

ABSTRAK

PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MODEL GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 5 DI SD NEGERI 2 SUMITA

oleh

I Gede Agus Sudarmana, NIM. 21188201006
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode *Discovery Learning* dengan model gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sumita. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita. Penelitian ini dilaksanakan melalui 2 siklus, dengan empat tahap, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Metode pengumpulan data ini, yaitu observasi dan tes, dengan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Discovery Learning* dengan model gamifikasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh pada pra-siklus I sebesar 69,16 dengan ketuntasan klasikal 16,6%. Kemudian, pada siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata 74,6 dengan ketuntasan klasikal 72,2%. Lalu meningkat signifikan pada siklus II yang memperoleh nilai rata-rata siswa mencapai 87,5 dengan ketuntasan klasikal 88,8%. Hal ini membuktikan bahwa pemilihan media yang lebih interaktif dapat memperkuat efektivitas metode yang digunakan.

Kata kunci: *Discovery Learning*, Gamifikasi, PTK, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF THE *DISCOVERY LEARNING* METHOD WITH A GAMIFICATION MODEL TO IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF FIFTH-GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 2 SUMITA

By

I Gede Agus Sudarmana, NIM. 21188201006
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

This study aims to examine the effectiveness of the *Discovery Learning* method combined with a gamification model to improve Indonesian language learning outcomes among fifth-grade students at SD Negeri 2 Sumita. This research is classified as Classroom Action Research (CAR) and was conducted at SD Negeri 2 Sumita. The subjects of the study were fifth-grade students at the school. The research was carried out in two cycles, each consisting of four stages: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation, and (4) Reflection. Data were collected using observation and test methods, with research instruments including observation sheets and test sheets. The results of the study indicate that the application of the Discovery Learning method with a gamification model proved to be effective in improving the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 2 Sumita. This is evidenced by the increase in average scores, starting from a pre-cycle average of 69.16 with a classical completeness of 16.6%. In Cycle I, the average score increased to 74.6 with a classical completeness of 72.2%. It then significantly improved in Cycle II, reaching an average score of 87.5 with a classical completeness of 88.8%. These findings demonstrate that selecting more interactive media can enhance the effectiveness of the applied learning method.

Keywords: Discovery Learning, Gamification, Classroom Action Research, Language, Elementary