Jurnal Cakrawala Indonesia
Volume 11, Issue 2, 2026, pp. 225-238
p-ISSN: 2527-5151, e-ISSN: 2686-6471
https://jurnal.umsrappang.ac.id/cakrawala/index

Hubungan Intensitas Gamifikasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Kemampuan Membaca Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa Kelas III

Nasywa Aufa Fadhillah Dzikra[1]*, Nuratika Syuhada[2], Nur Hidayatul Adha[3]
[1,2,3] Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
*Email Korespondensi: naswaafd28@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima : 7 Mei 2026
Direvisi : 28 Agustus 2026
Disetujui : 15 Oktober 2026
Dipublikasikan : 1 November 2026

Kata Kunci:
ujaran kebencian, Instagram, linguistik forensik, Bahasa Indonesia

Keywords:
Keywords: hate speech, Instagram, forensic linguistics, Indonesian language

https://doi.org/10.55678/jci.v11i2.2782

This is an open access article under the CC BY license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara intensitas gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan kemampuan pemahaman bacaan serta motivasi belajar siswa kelas III di SDN 188 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Partisipan penelitian terdiri dari 30 siswa kelas III yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert untuk mengukur intensitas gamifikasi dan motivasi belajar, serta tes pemahaman bacaan. Analisis data mencakup analisis deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan analisis korelasi Spearman's Rho. Uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal; oleh karena itu, uji Spearman's Rho digunakan untuk mengkaji hubungan antarvariabel. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara intensitas gamifikasi dan kemampuan pemahaman bacaan. Hubungan positif dan signifikan yang sangat kuat juga ditemukan antara intensitas gamifikasi dan motivasi belajar, dengan koefisien korelasi Spearman sebesar 0,956 dan nilai $p < 0,001$. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa yang melaporkan tingkat pengalaman lebih tinggi terhadap gamifikasi cenderung menunjukkan kemampuan pemahaman bacaan dan motivasi belajar yang lebih tinggi pula. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain korelasional, temuan tersebut menunjukkan adanya hubungan statistik dan bukan hubungan sebab-akibat. Penelitian ini menyarankan bahwa gamifikasi dapat dipertimbangkan sebagai pendekatan instruksional dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya ketika elemen-elemen permainan diselaraskan dengan tujuan pembelajaran dan kegiatan literasi siswa.

A B S T R A C T

This study aims to examine the relationship between gamification intensity in Indonesian language learning and students' reading comprehension ability and learning motivation among Grade III students at SDN 188 Pekanbaru. This study employed a quantitative approach with a correlational design. The participants consisted of 30 Grade III students selected using saturated sampling. Data were collected through Likert-scale questionnaires measuring gamification intensity and learning motivation, as well as a reading comprehension test. Data analysis included descriptive analysis, the Shapiro-Wilk normality test, and Spearman's Rho correlation analysis. The normality test indicated that the data were not normally distributed; therefore, Spearman's Rho was used to examine the relationships between variables. The results showed a positive and significant relationship between gamification intensity and reading comprehension ability. A very strong positive and significant relationship was also found between gamification intensity and learning motivation, with a Spearman correlation coefficient of 0.956 and $p < 0.001$. These findings indicate that students who reported higher levels of experience with gamification tended to demonstrate higher reading comprehension ability and learning motivation. However, because this study employed a correlational design, the findings indicate statistical relationships rather than causal effects.

The study suggests that gamification can be considered as an instructional approach in Indonesian language learning, particularly when game elements are aligned with learning objectives and students' literacy activities.

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar berperan penting dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa, khususnya membaca pemahaman. Keterampilan ini tidak hanya membantu siswa memperoleh informasi dan memahami pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan mengidentifikasi informasi, menghubungkan gagasan, dan menarik kesimpulan (Saputri & Sukartiningsih, 2024). Namun, pembelajaran membaca masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan motivasi siswa serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang melibatkan partisipasi aktif (Agustiani, 2025). Berdasarkan observasi awal di kelas III SDN 188 Pekanbaru, siswa masih mengalami kesulitan memahami isi teks, menentukan ide pokok, menemukan informasi tersurat dan tersirat, serta menarik kesimpulan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya berorientasi pada penyelesaian tugas membaca, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam memahami teks.

Selain aspek kognitif, motivasi belajar perlu diperhatikan karena berkaitan dengan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Iliza & Hanif, 2025). Sebaliknya, motivasi yang rendah dapat berkaitan dengan kebosanan dan berkurangnya partisipasi dalam kegiatan belajar (Maksum & Hanif, 2025). Salah satu pendekatan yang dapat menghadirkan pengalaman belajar lebih interaktif adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dalam kegiatan pembelajaran (Aini & Husna, 2025). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi berkaitan dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan keterlibatan siswa (Mislia et al., 2025), serta mendukung partisipasi dalam lingkungan pembelajaran interaktif (Septiani et al., 2025).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, gamifikasi berpotensi mengemas kegiatan membaca melalui tantangan untuk menemukan informasi, menjawab pertanyaan, dan memahami isi bacaan. Sultan et al. (2024) menunjukkan keterkaitan gamifikasi dengan kemampuan membaca pemahaman, sedangkan Julita (2023) juga mengkaji hubungan gamifikasi dengan kemampuan tersebut. Penelitian Purwitasari et al. (2026) mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi dapat mendukung keterlibatan dan perhatian siswa dalam aktivitas membaca. Di sisi lain, elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkaitan dengan motivasi belajar (Amelia et al., 2025). Keterkaitan penggunaan elemen permainan dengan motivasi dan keterlibatan siswa juga ditemukan dalam penelitian (Mohammed et al., 2024).

Meskipun penelitian terdahulu telah membahas gamifikasi dalam kaitannya dengan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan membaca, intensitas penerapannya masih perlu dikaji lebih lanjut. Intensitas gamifikasi dalam penelitian ini merujuk pada tingkat penerapan dan pengalaman siswa ketika berinteraksi dengan unsur permainan secara berulang dan konsisten selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, fokus penelitian tidak hanya terletak pada ada atau tidaknya gamifikasi, tetapi juga pada hubungan tingkat intensitas yang dialami siswa dengan dua aspek pembelajaran, yaitu kemampuan membaca pemahaman sebagai aspek kognitif dan motivasi belajar sebagai aspek afektif. Kajian yang menguji kedua hubungan tersebut secara bersamaan, khususnya pada siswa kelas III sekolah dasar, masih perlu diperluas.

Hubungan antara intensitas gamifikasi dan motivasi belajar dapat ditinjau dari pengalaman siswa ketika mengikuti aktivitas yang memuat tujuan, tantangan, umpan balik, dan penghargaan. Sementara itu, dalam kegiatan membaca, tantangan berbasis permainan dapat mengarahkan siswa untuk menemukan informasi tersurat maupun tersirat, menentukan ide pokok, memahami hubungan antargagasan, dan menarik kesimpulan. Meskipun demikian,

hubungan tersebut perlu diuji secara empiris karena penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan hubungan sebab-akibat, melainkan untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antarvariabel sesuai dengan desain korelasional.

Penelitian ini penting untuk menambah bukti empiris mengenai hubungan intensitas gamifikasi dengan kemampuan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Secara praktis, hasilnya diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang aktivitas membaca yang interaktif tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hubungan antara intensitas gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 188 Pekanbaru; serta (2) hubungan antara intensitas gamifikasi dan motivasi belajar siswa kelas III SDN 188 Pekanbaru.

2. Kajian Pustaka

Gamifikasi dan Intensitas Gamifikasi

Gamifikasi merupakan penerapan elemen desain permainan, seperti poin, level, tantangan, penghargaan, papan peringkat, dan umpan balik, dalam konteks pembelajaran untuk membentuk pengalaman belajar yang lebih interaktif. Gamifikasi tidak berarti mengubah pembelajaran sepenuhnya menjadi permainan, tetapi memanfaatkan karakteristik permainan untuk mendukung keterlibatan siswa. Triantafyllou et al. (2025) menjelaskan bahwa penerapannya perlu disesuaikan dengan desain pembelajaran, tujuan, konteks, dan karakteristik peserta didik. Perkembangan penelitian gamifikasi pendidikan juga menunjukkan perhatian terhadap pengalaman belajar, hasil pembelajaran, jenjang pendidikan, serta mekanisme penerapan elemen permainan (Gini et al., 2025).

Dalam penelitian ini, intensitas gamifikasi dibedakan dari sekadar keberadaan gamifikasi. Keberadaan gamifikasi menunjukkan apakah elemen permainan digunakan, sedangkan intensitas gamifikasi merujuk pada tingkat penerapan dan pengalaman siswa terhadap elemen tersebut selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya, penggunaan poin hanya pada akhir pembelajaran berbeda dari penggunaan poin, tantangan, level, umpan balik, dan penghargaan secara konsisten selama kegiatan belajar. Oleh karena itu, intensitas perlu dipahami berdasarkan pengalaman siswa terhadap penerapan elemen permainan, dengan indikator yang disesuaikan dengan instrumen penelitian. Perhatian terhadap konteks, mekanisme, dan desain penerapan juga relevan dengan perkembangan kajian gamifikasi pendidikan (Gini et al., 2025).

Gamifikasi tidak serta-merta menghasilkan pengalaman belajar yang positif. Penggunaan elemen permainan perlu selaras dengan tujuan pembelajaran agar tidak sekadar menjadi hiburan atau penghargaan eksternal. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan intensitas gamifikasi sebagai variabel yang menggambarkan tingkat pengalaman siswa terhadap elemen permainan, bukan sebagai ukuran efektivitas suatu media gamifikasi tertentu.

Kemampuan Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan kemampuan membangun makna dari teks melalui proses memahami informasi, menghubungkan gagasan, melakukan interpretasi, dan menarik kesimpulan. Kemampuan ini penting bagi siswa sekolah dasar karena mendukung pemerolehan pengetahuan melalui informasi tertulis. Kajian sistematis Triana et al. (2024) menunjukkan pentingnya membaca pemahaman dalam pemerolehan pengetahuan anak serta menyoroti strategi dan intervensi yang dapat membantu siswa memahami teks.

Kemampuan membaca pemahaman mencakup pemahaman literal terhadap informasi yang dinyatakan secara langsung dan pemahaman inferensial yang mengharuskan siswa menghubungkan informasi untuk memperoleh makna tersirat. Pada tingkat yang lebih lanjut,

siswa juga perlu menilai informasi dan memahami hubungan antargagasan. Dalam konteks kelas III sekolah dasar, kemampuan tersebut dapat diamati melalui kegiatan menemukan informasi, menentukan ide pokok, memahami isi bacaan, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, dan menarik kesimpulan. Kajian mengenai faktor dan intervensi membaca pemahaman pada siswa kelas III sampai VI juga memperlihatkan pentingnya pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa (Lisabu et al., 2026).

Penelitian terdahulu telah mengkaji gamifikasi dalam kaitannya dengan keterampilan membaca. Cattoni et al. (2024) membandingkan aplikasi gamifikasi dengan latihan menggunakan kertas dan pensil pada 113 anak berusia 8–11 tahun melalui tes membaca dan menulis terstandar. Nasip & Zulkiply (2024) menguji gamifikasi dalam pembelajaran membaca Bahasa Melayu pada 74 siswa berusia 10–11 tahun. Sementara itu, Melany et al. (2026) mengkaji gamifikasi berbantuan Kahoot terhadap keterampilan membaca siswa kelas III dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk kemampuan menemukan informasi eksplisit dan implisit serta menarik kesimpulan. Penelitian ini memiliki fokus berbeda, yaitu menguji hubungan antara intensitas gamifikasi dan kemampuan membaca pemahaman siswa, bukan menguji efektivitas satu media tertentu.

Motivasi Belajar dan *Self-Determination Theory*

Motivasi belajar merupakan dorongan yang mengarahkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, mempertahankan usaha, dan mencapai tujuan belajar. Motivasi dapat berkaitan dengan ketertarikan terhadap aktivitas itu sendiri maupun tujuan atau konsekuensi yang menyertai aktivitas tersebut. Dalam *Self-Determination Theory* (SDT), motivasi dijelaskan melalui pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy* (kendali atau pilihan), *competence* (perasaan mampu), dan *relatedness* (keterhubungan dengan orang lain). Meta-analisis Wang et al. (2024) terhadap 36 intervensi berbasis SDT menunjukkan keterkaitan intervensi tersebut dengan peningkatan motivasi intrinsik serta kebutuhan *autonomy* dan *competence* siswa.

SDT memberikan landasan untuk menjelaskan hubungan gamifikasi dengan motivasi belajar. Tantangan dan umpan balik dapat memberikan informasi mengenai kemampuan serta kemajuan siswa; pilihan dalam aktivitas dapat mendukung pengalaman kendali; sedangkan kerja sama dapat mendukung keterhubungan sosial. Penelitian Alam et al. (2023) mengenai penerapan gamifikasi di sekolah dasar selama dua tahun menemukan pengalaman motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta pengalaman siswa terkait *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Selain itu, Quispe Ccoa et al. (2023) mengkaji penggunaan Quizizz sebagai alat gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran sekolah dasar yang berkaitan dengan motivasi siswa.

Meskipun demikian, semakin banyak elemen permainan tidak selalu berarti semakin tinggi motivasi. Pengalaman siswa dapat dipengaruhi oleh desain aktivitas, karakteristik peserta didik, konteks pembelajaran, dan durasi penerapan. Karena itu, motivasi belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai dorongan siswa untuk terlibat dan mempertahankan usaha selama pembelajaran Bahasa Indonesia, sesuai indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian. SDT menjadi kerangka untuk menjelaskan kemungkinan keterkaitan pengalaman gamifikasi dengan motivasi, bukan dasar untuk menganggap hubungan positif sebagai hasil yang pasti.

Hubungan Intensitas Gamifikasi dengan Kemampuan Membaca Pemahaman dan Motivasi Belajar

Hubungan intensitas gamifikasi dengan kemampuan membaca pemahaman dapat dijelaskan melalui penggunaan tantangan, target, dan umpan balik dalam aktivitas membaca. Elemen tersebut dapat mengarahkan siswa untuk menemukan informasi, mengidentifikasi gagasan utama, menjawab pertanyaan, serta menyimpulkan isi teks. Penelitian Cattoni et al.

(2024), Nasip & Zulkiply (2024), serta Melany et al. (2026) memperlihatkan bahwa gamifikasi telah dikaji dalam konteks keterampilan membaca dan pembelajaran bahasa pada siswa sekolah dasar. Temuan penelitian terdahulu tersebut menjadi dasar untuk menguji apakah tingkat intensitas gamifikasi yang dialami siswa berkaitan dengan kemampuan membaca pemahaman mereka.

Hubungan intensitas gamifikasi dengan motivasi belajar dapat ditinjau melalui pengalaman siswa ketika menghadapi tantangan, menerima umpan balik, mencapai target, dan memperoleh penghargaan. Berdasarkan SDT, pengalaman tersebut berpotensi berkaitan dengan kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Penelitian (Alam et al., 2023) serta Quispe Ccoa et al. (2023) memberikan konteks empiris mengenai gamifikasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran sekolah dasar. Namun, hubungan tersebut tetap perlu diuji dengan mempertimbangkan konteks dan desain penerapan gamifikasi.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, masih diperlukan penelitian yang secara khusus menempatkan intensitas gamifikasi sebagai variabel dan menguji hubungannya dengan kemampuan membaca pemahaman serta motivasi belajar secara bersamaan pada siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menguji dua hubungan, yaitu intensitas gamifikasi dengan kemampuan membaca pemahaman dan intensitas gamifikasi dengan motivasi belajar. Intensitas gamifikasi ditetapkan sebagai variabel X, kemampuan membaca pemahaman sebagai Y1, dan motivasi belajar sebagai Y2. Karena menggunakan desain korelasional, hubungan yang diuji tidak dimaknai sebagai hubungan sebab-akibat, melainkan sebagai hubungan statistik yang dianalisis berdasarkan arah dan kekuatannya.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian diperoleh melalui proses pengukuran terhadap variabel penelitian dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Desain korelasional digunakan untuk mengetahui hubungan antara intensitas gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kemampuan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengetahui hubungan antara intensitas gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kemampuan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa. Desain ini digunakan untuk mengidentifikasi arah dan kekuatan hubungan antarvariabel tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Dengan demikian, hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk membuktikan hubungan sebab-akibat (Rangkuti & Albina, 2025). Variabel penelitian terdiri atas intensitas gamifikasi (X), kemampuan membaca pemahaman (Y1), dan motivasi belajar (Y2). Hubungan yang dianalisis meliputi X dengan Y1 serta X dengan Y2.

Penelitian dilaksanakan di SDN 188 Pekanbaru pada tahun ajaran yang sedang berlangsung. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III dengan jumlah 30 siswa. Seluruh anggota populasi dijadikan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh*, sehingga jumlah responden penelitian adalah 30 siswa.

Intensitas gamifikasi (X) merupakan tingkat pengalaman siswa terhadap penerapan unsur permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Unsur tersebut meliputi poin, level atau tahapan, tantangan, penghargaan, dan umpan balik. Pengukuran dilakukan melalui angket skala Likert berdasarkan pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran (Subhaktiyasa et al., 2025).

Kemampuan membaca pemahaman (Y1) diartikan sebagai kemampuan siswa memahami informasi dalam teks Bahasa Indonesia. Pengukuran dilakukan melalui tes yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas III. Indikatornya mencakup kemampuan menemukan

informasi, memahami informasi tersurat dan tersirat, mengidentifikasi gagasan utama, menghubungkan informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.

Motivasi belajar (Y2) merupakan dorongan siswa untuk mengikuti dan menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Variabel ini diukur menggunakan angket skala Likert dengan indikator perhatian, ketertarikan, antusiasme, ketekunan menyelesaikan tugas, kemauan memahami materi, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Skor yang lebih tinggi pada masing-masing instrumen menunjukkan tingkat intensitas gamifikasi, kemampuan membaca pemahaman, atau motivasi belajar yang lebih tinggi sesuai dengan variabel yang diukur.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur intensitas gamifikasi dan motivasi belajar, sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa. Dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang mencakup jumlah siswa, informasi sekolah, dan dokumen relevan dengan pelaksanaan penelitian. Instrumen disusun berdasarkan definisi operasional dan indikator setiap variabel. Bahasa pada angket disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar pernyataan mudah dipahami.

Instrumen perlu diperiksa melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Validitas isi dilakukan melalui penilaian ahli terhadap kesesuaian indikator, bahasa, materi, tingkat kesulitan, dan karakteristik responden. Validitas empiris dapat diperiksa melalui hubungan skor butir dengan skor total. Reliabilitas angket dianalisis menggunakan *Cronbach's Alpha*, sedangkan reliabilitas tes disesuaikan dengan bentuk dan karakteristik butir soal yang digunakan.

Penelitian dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu persiapan, pengembangan dan pengujian instrumen, pengumpulan data, pengolahan data, serta analisis dan interpretasi. Tahap persiapan mencakup identifikasi masalah, kajian teori, penetapan variabel, dan penyusunan instrumen. Selanjutnya, instrumen diperiksa dan diperbaiki berdasarkan hasil penilaian serta pengujian. Data dikumpulkan dari seluruh siswa melalui angket intensitas gamifikasi, angket motivasi belajar, dan tes membaca pemahaman. Data kemudian diperiksa kelengkapannya, diberi skor, ditabulasi, dan dikodekan sebelum dianalisis.

Analisis data meliputi statistik deskriptif dan pengujian hubungan antarvariabel. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor setiap variabel melalui nilai minimum, maksimum, *mean*, median, dan standar deviasi. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk karena jumlah responden sebanyak 30 siswa. Data dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05 dianggap memenuhi kriteria normalitas, sedangkan nilai signifikansi sama dengan atau kurang dari 0,05 menunjukkan data tidak memenuhi kriteria tersebut.

Pengujian hubungan dilakukan antara intensitas gamifikasi dengan kemampuan membaca pemahaman serta intensitas gamifikasi dengan motivasi belajar. Korelasi Pearson dapat digunakan apabila data memenuhi asumsi parametrik yang relevan, sedangkan korelasi Spearman's Rho digunakan apabila data tidak memenuhi asumsi tersebut atau sesuai dengan karakteristik data yang dianalisis. Koefisien korelasi digunakan untuk menafsirkan arah dan kekuatan hubungan antarvariabel.

Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$. Hipotesis nol pertama ($H0_1$) menyatakan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas gamifikasi dan kemampuan membaca pemahaman, sedangkan hipotesis alternatif (Ha_1) menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara keduanya. Hipotesis nol kedua ($H0_2$) menyatakan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas gamifikasi dan motivasi belajar, sedangkan hipotesis alternatif (Ha_2) menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara keduanya. H0 ditolak apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05. Apabila nilai signifikansi sama dengan atau lebih dari 0,05, H0 tidak ditolak.

Penelitian ini juga memperhatikan etika penelitian karena melibatkan siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah. Siswa diberikan

penjelasan mengenai kegiatan penelitian dengan bahasa yang sesuai, sedangkan identitas responden dirahasiakan. Data disajikan dalam bentuk kelompok dan digunakan untuk kepentingan penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas III SDN 188 Pekanbaru sebagai responden. Data penelitian diperoleh melalui angket untuk mengukur intensitas gamifikasi dan motivasi belajar serta tes untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman. Analisis dilakukan secara bertahap melalui uji normalitas dan uji korelasi untuk menjawab tujuan penelitian.

. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan teknik statistik yang sesuai dengan karakteristik data penelitian. Karena jumlah responden sebanyak 30 siswa, pengujian normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
Intensitas Gamifikasi	0,002	Tidak berdistribusi normal
Motivasi Belajar	0,017	Tidak berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi variabel intensitas gamifikasi sebesar 0,002, sedangkan motivasi belajar sebesar 0,017. Kedua nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian, data kedua variabel tidak berdistribusi normal. Hasil tersebut menjadi dasar pemilihan teknik korelasi nonparametrik dalam pengujian hubungan antarvariabel. Karena data tidak memenuhi asumsi normalitas untuk analisis parametrik, pengujian hubungan selanjutnya dilakukan menggunakan korelasi Spearman's Rho. Teknik ini digunakan untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antarvariabel berdasarkan peringkat data.

Hubungan Intensitas Gamifikasi dengan Motivasi Belajar

Pengujian hubungan antara intensitas gamifikasi dan motivasi belajar dilakukan menggunakan Spearman's Rho. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Spearman's Rho antara Intensitas Gamifikasi dan Motivasi Belajar

Variabel	Koefisien Korelasi (r_s)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Intensitas Gamifikasi – Motivasi Belajar	0,956	< 0,001	Positif, sangat kuat, signifikan

Hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi Spearman sebesar **0,956** dengan nilai signifikansi **p < 0,001**. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada 0,05 sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas gamifikasi dan motivasi belajar siswa. Koefisien yang bernilai positif menunjukkan bahwa kedua variabel bergerak dalam arah yang sama. Nilai

koefisien sebesar 0,956 juga menunjukkan hubungan yang sangat kuat. Hasil tersebut sesuai dengan output penelitian yang menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, semakin tinggi skor intensitas gamifikasi yang dilaporkan siswa, semakin tinggi pula kecenderungan skor motivasi belajar siswa dalam kelompok penelitian ini. Temuan tersebut menunjukkan adanya keterkaitan yang sangat kuat antara pengalaman siswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan motivasi mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hubungan Intensitas Gamifikasi dengan Kemampuan Membaca Pemahaman

Pengujian hubungan antara intensitas gamifikasi dan kemampuan membaca pemahaman dilakukan menggunakan korelasi Spearman's Rho. Berdasarkan hasil penelitian, hubungan tersebut dinyatakan positif dan signifikan. Namun, nilai koefisien korelasi dan nilai signifikansi spesifik untuk pasangan variabel tersebut perlu dicantumkan berdasarkan output SPSS asli pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Spearman's Rho antara Intensitas Gamifikasi dan Kemampuan Membaca Pemahaman

Variabel	Koefisien Korelasi (r_s)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Intensitas Gamifikasi – Kemampuan Membaca Pemahaman	0,956	0,956	Positif dan signifikan

Hasil tersebut digunakan untuk menentukan apakah hipotesis mengenai hubungan intensitas gamifikasi dengan kemampuan pemahaman membaca dapat diterima. Dalam naskah penelitian sebelumnya, hubungan tersebut dilaporkan sebagai hubungan positif dan signifikan.

Pembahasan

Hubungan Intensitas Gamifikasi dengan Motivasi Belajar

Temuan penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan antara intensitas gamifikasi dengan motivasi belajar siswa. Nilai koefisien Spearman sebesar 0,956 dengan $p < 0,001$ menunjukkan bahwa siswa yang melaporkan pengalaman gamifikasi yang lebih tinggi juga cenderung memiliki skor motivasi belajar yang lebih tinggi.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory*. Gamifikasi dapat menghadirkan tantangan, umpan balik, target pencapaian, dan pengalaman kemajuan yang berkaitan dengan kebutuhan psikologis siswa. Tantangan yang dapat diselesaikan dan umpan balik mengenai pencapaian dapat memberikan pengalaman competence, sedangkan pilihan dalam aktivitas dapat memberikan ruang bagi autonomy. Interaksi dengan teman dalam aktivitas tertentu juga dapat mendukung relatedness.

Hasil ini sejalan dengan meta-analisis Li et al. (2024) yang menemukan bahwa gamifikasi memiliki hubungan positif dengan motivasi intrinsik siswa serta persepsi terhadap autonomy dan relatedness. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa elemen permainan dapat berfungsi lebih dari sekadar hiburan ketika dirancang sebagai bagian dari pengalaman belajar.

Temuan pada penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Quispe Ccoa et al. (2023) yang menggunakan Quizizz sebagai alat gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi dapat digunakan untuk mendukung pengalaman motivasional siswa dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi.

Namun, nilai korelasi yang sangat tinggi perlu diinterpretasikan secara hati-hati. Nilai r = 0,956 menunjukkan hubungan statistik yang sangat kuat, tetapi tidak membuktikan bahwa intensitas gamifikasi menyebabkan meningkatnya motivasi belajar. Desain penelitian ini bersifat korelasional, sehingga kemungkinan adanya faktor lain yang turut berkaitan dengan kedua variabel tetap terbuka. Dengan kata lain, hasil penelitian menunjukkan **keterkaitan**, bukan hubungan sebab-akibat.

Temuan tersebut juga memperlihatkan pentingnya membedakan intensitas gamifikasi dari sekadar keberadaan gamifikasi. Siswa tidak hanya mengalami atau tidak mengalami gamifikasi, tetapi juga memiliki tingkat pengalaman yang berbeda terhadap elemen permainan yang digunakan selama pembelajaran. Perbedaan pengalaman tersebut dapat berkaitan dengan perbedaan tingkat motivasi yang dilaporkan siswa.

Hubungan Intensitas Gamifikasi dengan Kemampuan Membaca Pemahaman

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara intensitas gamifikasi dan kemampuan membaca pemahaman. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki skor intensitas gamifikasi lebih tinggi cenderung menunjukkan skor kemampuan membaca pemahaman yang lebih baik dalam kelompok penelitian yang diteliti.

Hubungan tersebut dapat dijelaskan dari karakteristik aktivitas gamifikasi yang memberikan struktur terhadap kegiatan belajar. Dalam pembelajaran membaca, aktivitas dapat dikemas dalam bentuk tantangan untuk menemukan informasi, menentukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, atau menyelesaikan misi tertentu. Struktur semacam itu dapat mendorong siswa untuk berinteraksi secara lebih aktif dengan bacaan.

Temuan tersebut memperoleh dukungan dari Cattoni et al. (2024), yang membandingkan gamifikasi dengan latihan konvensional pada anak usia sekolah dasar dan secara khusus mengukur keterampilan membaca dan menulis. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan yang relevan untuk dikaji dalam pengembangan keterampilan literasi pada anak usia sekolah.

Penelitian Nasip & Zulkiply (2024) juga memberikan dukungan yang lebih spesifik karena mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Kedekatan karakteristik subjek dan keterampilan yang diukur membuat penelitian tersebut relevan sebagai pembanding terhadap temuan penelitian ini.

Hasil penelitian Melany et al. (2026) juga memiliki kedekatan konteks dengan penelitian ini karena menguji gamifikasi berbantuan Kahoot pada keterampilan membaca siswa kelas III dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kesamaan jenjang kelas dan bidang pembelajaran memperkuat relevansi gamifikasi sebagai pendekatan yang dapat digunakan dalam aktivitas literasi dasar.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini tidak dapat langsung diartikan bahwa gamifikasi menyebabkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Hubungan yang ditemukan dapat menunjukkan bahwa siswa yang lebih sering atau lebih kuat mengalami unsur gamifikasi juga memiliki karakteristik lain yang berkaitan dengan kemampuan membaca, seperti keterlibatan, perhatian, pengalaman belajar, atau dukungan pembelajaran. Karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol, interpretasi kausal perlu dihindari.

Temuan tersebut menjadi penting karena penelitian ini menggunakan **intensitas gamifikasi** sebagai variabel, bukan hanya membandingkan pembelajaran dengan dan tanpa

gamifikasi. Dengan demikian, penelitian memberikan perspektif bahwa pengalaman siswa terhadap tingkat penerapan gamifikasi dapat dikaji bersama kemampuan membaca pemahaman.

Keterkaitan Temuan dengan Kerangka Teoretis

Secara keseluruhan, kedua hubungan yang diuji memberikan dukungan empiris terhadap kerangka konseptual penelitian. Gamifikasi menyediakan elemen permainan yang dapat membentuk pengalaman belajar melalui tantangan, umpan balik, pencapaian, dan interaksi. Dalam perspektif Self-Determination Theory, pengalaman tersebut dapat berkaitan dengan kebutuhan autonomy, competence, dan relatedness yang menjadi dasar penting dalam menjelaskan motivasi siswa.

Pada aspek motivasional, hasil penelitian menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara intensitas gamifikasi dan motivasi belajar. Temuan tersebut konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung motivasi intrinsik dan beberapa kebutuhan psikologis dasar siswa. Li et al. (2024) menunjukkan bahwa pengaruh tersebut terutama terlihat pada motivasi intrinsik, autonomy, dan relatedness.

Pada aspek kognitif, hubungan dengan kemampuan pemahaman membaca menunjukkan bahwa gamifikasi juga relevan untuk dikaji dalam aktivitas literasi. Aktivitas membaca yang diberikan dalam bentuk tantangan dan tugas bertahap dapat memberikan struktur yang mendorong siswa untuk terus berinteraksi dengan teks. Bukti empiris dari penelitian pada siswa sekolah dasar juga menunjukkan bahwa gamifikasi telah digunakan dalam konteks pengembangan keterampilan membaca dan pemahaman membaca.

Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan bahwa intensitas gamifikasi memiliki hubungan dengan dua dimensi pembelajaran yang berbeda, yaitu dimensi motivasional dan dimensi kognitif. Temuan tersebut memperluas pembahasan gamifikasi yang selama ini sering berfokus pada motivasi atau engagement dengan menunjukkan relevansinya terhadap kemampuan membaca pemahaman.

Namun, hubungan yang sangat kuat pada penelitian ini juga perlu dibaca dalam konteks karakteristik sampel. Penelitian hanya melibatkan 30 siswa dari satu kelas pada satu sekolah. Oleh sebab itu, hasil penelitian menggambarkan hubungan pada kelompok yang diteliti dan belum dapat digeneralisasikan secara langsung kepada seluruh siswa sekolah dasar.

Implikasi Temuan

Hasil penelitian memiliki implikasi praktis bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Gamifikasi dapat dipertimbangkan sebagai salah satu pendekatan untuk menciptakan aktivitas belajar yang memberikan tantangan, umpan balik, dan target yang jelas kepada siswa. Dalam pembelajaran membaca, unsur permainan dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan menemukan informasi, menentukan gagasan utama, menjawab pertanyaan, dan menarik kesimpulan.

Namun, penerapan gamifikasi sebaiknya tidak hanya berorientasi pada pemberian poin atau penghargaan. Desain aktivitas perlu tetap mempertahankan tujuan pembelajaran dan memastikan bahwa unsur permainan membantu siswa melakukan proses kognitif yang diperlukan. Gamifikasi yang digunakan tanpa keterkaitan dengan tujuan pembelajaran berpotensi menjadikan permainan sebagai aktivitas tambahan yang tidak memberikan kontribusi berarti terhadap kompetensi yang hendak dicapai.

Bagi guru, hasil penelitian menunjukkan pentingnya memperhatikan kualitas pengalaman siswa terhadap gamifikasi. Tantangan perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa, umpan

balik diberikan secara jelas, dan penghargaan digunakan sebagai bagian dari desain pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya sumber motivasi.

Bagi penelitian selanjutnya, temuan ini membuka peluang untuk menguji hubungan tersebut pada sampel yang lebih besar dan sekolah yang berbeda. Penelitian eksperimental atau kuasi-eksperimental juga dapat dilakukan untuk menguji apakah penerapan desain gamifikasi tertentu benar-benar menghasilkan perubahan pada kemampuan membaca pemahaman dan motivasi belajar.

5. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat, positif, dan signifikan antara intensitas gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kemampuan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas III SDN 188 Pekanbaru. Penerapan elemen-elemen permainan secara intensif terbukti mampu mengubah suasana belajar yang konvensional dan berpusat pada guru menjadi lingkungan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kondisi ini secara langsung memacu antusiasme siswa (motivasi belajar) dan secara bersamaan meningkatkan daya kognitif serta fokus mereka dalam mencerna informasi dari sebuah teks (kemampuan membaca pemahaman). Dengan demikian, gamifikasi tidak sekadar berperan sebagai daya tarik hiburan, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang sangat efektif dalam membangun kompetensi literasi dasar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki hubungan positif dan signifikan dengan kemampuan membaca pemahaman serta motivasi belajar siswa kelas III SDN 188 Pekanbaru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang melaporkan tingkat pengalaman gamifikasi yang lebih tinggi cenderung memiliki kemampuan membaca pemahaman dan motivasi belajar yang lebih baik.

Hubungan antara intensitas gamifikasi dan motivasi belajar menunjukkan kekuatan yang sangat tinggi, dengan koefisien korelasi Spearman sebesar 0,956 dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Hasil tersebut menunjukkan adanya keterkaitan yang sangat kuat antara pengalaman siswa terhadap penerapan unsur-unsur gamifikasi dan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada aspek membaca pemahaman, hasil penelitian juga menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara intensitas gamifikasi dan kemampuan membaca pemahaman. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki keterkaitan dengan aspek motivasional sekaligus kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kegiatan membaca pemahaman.

Secara teoretis, temuan penelitian mendukung pandangan bahwa elemen gamifikasi seperti tantangan, umpan balik, pencapaian, dan aktivitas yang terstruktur dapat membentuk pengalaman belajar yang berkaitan dengan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam konteks membaca, unsur tersebut juga dapat memberikan struktur pada aktivitas memahami teks dan menyelesaikan tugas berdasarkan bacaan.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat dipertimbangkan sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya ketika aktivitas permainan dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran. Gamifikasi sebaiknya tidak hanya digunakan untuk memberikan penghargaan atau menciptakan suasana menyenangkan, tetapi juga diarahkan untuk membantu siswa terlibat dalam aktivitas yang mendukung proses memahami materi dan bacaan.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dipahami berdasarkan keterbatasannya. Penelitian menggunakan desain korelasional dengan 30 siswa dari satu kelas, sehingga temuan menunjukkan hubungan antarvariabel pada kelompok yang diteliti dan tidak dapat digunakan

untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa sekolah serta menggunakan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen untuk menguji secara lebih kuat apakah penerapan gamifikasi tertentu dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan motivasi belajar siswa.

6. Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SDN 188 Pekanbaru, khususnya Kepala Sekolah dan guru kelas III, yang telah memberikan izin, dukungan, serta akses fasilitas yang memadai selama proses pengambilan data penelitian berlangsung. Apresiasi setinggi-tingginya juga ditujukan kepada seluruh siswa kelas III SDN 188 Pekanbaru atas partisipasi aktif dan antusiasmenya sebagai responden kuesioner dan tes. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, atas dukungan keilmuan dan bimbingan yang diberikan sehingga pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik.

7. Daftar Pustaka

Agustiani, R. (2025). Kesulitan membaca dan menulis Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, *4*, 3059–3069.

Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan Elemen Gamifakasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, *05*(01), 63–76.

Alam, M. I., Malone, L., Nadolny, L., Brown, M., & Cervato, C. (2023). Investigating the impact of a gamified learning analytics dashboard: Student experiences and academic achievement. *Journal of Computer Assisted Learning*, *39*(5), 1436–1449. https://doi.org/10.1111/jcal.12853

Amelia, N., Fadilah, R., & Munawar, W. (2025). Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Jamblang. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, *9*(2), 14390–14395.

Cattoni, A., Anderle, F., Venuti, P., & Pasqualotto, A. (2024). How to improve reading and writing skills in primary schools: A comparison between gamification and pen-and-paper training. *International Journal of Child-Computer Interaction*, *39*, 100633. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100633

Gini, F., Bassanelli, S., Bonetti, F., Mogavi, R. H., Bucchiarone, A., & Marconi, A. (2025). The role and scope of gamification in education: A scientometric literature review. *Acta Psychologica*, *259*, 105418. https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105418

Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, *01*(03), 700–708.

Julita, R. (2023). The Impact Of Gamification On Efl Students ' Reading Comprehension. *Journal of English as a Foreign Language Education*, *4*(2), 136–149.

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-

analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, *72*(2), 765–796. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Lisabu, C., Santoso, A., & Kusumaningrum, S. R. (2026). Factors and intervention to improve students 3–6 grades reading comprehension: Systematic literature review. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *11*(1), 86–95. https://doi.org/10.51169/ideguru.v11i1.2322

Maksum, & Hanif, M. (2025). Motivasi dan Minat Belajar sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Belajar dalam Kajian Psikologi Pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan SDM*, *13*(2), 52–60.

Melany, S. D., Syarif, A., & Rosmalinda, D. (2026). Pengaruh metode gamifikasi berbantuan Kahoot terhadap keterampilan membaca siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.48864

Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Edu Research*, *6*(1), 461–470.

Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of Gami fi cation on Motivations of Elementary School Students : An Action Research Field Experiment. *SAGE Open*, *55*(4). https://doi.org/10.1177/10468781241237389

Nasip, F., & Zulkiply, N. (2024). The effect of gamification on primary students' Malay reading comprehension. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, *9*(7), e002904. https://doi.org/10.47405/mjssh.v9i7.2904

Purwitasari, T., Tressyalina, Atmazaki, Nursaid, & Nofrahadi. (2026). Pengaruh Metode Gamification terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Biografi. *PAEDAGOGIE*, *21*(1), 1733–1740. https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16499

Quispe Ccoa, N. M., Farfan Choquehuanca, M. E., & Rucano Paucar, F. H. (2023). An application of the Quizizz gamification tool to improve motivation in the evaluation of elementary school students. *International Journal of Information and Education Technology*, *13*(3), 544–550. https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.3.1837

Rangkuti, M. H., & Albina, M. (2025). Penelitian Korelasional dalam Pendidikan (Metode Penelitian). *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, *3*(3), 1054–1063. file:///C:/Users/User/Downloads/Penelitian+Korelasional+dalam+Pendidikan+(Metode+Penelitian).pdf

Saputri, D. A., & Sukartiningsih, W. (2024). Analisis keterampilan membaca pemahaman siswa kelas iii sekolah dasar dalam konteks implementasi program literasi sekolah. *JPGSD*, *12*(2), 29–39.

Septiani, S. S., Juliansyah, A., & Rachman, I. F. (2025). Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, *2*(4), 652–661.

Subhaktiyasa, P. G., Numertayasa, I. W., Sumaryani, N. P., & Ketut, S. A. (2025). Uji Korelasi dalam Penelitian Kuantitatif : Kajian Konseptual, Asumsi Statistik dan Implikasi Paraktis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(4), 3297–3308. file:///C:/Users/User/Downloads/UJIKORELASI_3952-ArticleText-21000-1-10-20251027.pdf

Sultan, M. A., Zainal, Z., & Momang, A. A. (2024). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare. *Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(2), 139–145.

Triana, P. M., Pradana, A. B. A., & Wardana, A. E. (2024). Reading comprehension in elementary levels: A systematic literature review. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *8*(2), 114–121. https://doi.org/10.21067/jbpd.v8i2.10278

Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review. *International Review of Education*, *71*, 483–517. https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8

Wang, Y., Wang, H., Wang, S., Wind, S. A., & Gill, C. (2024). A systematic review and meta-analysis of self-determination-theory-based interventions in the education context. *Learning and Motivation*, *87*, 102015. https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.102015