

**PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA
(*Single Case Study* pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Oleh
ROHENDI
2009012

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA

(*Single Case Study* pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)

Oleh

ROHENDI

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi
Informasi

© **ROHENDI** 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi atau cara lain tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN

ROHENDI

**PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA
(*Single Case Study* pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

NIPT. 920171219910625101

Pembimbing II



Dian Permatasari, S. Kom., M. Kom.

NIPT. 920171219890308201

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

NIPT. 920171219910625101

**PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA**

(Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)

ROHENDI
NIM : 2009012
ABSTRAK

Kemampuan literasi dan numerasi merupakan elemen kunci dalam pendidikan yang menentukan kesuksesan siswa di masa depan, sehingga penting bagi mereka untuk menjadi warga negara yang aktif dan konstruktif. Namun berbagai penelitian menunjukkan bahwa, kemampuan literasi dan numerasi anak-anak di Indonesia masih memprihatinkan. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi apakah metode pembelajaran berbasis gamifikasi digital dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain *single case study*, serta teknik analisis data model Miles dan Huberman. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru-guru di salah satu SMP di Kabupaten Purwakarta yang pernah menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi digital mampu meningkatkan keterampilan literasi melalui analisis mendalam terhadap teks dan cerita, serta peningkatan dalam keterampilan numerasi melalui soal matematika yang bervariasi. Keterlibatan siswa juga terlihat dari respon yang antusias dan partisipasi aktif dalam diskusi serta kolaborasi.

Kata kunci: Pembelajaran, Gamifikasi, Peningkatan Kemampuan, Literasi, Numerasi

**DIGITAL GAMIFICATION-BASED LEARNING PROCESS AS AN EFFORT
TO IMPROVE STUDENTS' LITERACY AND NUMERACY SKILLS**

(Single Case Study at One of the Junior High Schools in Purwakarta Regency)

ROHENDI
NIM : 2009012

ABSTRACT

Literacy and numeracy skills are key elements in education that determine students' future success, making it essential for them to become active and constructive citizens. However, various studies show that children's literacy and numeracy skills in Indonesia are still concerning. This study aims to explore whether digital gamification-based learning methods can improve students' literacy and numeracy skills. This research uses qualitative method with single case study design, and data analysis technique of Miles and Huberman model. Data were collected through in-depth interviews, observation and documentation. Interviews were conducted with teachers at one of the junior high schools in Purwakarta Regency who had implemented digital gamification-based learning. The results showed that the implementation of digital gamification-based learning was able to improve literacy skills through in-depth analysis of texts and stories, as well as improvement in numeracy skills through varied math problems. Student engagement is also evident from enthusiastic responses and active participation in discussion and collaboration.

Keywords: Learning, Gamification, Skill Improvement, Literacy, Numeracy

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah	3
1. 2. 1 Identifikasi Masalah.....	3
1. 2. 2 Rumusan Masalah.....	3
1. 3 Tujuan	4
1. 4 Manfaat	4
1. 4. 1 Manfaat Teoritis.....	4
1. 4. 2 Manfaat Praktis	4
1. 5 Struktur Organisasi Skripsi	5
1. 5. 1 BAB I.....	5
1. 5. 2 BAB II.....	5
1. 5. 3 BAB III.....	5
1. 5. 4 BAB IV	5
1. 5. 5 BAB V (Simpulan, Implikasi, dan Saran).....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
2. 1 Kurikulum Merdeka.....	7
2. 1. 1 Pengertian Kurikulum Merdeka.....	7
2. 1. 2 Karakteristik Kurikulum Merdeka	9
2. 1. 3 Strategi Pembelajaran Kurikulum Merdeka.....	10
2. 2 Gamifikasi.....	11
2. 2. 1 Pengertian Gamifikasi.....	11
2. 2. 2 Elemen-Element Gamifikasi	12

2. 2. 3 Jenis-Jenis Gamifikasi.....	13
2. 2. 4 Prinsip Gamifikasi.....	14
2. 3 Literasi dan Numerasi	15
2. 3. 1 Literasi.....	15
2. 3. 2 Numerasi	17
2. 4 Minat Belajar.....	18
2. 4. 1 Pengertian Minat Belajar.....	18
2. 4. 2 Indikator Minat Belajar	19
2. 4. 3 Fungsi Minat Belajar.....	20
2. 4. 4 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar.....	21
2. 5 Metode Pembelajaran.....	22
2. 5. 1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	22
2. 5. 2 Prinsip Metode Pembelajaran	23
2. 5. 3 Macam-macam Metode Pembelajaran.....	26
2. 6 Penelitian Relevan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3. 1 Jenis Penelitian.....	31
3. 2 Desain Penelitian.....	31
3. 3 Tempat Penelitian.....	31
3. 4 Sumber Data.....	32
3. 4. 1 Data Primer	32
3. 4. 2 Data Sekunder	32
3. 5 Instrumen Penelitian.....	32
3. 6 Teknik pengumpulan data	33
3. 6. 1 Observasi.....	33
3. 6. 2 Wawancara Mendalam (<i>in-depth interview</i>).....	33
3. 6. 3 Dokumentasi	33
3. 7 Teknik Keabsahan Data	33
3. 8 Teknik analisis data.....	34
3. 8. 1 Kondensasi data (<i>data condensation</i>)	35
3. 8. 2 Penyajian data (<i>display data</i>).....	35
3. 8. 3 Penarikan simpulan (<i>conclutions</i>).....	36
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	37
4. 1 Temuan.....	37
4. 1. 1 Profil Tempat Penelitian	37
4. 1. 2 Visi dan Misi Tempat Penelitian.....	38

4. 1. 3 Struktur Organisasi Tempat Penelitian	38
4. 1. 4 Sarana dan Prasarana Tempat Penelitian	39
4. 1. 5 Tenaga Pendidik dan Peserta Didik Tempat Penelitian	40
4. 1. 6 Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital yang Dilakukan Guru.....	41
4. 1. 7 Keterlibatan Siswa terhadap Penerapan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital.....	45
4. 1. 8 Gamifikasi sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa.....	47
4. 2 Pembahasan.....	48
4. 2. 1 Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa	49
4. 2. 2 Keterlibatan Siswa pada saat Pembelajaran Gamifikasi sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi	51
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	54
5. 1 Simpulan	54
5. 2 Implikasi.....	55
5. 3 Rekomendasi	55
5. 3. 1 Untuk Dinas Pendidikan	55
5. 3. 2 Untuk Kepala Sekolah.....	55
5. 3. 3 Untuk Pendidik.....	55
5. 3. 4 Untuk Siswa	56
5. 3. 5 Untuk Peneliti Selanjutnya.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN 1. PEDOMAN PEMBANGKITAN DATA	61
LAMPIRAN 2. FIELDNOTE WAWANCARA	69
LAMPIRAN 3. ADMINISTRASI DAN DOKUMENTASI WAWANCARA ...	98
RIWAYAT HIDUP PENELITI	107

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana Tempat Penelitian	39
Tabel 4. 2 Data Tenaga Pendidik dan Peserta Didik Tempat Penelitian	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.....	34
Gambar 3. 2 Tahapan Analisis Data Model Interaktif	35
Gambar 4. 1 Lokasi Penelitian	37
Gambar 4. 2 Bagan Struktur Organisasi Tempat Penelitian	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Pedoman Pembangkitan Data Observasi Penelitian	62
Lampiran 1. 2 Pedoman Pembangkitan Data Wawancara Penelitian	63
Lampiran 1. 3 Pertanyaan Wawancara.....	66
Lampiran 2. 1 Fieldnote Narasumber 1.....	70
Lampiran 2. 2 Fieldnote Narasumber 2.....	77
Lampiran 2. 3 Fieldnote Narasumber 3.....	84
Lampiran 2. 4 Fieldnote Narasumber 4.....	92
Lampiran 3. 1 SK Pembimbing Skripsi	99
Lampiran 3. 2 Surat Permohonan Izin Penelitian ke Tempat Penelitian	102
Lampiran 3. 3 Surat Balasan Izin Penelitian dari Tempat Penelitian	103
Lampiran 3. 4 Kartu Bimbingan Skripsi	104
Lampiran 3. 5 Dokumentasi Wawancara Bersama Guru.....	106

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuningrum, F. (2020). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Al-Fatih Global Mulia*, 2(2), 65–84. <https://doi.org/10.59729/alfatih.v2i2.23>
- Aida, M. N., & Permana, E. P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA MATH POWER GAMES BERKONSEP GAMIFIKASI UNTUK PENGUATAN LITERASI NUMERASI SISWA*. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.XXX>
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA*. 1–20. https://www.academia.edu/download/89412237/INSTRUMEN_PENGUMPULAN_DATA.pdf
- Andyra, R., & Kowiyah, K. (2022). The Effectiveness of Using Quizizz in Numerational Literacy Skills of Fractional Materials in 3rd Grade Students of Elementary School. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3180–3191. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1557>
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Arochman, T., & Rizal, M. D. F. (2023). *Gamifikasi Bahasa: Media Literasi Untuk Siswa Tingkat Madrasah Ibtidaiyah Di Masa Pandemi*. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.7678>
- Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis pengetahuan numerasi mahasiswa matematika calon guru. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 237–247. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2299>
- Bu'ulolo, Y. (2021). *MEMBANGUN BUDAYA LITERASI DI SEKOLAH*, *Jurnal Bahasa Indonesia Prima*, 3(1), 16–23. <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/BIP/article/view/1536>
- Destari, G., & Dewi, K. (2020). *Metode Pembelajaran Tari Rumeksa Di Sanggar Dharmo Yuwono Purwokerto*. <http://journal.isi.ac.id/index.php/IJOPAED>
- Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 102–113. [57](https://ejurnal.stie-</p></div><div data-bbox=)

trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/958

- Hanun, S. F., Rahman, Y., & Husnita, H. (2023). Penerapan Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 97–106. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.112>
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (H. Sazali (ed.); 1st ed.). Wal ashri Publishing. [http://repository.uinsu.ac.id/9105/1/BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF DR. NURSAPIA HARAHAP, M.HUM.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/9105/1/BUKU_METODOLOGI_PENELITIAN_KUALITATIF_DR._NURSAPIA_HARAHAP,_M.HUM.pdf)
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86. <http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/639>
- Inayati, U. (2022). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/241>
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan *Gamifikasi* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. *Iain Ponorogo*. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15157/>
- Khakima, L. N., Zahra, S. F. A., Marlina, L., & Abdullah, Z. (2021). Penerapan Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Siswa MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 775–791. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semair-775->
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). *Gamifikasi* (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219–228. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ec_hEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=mulyasa+kurikulum+merdeka&ots=U7gfUILXd1&sig=nNX3tLbbj3UtWhpwHn6POR2eTII
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.871>
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka* (A. Ulinuha (ed.)). Bumi Aksara.

https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ec_hEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=mulyasa+kurikulum+merdeka&ots=U7gfUILXd1&sig=nNX3tLbbj3UtWhpwHn6POR2eTII

- Musthofa, M., & Illahi, N. (2023). Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 20–37. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.310>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. 3(1), 9–15. <https://scholar.archive.org/work/7j7idwszlfj5jq5h5wufv2oim/access/wayback/http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/absis/article/download/1385/pdf>
- Putri, F. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Multimedia Guna Meningkatkan Minat Literasi Dan Numerasi Belajar Online Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 155–161. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3918>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
- Schleicher, A. (2019). *PISA 2018: Insights and Interpretations*. 64. <https://eric.ed.gov/?id=ED601150>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik *gamifikasi* untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <http://j-edu.org/index.php/edu/article/view/2>
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Suwandi, F. P. E., Rahmanigrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 57–66. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/view/1098
- Ulfa, E. M., Nuri, N., Febi, A., Sari, P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). *Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. 6(6), 9344–9355. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3742>
- Yunita, N. P., & Indrajit, P. R. E. (2022). *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (M. Kika (ed.)). ANDI.

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jT-AEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Istilah+%22gamifikasi%22+muncul+pada+tahun+1980-an+untuk+menggambarkan+&ots=wbS2ThEYix&sig=9VmL-Hj5eV_fOj0WO5xhrx9pAmsg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “Merdeka Belajar” dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 120–133. <https://doi.org/10.53627/jam.v7i2.3996>