



Penerapan Media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi Berbasis Gamifikasi di SDN Mojopurno 01

Alfina Eka Septi^{1*}, Dani Dwi Saputra², Maharani Widya Putri³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: ¹⁾alfinaekaspti@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi berbasis gamifikasi pada peserta didik sekolah dasar kelas atas di SDN 1 Mojopurno. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian berjumlah sembilan peserta didik. Data diperoleh melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti pembelajaran serta memberikan respons positif terhadap penggunaan media. Kendala yang ditemukan berupa kemampuan membaca peserta didik yang masih beragam sehingga beberapa peserta didik memerlukan pendampingan dalam memahami isi teks. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru dan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok. Dengan demikian, media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi berbasis gamifikasi berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pemahaman teks deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: gamifikasi, , teks deskripsi, pembelajaran

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi peserta didik sebagai bekal untuk mengikuti proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kompetensi berbahasa yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu sehingga peserta didik mampu menggunakan bahasa sebagai sarana berpikir, belajar, dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara inovatif dengan memanfaatkan media yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar (Triningsih & Chandra Muji U., 2023).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah teks deskripsi. Materi ini bertujuan membantu peserta didik memahami informasi mengenai objek, tempat, peristiwa, maupun makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri yang disampaikan secara rinci sehingga pembaca memperoleh gambaran yang jelas terhadap objek yang dideskripsikan. Pembelajaran teks deskripsi tidak hanya melatih kemampuan membaca, tetapi juga mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengamati, mengidentifikasi, memahami, dan menghubungkan informasi yang terdapat dalam bacaan dengan pengalaman yang dimiliki. kemampuan literasi

membaca berkembang melalui kegiatan membaca yang melatih peserta didik memahami informasi, menemukan gagasan utama, serta menghubungkan isi bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki (Navida dkk., 2023).

Oleh karena itu, pembelajaran teks deskripsi perlu dikemas secara menarik agar peserta didik tidak hanya membaca teks, tetapi juga mampu memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Kemampuan membaca pemahaman akan berkembang lebih optimal apabila peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan kontekstual (Milasari diahmilasasri dkk., 2024). Kemampuan memahami teks deskripsi tidak hanya berkaitan dengan kegiatan membaca, tetapi juga melibatkan kemampuan mengamati, mengidentifikasi informasi penting, serta membangun gambaran terhadap objek yang dideskripsikan. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari sehingga proses memahami teks tidak bersifat pasif, melainkan berlangsung secara aktif dan bermakna.

Dalam mendukung pembelajaran teks deskripsi, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang penting. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Selain berfungsi sebagai alat bantu guru, media pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Afifah dkk., 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal (Taruna dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Mojopurno, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penyampaian materi secara lisan sehingga peserta didik cenderung kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan ketika pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan guru dan kegiatan membaca secara mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar tanpa mengubah tujuan utama pembelajaran. Unsur permainan seperti tantangan, pemberian poin, penghargaan, dan kerja sama kelompok dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Pada materi teks deskripsi, gamifikasi dapat diterapkan melalui kegiatan membaca, mengamati, berdiskusi, mengidentifikasi informasi, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan dengan isi bacaan. Penerapan model *guessing game* pada materi teks deskripsi di sekolah dasar mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Lestari dkk., 2024).

Penerapan gamifikasi juga sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain, tantangan, dan kerja sama dengan teman sebaya. Melalui integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih menyenangkan dan bermakna. Zherly Fitriana dkk., (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan

digital mampu mendorong keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, diterapkan media pembelajaran jelajah kartu misteri teks deskripsi berbasis gamifikasi. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi teks deskripsi melalui aktivitas bermain sambil belajar. Peserta didik memilih kartu misteri yang berisi teks deskripsi, membaca isi teks, berdiskusi bersama kelompok, kemudian mengidentifikasi objek yang dideskripsikan berdasarkan informasi yang tersedia. Media pembelajaran interaktif terbukti valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu mendukung peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Selain itu, integrasi teknologi dalam media pembelajaran berkontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan (Hukum dkk., 2025) . Melalui kegiatan tersebut, peserta didik didorong untuk aktif membaca, berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Pemilihan SDN 1 Mojopurno sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dalam pembelajaran teks deskripsi. Selain itu, peserta didik sekolah dasar kelas atas umumnya telah memiliki kemampuan membaca pemahaman yang lebih berkembang sehingga lebih siap mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi yang menuntut aktivitas membaca, berdiskusi, serta mengidentifikasi informasi dari teks deskripsi. Karakteristik tersebut menjadikan peserta didik kelas atas sebagai subjek yang sesuai untuk penerapan media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran jelajah kartu misteri teks deskripsi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Mojopurno. Fokus penelitian meliputi proses penerapan media, respons peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta kendala dan solusi yang ditemukan selama implementasi media. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga mampu mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan secara sistematis penerapan media pembelajaran Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi berbasis gamifikasi serta respons peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Mojopurno dengan subjek sebanyak sembilan peserta didik kelas atas sekolah dasar yang dipilih karena telah memiliki kemampuan berpikir logis, bekerja sama, dan membaca yang sesuai dengan karakteristik media yang diterapkan.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan, partisipasi, dan respons peserta didik selama pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh tanggapan peserta didik mengenai ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat media, sedangkan dokumentasi berupa foto dan dokumen pendukung digunakan untuk memperkuat data penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, lembar angket respons peserta didik, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan untuk memperoleh gambaran mengenai proses penerapan media serta respons peserta didik terhadap penggunaannya.

HASIL PENELITIAN

Penerapan media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi berbasis gamifikasi dilaksanakan di SDN 1 Mojopurno pada hari Kamis, 18 Juni 2026 dengan peserta didik sekolah dasar kelas atas yang berjumlah 9 orang. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 120 menit, yaitu mulai pukul 08.00 WIB hingga 10.00 WIB. Pelaksanaan pembelajaran dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan materi teks deskripsi ke dalam aktivitas permainan edukatif sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran melalui salam sebagai bentuk pembiasaan sikap santun dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Selanjutnya, guru melaksanakan kegiatan apersepsi dengan menampilkan sebuah gambar melalui media *PowerPoint*. Peserta didik kemudian diberikan pertanyaan pemantik, seperti "Gambar apakah ini?" dan "Apa saja yang kalian lihat dari gambar tersebut?". Pertanyaan tersebut bertujuan menggali pengetahuan awal peserta didik sekaligus mengarahkan mereka untuk mengamati karakteristik objek yang ditampilkan. Jawaban yang disampaikan peserta didik selanjutnya dihubungkan dengan materi teks deskripsi, sehingga terbentuk keterkaitan antara pengalaman awal peserta didik dengan materi yang akan dipelajari.

Setelah kegiatan apersepsi, guru menyampaikan materi mengenai teks deskripsi yang meliputi pengertian, ciri-ciri, struktur, dan langkah-langkah menyusun teks deskripsi. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi dan tanya jawab agar peserta didik memperoleh pemahaman konseptual sebelum mengikuti kegiatan permainan. Tahap ini menjadi landasan penting agar peserta didik memiliki bekal pengetahuan yang memadai dalam menyelesaikan setiap tantangan yang terdapat pada media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi.

Memasuki kegiatan inti, guru membagi peserta didik ke dalam tiga kelompok yang terdiri atas tiga orang pada setiap kelompok. Masing-masing kelompok diminta menentukan nama kelompok sebagai identitas tim. Selanjutnya, satu orang perwakilan dari setiap kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain. Setelah urutan permainan ditetapkan, guru menjelaskan mekanisme permainan, aturan yang harus dipatuhi, sistem pemberian poin, serta batas waktu menjawab soal agar seluruh peserta didik memahami prosedur pelaksanaan permainan sebelum kegiatan dimulai.

Permainan diawali dengan setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan nomor kartu misteri yang akan dipilih. Perwakilan kelompok kemudian maju ke depan untuk mengambil kartu sesuai nomor yang telah disepakati. Kartu yang diperoleh berisi teks deskripsi beserta pertanyaan yang harus dibaca oleh perwakilan kelompok yang maju ke depan. Setelah soal selesai dibaca, peserta didik diberikan waktu 30 detik untuk menyampaikan jawaban. Pemberian batas waktu tersebut bertujuan melatih kecepatan berpikir, ketepatan memahami isi teks deskripsi, serta kemampuan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang terdapat pada bacaan.

Apabila jawaban yang diberikan benar, kelompok memperoleh poin sesuai ketentuan permainan. Sebaliknya, apabila jawaban belum tepat, kesempatan menjawab diberikan kepada kelompok berikutnya. Guru memastikan bahwa setiap kelompok mengirimkan anggota yang berbeda sebagai perwakilan pada setiap putaran permainan sehingga seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi secara aktif. Kartu yang telah digunakan tidak dapat dipilih kembali, sedangkan guru mencatat seluruh perolehan poin pada papan skor agar perkembangan skor setiap kelompok dapat dipantau secara langsung. Permainan berlangsung hingga seluruh kartu selesai dimainkan, kemudian kelompok yang memperoleh poin tertinggi ditetapkan sebagai pemenang.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. Mereka aktif berdiskusi dalam menentukan jawaban, saling bertukar pendapat, serta bekerja sama untuk memahami isi teks deskripsi yang terdapat pada kartu misteri. Ketika memperoleh kesempatan menjadi perwakilan kelompok, peserta didik tampak percaya diri dalam membacakan soal dan berusaha menjawab pertanyaan sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena seluruh peserta didik terlibat secara langsung dalam setiap tahapan permainan. Aktivitas memilih kartu misteri, membaca teks deskripsi, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkomunikasi, serta berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan media berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran.

Pada akhir kegiatan, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari dengan menyimpulkan konsep-konsep penting mengenai teks deskripsi. Selanjutnya, guru membagikan kuesioner yang telah di siapkan, sebagai bahan refleksi tentang pembelajaran yang telah digunakan, yang meliputi lima aspek yaitu aspek kemenarikan media pembelajaran, aspek kemudahan penggunaan, aspek pemahaman materi, aspek motivasi dan keterlibatan belajar, dan aspek manfaat media pembelajaran. Peserta didik diminta mengisi lembar kuesioner tersebut sebagai bentuk umpan balik terhadap proses pembelajaran yang telah diikuti. Kegiatan pembelajaran kemudian ditutup dengan salam sebagai penutup seluruh rangkaian pembelajaran.



Gambar 1. Penyampaian Materi.



Gambar 2. Peserta didik mengidentifikasi objek pada kartu misteri.

PEMBAHASAN

Media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi Berbasis Gamifikasi

Media jelajah kartu misteri teks deskripsi merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi teks deskripsi melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini memadukan aktivitas membaca, berpikir, berdiskusi, dan menjawab tantangan dalam bentuk permainan kelompok. Penerapan media dilakukan dengan cara peserta didik memilih kartu bernomor yang telah disediakan, kemudian membuka kartu misteri yang berisi petunjuk berupa teks deskripsi. Selanjutnya, peserta didik membaca dan menganalisis informasi yang terdapat pada kartu untuk mengidentifikasi objek yang dimaksud. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya membaca teks, tetapi juga dilatih untuk memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan objek berdasarkan ciri- ciri yang dijelaskan dalam teks. Kegiatan ini

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman secara aktif melalui proses mengamati, menganalisis, dan mendiskusikan informasi yang diperoleh bersama anggota kelompok. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Komponen Media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi.

Media jelajah kartu misteri teks deskripsi terdiri atas kartu yang memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan sisi belakang. Pada sisi depan terdapat nomor yang digunakan sebagai pilihan dalam permainan, sedangkan pada sisi belakang terdapat kartu misteri yang berisi teks deskripsi atau petunjuk mengenai suatu objek, tempat, maupun makhluk hidup. Peserta didik secara bergantian memilih nomor yang tersedia, kemudian kartu dibalik untuk melihat dan membaca teks deskripsi yang terdapat pada bagian belakang kartu. Setelah membaca teks tersebut, peserta didik diminta mengidentifikasi objek yang dimaksud berdasarkan informasi yang disajikan dalam waktu yang telah ditentukan. Pemberian batas waktu dalam menjawab bertujuan melatih peserta didik untuk berpikir cepat, fokus, serta mampu mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. Selain itu, sistem permainan yang dilakukan secara bergiliran memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Media kartu misteri memuat berbagai petunjuk yang harus dianalisis oleh peserta didik, seperti deskripsi tentang tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli, hewan yang mampu mengubah warna kulit sesuai dengan lingkungan sekitarnya, serta tempat penyimpanan benda-benda bersejarah yang dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan dan wisata. Melalui kegiatan memilih nomor, membalik kartu, membaca petunjuk, dan menentukan jawaban, peserta didik tidak hanya berlatih membaca, tetapi juga mengembangkan kemampuan memahami isi teks deskripsi secara aktif dan menyenangkan. Aktivitas tersebut membantu peserta didik menghubungkan informasi yang diperoleh dari teks dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam. Selain itu, peserta didik juga belajar menemukan kata kunci dan ciri-ciri khusus yang terdapat dalam teks deskripsi sebagai dasar untuk menentukan jawaban yang tepat.

Penggunaan kartu dua sisi tersebut menciptakan unsur kejutan dan rasa ingin tahu sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok mendorong peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, serta mengemukakan pendapat dalam menentukan jawaban yang tepat. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik tampak aktif berdiskusi dengan

anggota kelompoknya untuk menganalisis isi kartu dan menentukan jawaban terbaik. Situasi ini menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu menciptakan interaksi positif antar peserta didik sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media jelajah kartu misteri teks deskripsi dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Respons Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, peserta didik menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media jelajah kartu misteri teks deskripsi. Peserta didik tampak bersemangat ketika memilih kartu misteri dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap isi teks yang akan dibaca. Proses diskusi kelompok juga berlangsung dengan baik karena setiap peserta didik berusaha memberikan pendapat mengenai objek yang dideskripsikan pada kartu. Antusiasme tersebut terlihat dari keaktifan peserta didik saat berdiskusi, saling bertukar pendapat, serta berusaha menemukan jawaban yang tepat berdasarkan informasi yang terdapat pada teks deskripsi. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, selama kegiatan berlangsung tidak terdapat peserta didik yang mengajukan pertanyaan kepada fasilitator mengenai materi maupun cara penggunaan media. Kondisi tersebut bukan disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik, melainkan karena mereka lebih memilih berdiskusi bersama teman satu kelompok ketika mengalami kesulitan dalam memahami isi teks. Selain itu, arahan yang diberikan sebelum permainan dimulai juga cukup jelas sehingga peserta didik dapat mengikuti setiap tahapan kegiatan tanpa mengalami kebingungan. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan media dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik dan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diminta mengisi angket respons terhadap media yang telah digunakan.



Gambar 4. Pengisian Kuisioner.

Berdasarkan hasil angket tersebut, dengan jumlah 9 peserta didik dan jumlah penghitungan hasil dengan rumus, hasil perolehan dibagi jumlah peserta didik dan di kali 100. Pada aspek kemenarikan media pembelajaran, terdapat 88% peserta didik yang mengisi sangat setuju dan 11% peserta didik yang mengisi setuju, jadi pada aspek tersebut sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa peserta didik tertarik pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru, di buktikan adanya hasil angket tersebut, tingginya persentase pada aspek ini menunjukkan bahwa unsur permainan yang terdapat dalam media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Pada aspek kemudahan penggunaan media, terdapat 100% peserta didik mengisi sangat setuju, jadi pada aspek tersebut semua peserta didik dapat dikatakan mampu dalam menggunakan media yang digunakan oleh guru. Kemudahan penggunaan media menjadi faktor penting karena memungkinkan peserta didik lebih fokus pada pemahaman materi daripada mempelajari cara

menggunakan media tersebut. Pada aspek pemahaman materi, terdapat 100% peserta didik mengisi sangat setuju, jadi dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan guru memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Pada aspek motivasi dan keterlibatan belajar, terdapat 78% peserta didik yang mengisi sangat setuju dan 22% mengisi setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan oleh guru mampu membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran, dibuktikan dari hasil angket yang lebih dominan sangat setuju. Terakhir, pada aspek manfaat media pembelajaran, terdapat 100% semua peserta didik mengisi kolom sangat setuju, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan oleh guru memberikan manfaat bagi peserta didik.

Kendala dan Solusi Selama Penerapan Media

Penerapan media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi berbasis gamifikasi secara umum berlangsung dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta didik. Meskipun demikian, selama pelaksanaan kegiatan masih ditemukan beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian dalam proses pembelajaran. Kendala tersebut berkaitan dengan kemampuan membaca sebagian peserta didik yang belum berkembang secara optimal sehingga memengaruhi kecepatan mereka dalam memahami isi teks yang terdapat pada kartu misteri.

Selama penerapan media pembelajaran, ditemukan kendala pada kemampuan membaca beberapa peserta didik. Sebagian peserta didik belum mampu membaca teks secara lancar sehingga memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami isi kartu misteri. Kondisi tersebut menyebabkan proses diskusi pada beberapa kelompok berlangsung lebih lambat dibandingkan kelompok lainnya. Perbedaan kemampuan membaca tersebut menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik dalam satu kelas tidak selalu sama sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam.

Untuk mengatasi kendala tersebut, fasilitator memberikan pendampingan dengan membacakan isi teks deskripsi secara perlahan kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi informasi penting yang terdapat dalam bacaan. Setelah teks dibacakan, peserta didik mampu memahami isi bacaan dan dapat menentukan objek yang dimaksud dengan benar. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok juga membantu peserta didik yang belum lancar membaca karena mereka memperoleh bantuan dari teman satu kelompok dalam memahami isi teks. Pendampingan tersebut membuat seluruh peserta didik tetap dapat mengikuti pembelajaran secara optimal tanpa mengurangi tujuan penggunaan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi antar peserta didik dan pendampingan yang diberikan guru memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama.

Hasil penerapan menunjukkan bahwa media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi berbasis gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan unsur permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman secara langsung sehingga mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan jawaban melalui kegiatan membaca, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan permainan menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas yang menarik dapat meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Keaktifan peserta didik selama kegiatan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Aktivitas memilih kartu, membaca teks, berdiskusi, dan menyampaikan hasil identifikasi mendorong peserta didik bekerja sama serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam memahami informasi yang terdapat pada teks

deskripsi. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya belajar memahami isi teks, tetapi juga belajar mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, serta mengambil keputusan berdasarkan hasil diskusi kelompok.

Selain meningkatkan keaktifan, media yang diterapkan juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil angket yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik terhadap pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Suasana belajar yang menyenangkan menjadi salah satu faktor yang mendorong peserta didik mengikuti kegiatan hingga selesai dengan penuh antusias. Antusiasme peserta didik terlihat sejak awal kegiatan hingga akhir pembelajaran, terutama ketika mereka diberikan kesempatan untuk memilih kartu misteri, berdiskusi, dan memperoleh poin bagi kelompoknya.

Meskipun terdapat kendala berupa kemampuan membaca beberapa peserta didik yang belum berkembang secara optimal, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu memfasilitasi terjadinya interaksi, kolaborasi, dan saling membantu antar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial peserta didik melalui kegiatan kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.

Secara keseluruhan, penerapan media Jelajah Kartu Misteri Teks Deskripsi berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik kelas atas SDN 1 Mojopurno. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu peserta didik memahami materi teks deskripsi melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, media ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi teks deskripsi. Temuan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian unsur gamifikasi dalam media pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran jelajah kartu misteri teks deskripsi berbasis gamifikasi di SDN 1 Mojopurno mampu menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan memilih kartu misteri, membaca teks deskripsi, berdiskusi, serta mengidentifikasi informasi dalam bacaan, peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Respons peserta didik terhadap penggunaan media menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil observasi dan angket, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan pembelajaran serta merasa terbantu dalam memahami materi teks deskripsi. Seluruh peserta didik dapat mengikuti setiap tahapan permainan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok dengan baik, sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif dan kolaboratif.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi berpotensi menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran teks deskripsi di sekolah dasar. Namun, penelitian ini masih memiliki

keterbatasan karena hanya melibatkan sembilan peserta didik pada satu sekolah dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, kemampuan membaca peserta didik yang beragam menyebabkan beberapa peserta didik masih memerlukan pendampingan dalam membaca dan memahami isi teks sehingga proses pembelajaran membutuhkan bimbingan guru secara lebih intensif. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak, dilaksanakan pada sekolah yang berbeda, serta dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media jelajah kartu misteri teks deskripsi berbasis gamifikasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu peserta didik memahami materi teks deskripsi, meningkatkan keterlibatan belajar, serta menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, aktif, dan bermakna di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Hukum, J., Keagamaan, S., Partisipasi Peserta Didik, M., Qurrota Akyuna, R., Dwi Wahyuni, A., Mintasih, D., Yogyakarta Wonosari Indonesia, S., & koresponden, P. (2025). *A S A S W A T A N D H I M Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam*.
- Lestari, R. D., Rulviana, V., & Wijastuti, N. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENUNGGUNAKAN MODEL GUESSING GAME PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 01 KLEGAN MADIUN TAHUN AJARAN 2023/2024. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 420. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.22626>
- Milasari diahmilasasri, D., Milasari, D., & Suminar, T. (2024). *ELSE (Elementary School Education Journal) KEEFEKTIFAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI METODE CIRC DAN METODE SQ3R PESERTA DIDIK KELAS IV*. 8(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/>
- Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Taruna, A., Sasongko, E., Wijaya, W., & Aziz, R. A. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. *Information Technology Journal*, 6(1).
- Triningsih, R., & Chandra Muji Utami, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON DALAM MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. Diambil <http://sosains.greenvest.co.id>
- Zherly Fitriana, C., Waraulia, A. M., & Puspitasari, D. (2025). *Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dan Media Wordwall dalam Materi Menulis Teks Ceramah pada Siswa Kelas XI MM SMK CendekiaMadiun*. Diambil <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasanahttps://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>|145