

**STRATEGI KOMUNIKASI GURU DALAM
MENERAPKAN TEKNIK GAMIFIKASI BAGI SISWA
DI SD NEGERI 104245 TUMPATAN**

TUGAS AKHIR

Oleh:

FIRDA SARI
2103110055

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : Firda Sari
NPM : 2103110055
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada Hari, Tanggal : Kamis, 17 April 2025
Waktu : Pukul 08.15 Wib s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Faustyna, S.Sos., M.M., M.I.Kom (.....)

PENGUJI II : Dr. Lutfi Basit, S.Sos., M.I.Kom (.....)

PENGUJI III : Elvita Yenni, S.S., M.Hum (.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Assoc., Prof., Dr., Arifin Saleh., S.Sos., MSP
Assoc., Prof., Dr., Abrar Adhani., S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama Lengkap : Firda Sari
NPM : 2103110055
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Strategi Komunikasi Guru Dalam Menerapkan Teknik Gamifikasi Bagi Siswa Di SD Negeri 104245
Tumpatan

Medan, 12 April 2025

Pembimbing



Elvita Yenni, S.S., M.Hum
NIDN: 0131038201

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi



Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom
NIDN: 0127048401

Dekan



Assoc. Prof. Dr. ARIEN SALEH, S.Sos., MSP
NIDN: 0030017402



PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **Firda Sari**, NPM **2103110055**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

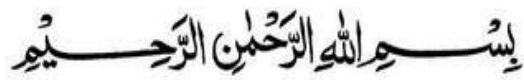
Medan, 28 April 2025

Yang Menyatakan,



Firda Sari

KATA PENGANTAR



Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Rabbil ‘segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang tak henti-hentinya memberikan nikmat serta kekuatan yang tak terhingga kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi berjudul Strategi Komunikasi Guru Dalam Penerapan Teknik Gamifikasi Pada Siswa Khususnya Di SD Negeri 104245 Tumpatan. Salawat beriring salam tidak lupa penulis persembahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga syafaat beliau tercurahkan kepada kita semua. Skripsi ini merupakan tugas akhir bagi mahasiswa yang harus diselesaikan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Lembaran ini sekaligus menjadi media bagi penulis untuk menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada kedua orang tua penulis yaitu Almarhum Bapak Purwanto dan Mama Murni atas segala doa, dukungan, dan cinta kasih yang begitu besarnya. Penulis selamanya akan bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orang tua penulis. Ibu dan Ayah penulis telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit. Maka dari itu penulis berjanji tidak akan membiarkan semua itu sia-sia. Penulis berjanji melakukan yang terbaik untuk semua kepercayaan yang diberikan. Terima kasih telah menjadi orang tua yang

sempurna bagi penulis dan memberikan makna kehidupan yang terdapat banyak sekali perjalanan dan pelajaran di dalamnya. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan memudahkan jalan menuju kebahagiaan dunia dan akhirat. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak kalah penting yaitu kepada abang penulis Panji Pradana, S.T dan Sigit Santoso, S.Kom terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis dan selalu kebersamai penulis dalam setiap proses yang dilalui penulis. Berkontribusi bagi dari segi materi, tenaga maupun waktu untuk penulis serta selalu mendukung penulis.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Rudianto S.Sos, M.Si selaku Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Arifin Shaleh, S.Sos, M.SP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
4. Bapak Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, S.Sos, M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dr. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos, M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Elvita Yenni, S.S., M. Hum selaku dosen pembimbing penulis yang selalu sabar dalam membimbing dan mengajari penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
9. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama penulis menjalani perkuliahan.
10. Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sudah membantu kelengkapan berkas-berkas dan juga informasi perkuliahan.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis menyadari dalam pengerjaan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan, baik dari segi pembahasan maupun dari segi penulisan.
12. Terima kasih kepada diri sendiri karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang terbilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

Medan, Februari 2025

Penulis,

FIRDA SARI

STRATEGI KOMUNIKASI GURU DALAM MENERAPKAN TEKNIK GAMIFIKASI BAGI SISWA DI SD NEGERI 104245 TUMPATAN

Firda Sari
2103110055

ABSTRAK

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang dapat dilakukan secara formal atau nonformal dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik, pembelajaran merupakan cara pendidik memberikan ilmu dan pengetahuan kepada peserta didik. Dalam penerapan teknik gamifikasi dalam pembelajaran tidak selalu berjalan dengan baik. Masalah yang muncul saat penerapan pembelajaran gamifikasi yaitu siswa ketergantungan pada permainan daripada tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori Laswell. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik analisis kualitatif. Dari penelitian yang telah dilakukan, maka hasil dari penelitian ini adalah pentingnya proses pembelajaran menggunakan teknik gamifikasi yang dimana teknik gamifikasi dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif bagi siswa. guru merasa bahwa setelah metode ini diterapkan, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Hanya saja sebagian siswa hanya berfokus pada aspek permainannya saja tanpa mengikuti proses pembelajaran itu.

Kata Kunci: *Komunikasi, Strategi Komunikasi, Teknik Gamifikasi*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK... ..	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2. Manfaat Praktis.....	4
1.4.3. Manfaat Akademis.....	4
1.5. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	6
URAIAN TEORITIS.....	6
2.1. Komunikasi.....	6
2.2. Strategi Komunikasi.....	7
2.3. Teknik Gamifikasi.....	8
BAB III.....	11
METODE PENELITIAN.....	11
3.1. Jenis Penelitian.....	11
3.2. Kerangka Konsep.....	12
3.3. Definisi Konsep.....	12
3.4. Kategorisasi Penelitian.....	14
3.5. Informan dan Narasumber.....	14
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	15

3.7. Teknik Analisis Data.....	16
3.7.1. Analisis Lapangan.....	17
3.7.2. Reduksi Data.....	17
3.7.3. Penyajian Data.....	17
3.7.4. Penarikan Kesimpulan.....	18
3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	18
3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian.....	19
BAB IV.....	20
HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1. Hasil Penelitian.....	20
4.2. Pembahasan	37
BAB V.....	42
PENUTUP.....	42
5.1. Simpulan.....	42
5.2. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4. Kategorisasi Penelitian.....	14
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2. Kerangka Konsep.....	12
Gambar 4.1. Wawancara Bersama Bapak Darmanto	21
Gambar 4.2. Wawancara Bersama Ibu Fivie Lindawati Arjan	22
Gambar 4.3. Wawancara Bersama Tri Amanah Wulandari	23
Gambar 4.4. Wawancara Bersama Rezza Raditya Novero	24

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK 1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir
2. SK 2. Surat Penetapan Judul dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir
3. SK 3. Surat Permohonan Seminar Proposal Tugas Akhir
4. SK 4. Undangan Seminar Proposal Tugas Akhir
5. Surat Izin Penelitian
6. Surat Balasan Izin Penelitian
7. Daftar Pertanyaan Penelitian Tugas Akhir
8. SK 5. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir Mahasiswa
9. SK 10. Undangan Panggilan Ujian Akhir Sidang Meja Hijau
10. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi dan pengetahuan nampaknya terjadi dengan cepat. Evolusi kognisi manusia di banyak bidang menimbulkan pergeseran dalam penafsiran dan pemahaman semua fenomena, termasuk pendidikan. Modifikasi ini berasal dari beragam penemuan dan kemajuan dibidang yang berkaitan dengan semakin banyaknya elemen dalam sistem pendidikan saat ini. Perkembangan tersebut mempengaruhi semua bidang kehidupan, mulai dari ekonomi, social, sampai pendidikan. Pendidikan merupakan ranah yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi (Jonnedi et al., 2020).

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang dapat dilakukan secara formal atau nonformal dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik, pembelajaran merupakan cara pendidik memberikan ilmu dan pengetahuan kepada peserta didik, dengan kata lain, pembelajaran adalah proses bagaimana pendidik dapat membantu peserta didik menerima pelajaran dengan baik (Moh. Khoridatul Huda, 2023).

Pendidikan dalam upaya meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas, para pendidik dan pengembang kurikulum terus mencari cara yang inovatif dan efektif. Salah satu Teknik yang semakin populer adalah penggunaan teknik gamifikasi dalam pembelajaran. Teknik gamifikasi adalah penggunaan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan, seperti dalam

pembelajaran. Dengan memanfaatkan aspek-aspek permainan seperti pemberian tantangan, hadiah, kompetisi, dan kepuasan berprestasi, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Elemen-elemen dalam permainan menurut (Sari & Alfian, 2023):

- a) Elemen multimedia, fitur permainan yang menarik untuk perhatian pada gameplay dan pembelajaran. Elemen multimedia terdiri dari visual, teks, video, audio. Atribut elemen multimedia terdiri dari Stimulus sensorik (grafik, animasi, video, teks, dan audio).
- b) Elemen yang menyenangkan, fitur permainan yang menyenangkan untuk gameplay dan pembelajaran yang menyenangkan. Elemen yang menyenangkan dari permainan terdiri dari: karakter / lingkungan virtual, tantangan, kontrol / pilihan, narasi / jalan cerita.
- c) Elemen interaktif, fitur permainan untuk partisipasi dan keterlibatan dalam permainan dan pembelajaran. Elemen interaktif terdiri dari: prosedur, bermain peran, rintangan, quests, masalah / scenario, mini-games (pendidikan / non-edukasional), dan konflik.
- d) Elemen motivasi, fitur game yang mendukung untuk gameplay dan pembelajaran yang bermakna. Elemen motivasi terdiri dari: tujuan, Hadiah, alat belajar bawaan, alat bantu offline, aturan, pilihan, kemajuan, batas, hasil (mis., Menang / kalah, peringkat, dan hadiah), dan adaptasi.

Gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kolaborasi peserta didik, mendorong pembelajaran mandiri, memberikan umpan balik yang segera, serta meningkatkan kesenangan dan kreativitas. Dengan

memanfaatkan elemen permainan, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Gamifikasi dalam pembelajaran tidak selalu berjalan dengan baik. Masalah yang muncul saat penerapan pembelajaran gamifikasi yaitu siswa ketergantungan pada permainan daripada tujuan pembelajaran. Siswa terlalu fokus pada permainannya sehingga seringkali mengabaikan pentingnya memahami materi secara mendalam. Sehingga penting bagi guru untuk mengintegrasikan permainan dengan tujuan pembelajaran yang seimbang.

Permainan (gamifikasi) dalam pendidikan, maka komponen penting dalam mensukseskan pembelajaran tidak hanya pada siswa, namun juga sikap positif dan kesiapan guru. Terkadang penghambat penerapan permainan dalam pendidikan bukan berasal dari kesulitan akses alat atau media, namun juga optimis (sikap positif) guru terhadap penggunaan permainan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui strategi komunikasi guru dalam penerapan teknik gamifikasi pada siswa khususnya di SD Negeri 104245 Tumpatan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Strategi Komunikasi Guru Dalam Menerapkan Teknik Gamifikasi Bagi Siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ialah:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah berupa uraian- uraian yang bersifat teoritis tentang komunikasi khususnya strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pesan kepada berbagai pihak, khususnya terhadap khalayak ramai dalam menambah wawasan tentang bagaimana strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan.

1.4.3. Manfaat Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi pengetahuan kepada pembaca, khususnya terhadap mahasiswa jurusan ilmu komunikasi dalam menambah wawasan tentang bagaimana strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Pada bab ini menjelaskan tentang komunikasi, strategi komunikasi, dan teknik gamifikasi.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, penulisan menguraikan tentang metode penelitian, jenis penelitian, kerangka konsep, kategorisasi, narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis menguraikan analisis data yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan yang telah diteliti.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Komunikasi

Istilah komunikasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *communication* yang berasal dari Bahasa Latin *communication* dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama, yaitu sama makna. Kesamaan makna ini mengandung pengertian bahwa antara komunikator dan komunikan memiliki persepsi yang sama tentang apa yang sedang dikomunikasikan atau dibicarakan. Pihak komunikator dan komunikan memiliki sifat komunikatif. Sedangkan sifat komunikatif didapatkan jika kedua belah pihak mempunyai sifat empati (Jonnedi et al., 2020).

Haroll D. Laswell mengemukakan definisi komunikasi dalam pernyataan *who (communicator, source, sender) says what (message); in which channel (channel, media); to whom (communicant, communicate, receiver, recipient); with what effect (effect, impact, influence)*. Berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, komunikasi didefinisikan sebagai proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui suatu media yang menimbulkan efek (Jonnedi et al., 2020).

Menurut Riswandi, komunikasi sebagai suatu proses artinya bahwa komunikasi merupakan serangkaian tindakan atau peristiwa yang terjadi secara berurutan (ada tahap atau sekuensi) serta berkaitan satu dengan lainnya dalam kurun waktu tertentu. Sebagai suatu proses, komunikasi tidak statis, melainkan dinamis

dalam arti akan selalu mengalami perubahan dan berlangsung terus menerus (Cangara, 2018).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi melibatkan banyak faktor atau komponen. Faktor-faktor atau unsur yang dimaksud antara lain meliputi komunikator, komunikasi, pesan (isi, bentuk, dan cara penyampaian), saluran atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, waktu, tempat, hasil atau akibat yang ditimbulkan dan situasi atau kondisi yang ada ketika komunikasi berlangsung (Hardiyanto & Pulungan, 2019).

2.2. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi adalah perencanaan yang efektif dalam penyampaian pesan sehingga mudah dipahami oleh komunikan dan bisa menerima apa yang telah disampaikan sehingga bisa mengubah sikap atau perilaku seseorang. Strategi komunikasi adalah penggunaan kombinasi faset-faset komunikasi dimana termasuk di dalamnya frekuensi komunikasi, formalitas komunikasi, isi komunikasi, saluran komunikasi (Novrica et al., 2017).

Menurut Middleton strategi komunikasi adalah kombinasi yang terbaik dari semua elemen komunikasi mulai dari komunikator, pesan, saluran (media), penerima sampai pada pengaruh (efek) yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal (Lubis et al., 2021). Pemilihan strategi merupakan langkah krusial yang memerlukan penanganan secara hati-hati dalam perencanaan komunikasi, sebab jika pemilihan strategi salah atau keliru maka hasil yang diperoleh bisa fatal, terutama kerugian dari segi waktu, materi dan tenaga. Oleh

karena itu, strategi juga merupakan rahasia yang harus disembunyikan oleh para perencanaan.

Strategi komunikasi pada hakikatnya merupakan perencanaan (planning) dan manajemen (management) untuk mencapai satu tujuan komunikasi, dan untuk mencapainya, strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanya menunjukkan arah, tetapi juga harus menunjukkan taktik operasionalnya (Siregar et al., 2023).

Dalam praktiknya, strategi komunikasi tidak dapat dipisahkan dengan perencanaan komunikasi karena strategi komunikasi merupakan kiat yang dapat dilakukan dalam melaksanakan perencanaan komunikasi. Dalam penyusunan perencanaan komunikasi ada kalanya perencanaan akan menemui permasalahan-permasalahan seperti teknologi apa yang akan dipakai untuk membuat sistem komunikasi menjadi lebih efisien, titik-titik lemah yang akan muncul, bagaimana sistem komunikasi yang ada dan masih banyak lagi. Permasalahan-permasalahan tersebut perlu mendapatkan perhatian khusus karena bisa saja menggoyahkan strategi komunikasi yang telah terbentuk (Vera, 2020).

2.3. Teknik Gamifikasi

Gamifikasi adalah suatu teknik, metode dan strategi pada suatu waktu. Gamifikasi ini berisi pengetahuan tentang elemen-elemen yang membuat permainan menarik dan mengidentifikasi, dalam suatu aktivitas, tugas atau pesan tertentu, dalam cara yang menarik. lingkungan permainan, aspek-aspek dalam dinamika yang menyenangkan yang dapat diubah menjadi permainan (Isnawati & Hadi, 2021).

Gamifikasi sebagai proses yang mengubah cara berpikir untuk meningkatkan minat peserta didik dan memecahkan masalah menggunakan beberapa aturan permainan (Purba et al., 2024). Gamifikasi meningkatkan hal-hal positif seperti meningkatkan motivasi, konsentrasi, upaya, loyalitas, dan nilai-nilai positif lainnya dari sebuah permainan, permainan ini menggunakan mekanisme dan aplikasi non-permainan.

Menurut (Jeskris Lawalata et al., 2020) langkah pembelajaran gamifikasi secara sederhana dapat dibentuk sebagai berikut:

- a) Memahami Karakter Siswa Karakter siswa yang dimaksud adalah karakter siswa dalam memainkan sebuah permainan atau game. Karakter tersebut dapat berupa explorers, achievers, sosializers, dan killers. Dalam pembelajaran gamifikasi perlu memahami karakter tersebut agar dapat mengelompokkan siswa menjadi kelompok yang heterogen sesuai dengan kemampuan yang saling melengkapi. Dengan kata lain, kelompok-kelompok kecil yang dibuat harus seimbang. Jika pembelajaran gamifikasi dibuat untuk siswa secara individu (bukan berkelompok), maka pemahaman karakter ini akan membantu perancang dalam merancang sebuah pembelajaran yang cocok di kelas tersebut.
- b) Mendesain Materi Ajar Mendesain materi dapat dilakukan dengan membagi materi ajar menjadi sub-sub materi ajar. Selanjutnya materi yang sudah dibagi menjadi beberapa bagian tersebut dapat dibuat sebuah permasalahan (soal atau kuis) atau sebuah tingkatan pembelajaran yang ingin dibuat. Setelah itu, permasalahan atau tingkatan pembelajaran dapat

dikelompokkan berdasarkan tingkat kesulitan. Selanjutnya, melalui tingkat kesulitan tersebut dapat dibuat skor atau poin. Poin atau skor tersebut dapat dipergunakan sebagai acuan bagi perancang untuk menentukan sebuah rencana ataupun leaderboard yang digunakan dalam pembelajaran.

- c) Mendesain Pembelajaran Setelah melakukan pengamatan terhadap siswa dan merancang materi ajar, pendesain dapat mendesain kegiatan yang sesuai. Dalam mendesain pembelajaran, pendesain tentu harus membuat sebuah aturan (rules). Ini penting agar pembelajaran yang dibuat dapat berjalan dengan efektif. Kemudian, reward berupa achievement, leaderboad, badges (rencana) dapat ditampilkan. berdasarkan poin atau skor yang telah dibuat sebelumnya. Menampilkan reward akan mendorong semangat siswa untuk memperoleh tujuan pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

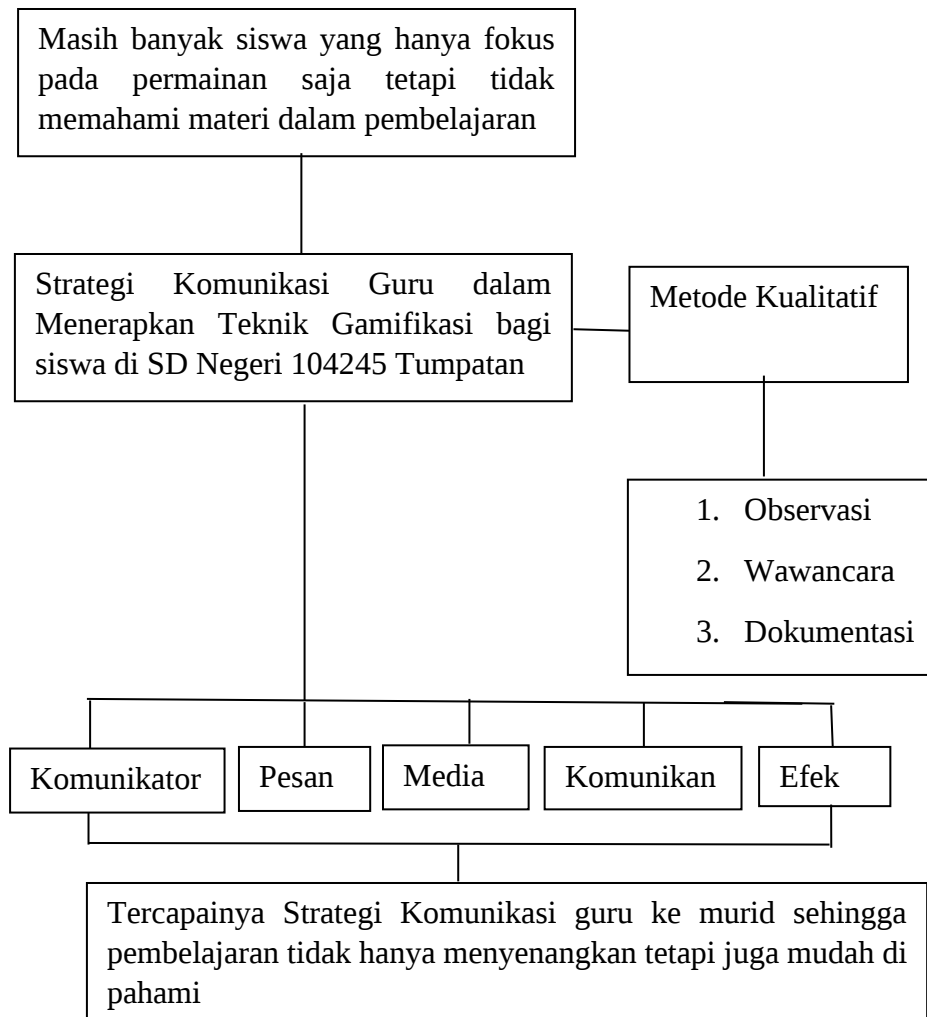
Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Menurut Creswell penelitian kualitatif ialah sebuah proses penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dan manusia dengan menciptakan paparan menyeluruh dan kompleks yang disajikan menggunakan kata-kata, melaporkan pandangan dengan terperinci yang diperoleh dari suatu sumber informasi, serta dilaksanakan dalam latar yang alamiah (Anggito & Setiawan, 2018).

Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami secara utuh hal-hal yang dialami oleh subjek yang diteliti, seperti perilaku, persepsi, tindakan, motivasi dan sebagainya, dengan cara mendeskripsikannya dalam bahasa dan kata-kata pada konteks alamiah dengan menggunakan berbagai metode alamiah (iwan hermawan, 2019).

Tahapan penggunaan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk mengungkapkan keadaan yang terjadi saat penelitian dilakukan, artinya metode deskriptif bertujuan menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu, sedangkan pendekatan kualitatif bertujuan memahami dan menjelaskan realitas, menyusun pola untuk menemukan sesuatu yang baru atau teori baru melalui metode berfikir induktif (Tanjung et al., 2024).

3.2. Kerangka Konsep

Gambar. 3.2. Kerangka Konsep



Sumber: Data Olahan, 2025

3.3. Defenisi Konsep

Menurut (Sugyono, 2014) defenisi dari konsep ialah konsep sebagai istilah atau defenisi yang berguna untuk mendeskripsikan secara abstrak suatu peristiwa atau kejadian, keadaan, individu atau kelompok yang menjadi pusat perhatian ilmu

sosial. Melalui sebuah konsep, peneliti diharapkan mampu menyederhanakan pemikirannya melalui satu istilah untuk beberapa kejadian (events) yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Istilah ini dipergunakan untuk mewakili sebuah realitas yang kompleks. Adapun definisi konsep dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a) Strategi komunikasi adalah perencanaan yang efektif dalam penyampaian pesan sehingga mudah dipahami oleh komunikan dan bisa menerima apa yang telah disampaikan sehingga bisa mengubah sikap atau perilaku seseorang.
- b) Gamifikasi sebagai proses yang mengubah cara berpikir untuk meningkatkan minat peserta didik dan memecahkan masalah menggunakan beberapa aturan permainan.
- c) Motivasi belajar artinya dorongan dari diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

3.4. Kategorisasi Penelitian

Tabel. 3.4. Kategorisasi Penelitian

konsep Pelenitian	Kategorisasi
1. Strategi Komunikasi Guru	- Komunikator
dalam Menerapkan Teknik	- Pesan
Gamifikasi bagi Siswa di SD	- Media
Negeri 104245 Tumpatan	- Komunikan
(Berdasarkan teori Laswell)	- Efek

Sumber: Data Olahan, 2025

3.5. Informan dan Narasumber

Narasumber adalah peranan dari seorang narasumber atau seorang informan dalam mengambil data yang akan digali dari orang-orang tertentu yang memiliki nilai dalam menguasai persoalan yang ingin diteliti dan mempunyai keahlian dalam berwawasan cukup (Anggito & Setiawan, 2018). Pemanfaatan narasumber bagi peneliti ialah untuk memperoleh informasi dengan waktu yang relative singkat namun hasil informasi yang diperoleh lebih mendalam. Teknik penentuan subjek penelitian sebagai narasumber pada penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan teknik purpose sampling yang menentukan informan atau narasumber berdasarkan penilaian, peneliti bahwa informan atau narasumber adalah pihak yang berkualitas untuk dijadikan sampel. Subjek peneltian yang dimaksud yaitu narasumber. Tahap pertama ditarik sebagai narasumber kunci yaitu seseorang yang menguasai dan

mengetahui tentang situasi dan kondisi penelitian, adapun narasumber dari penelitian ini adalah 2 Guru dan 2 siswa kelas 6 di SD Negeri 104245 Tumpatan.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan beberapa teknik pengumpulan data antara lain seperti wawancara, wawancara yaitu teknis dalam upaya menghimpun data yang akurat untuk keperluan melaksanakan proses pemecahan masalah tertentu yang sesuai dengan data. Lalu wawancara mendalam dilakukan guna menambah data yang diperlukan melalui tanya jawab seputar topik yang terkait dalam permasalahan ini. Kemudian teknik kedua ialah dengan cara observasi, yaitu pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki di lapangan. Teknik lainnya adalah dengan dokumentasi tujuannya untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data, teknik ini dapat digunakan sebagai pelengkap dari teknik wawancara dan observasi.

a) Observasi

merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik ini ialah cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi dilapangan dan digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan-kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk melihat secara langsung fenomena tersebut.

b) Wawancara

merupakan percakapan antara periset (seseorang yang ingin mendapatkan informasi) dan informan (seseorang yang dinilai mempunyai informasi penting terhadap satu objek). Wawancara dalam riset kualitatif, dapat juga disebut sebagai wawancara mendalam (depth interview) atau wawancara intensif (intensive interview) dan kebanyakan tidak berstruktur. Wawancara dalam riset kualitatif dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data kualitatif yang mendalam. Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur. Peneliti mempersiapkan beberapa pertanyaan tertulis sesuai dengan pendekatan teori yang digunakan dan tercantum di kategorisasi penelitian.

c) Dokumentasi

merupakan sebuah rekaman kejadian yang ditulis atau dicetak, dokumen dapat berupa catatan anekdot, surat, buku harian, foto, dan dokumen-dokumen lainnya. Dalam teknik pengumpulan data interaktif, peneliti dapat menemukan dokumen dari partisipan yang menawarkan untuk memberi rekaman pribadi kepada peneliti.

3.7. Teknik Analisis Data

Pada umumnya, ciri-ciri penelitian kualitatif menggunakan analisis data secara induktif dimana, analisis data adalah data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi untuk dibuat kesimpulan agar mudah dipahami.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dimulai dengan memahami hasil penelitian wawancara yang dilakukan melalui informan. Setelah data sudah dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menyusun data dalam satuan analisis.

Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Adapun teknik analisis data yang penulis ambil yaitu:

3.7.1. Analisis di Lapangan

Selama penelitian pengumpulan data masih berlangsung, peneliti melakukan analisis data dengan cara mencari, mencatat dan menafsirkan isi data.

3.7.2. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya apabila diperlukan. Reduksi data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci.

3.7.3. Penyajian Data

Penyajian data adalah mendisplay data, yang mana dalam penyajian tersebut maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan,

sehingga akan semakin mudah. Display data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3.7.4. Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian kualitatif dimulai dengan mencari arti benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proposisi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan hal yang belum ada sebelumnya. Temuan dapat berupa gambaran objek, yang awalnya tidak jelas menjadi jelas, berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Pada penelitian ini, kesimpulan awal yang di kemukakan oleh peneliti akan didukung oleh data-data di lapangan. Jawaban dari hasil penelitian akan memberikan penjelasan dan kesimpulan atas permasalahan penelitian yang diteliti dalam penelitian ini.

3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri 104245 Tumpatan yang berlokasi di Jl Setia Budi Desa Tumpatan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang dan waktu penelitian mulai dilaksanakan pada Januari sampai April 2025.

3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana Strategi Komunikasi Guru Dalam Penerapan Teknik Gamifikasi Pada Siswa Khususnya Di SD Negeri 104245 Tumpatan. Yang dimana, informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah 2 orang guru SD Negeri 104245 Tumpatan dan 2 orang siswa yang ada di SD Negeri 104245 Tumpatan, sehingga peneliti dapat mengetahui dan menyimpulkan hasil dari penelitian tersebut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang telah diperoleh berdasarkan metode kualitatif dengan teknik wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan melalui perspektif para informan yang terlibat secara langsung. Data yang diperoleh dari wawancara kemudian dianalisis secara mendalam guna menemukan pola, tema, dan makna yang relevan dengan fokus penelitian.

Data yang dikumpulkan melalui wawancara dianalisis dengan pendekatan deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini akan disajikan secara sistematis sesuai dengan hasil yang diterima dari wawancara dengan informan. Setiap temuan akan didukung dengan kutipan langsung dari narasumber guna memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan.

Permasalahan yang hendak dijawab pada bab ini yaitu untuk strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan. Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini dilakukan pada 26 Februari- 07 Maret 2025.

Narasumber dalam penelitian ini adalah orang - orang yang memiliki pengalaman, pengetahuan, atau keterlibatan langsung dengan topik yang diteliti.

Pemilihan narasumber dilakukan secara purposive sampling sesuai dengan kebutuhan penelitian kualitatif, sehingga dapat memberikan informasi yang mendalam dan relevan.

Narasumber dalam penelitian ini adalah 2 guru di sekolah SD Negeri 104245 Tumpatan dan 2 siswa yang sedang menempuh pendidikan di SD Negeri 104245 Tumpatan. Hasil wawancara ini diperoleh dari 4 narasumber ini. Adapun 4 narasumber tersebut yaitu:

Narasumber 1 bernama Bapak Darmanto S.Pd merupakan seorang guru yang mengajar di SD Negeri 104245 Tumpatan. Bapak Darmanto berusia 39 tahun. Penulis memilih bapak Darmanto sebagai narasumber 1 karena memiliki pengalaman dalam mengajar menggunakan teknik gamifikasi.

Gambar 4.1 Wawancara Bersama Bapak Darmanto



(Sumber: Data Olahan 2025)

Narasumber 2 bernama Ibu Fivie Lindawati Arjan S,pd seorang guru yang mengajar di sekolah SD Negeri 104245 Tumpatan.Ibu Fivie berusia 38 tahun. Penulis memilih ibu Fivie sebagai narasumber 2 karena beliau memiliki pengalaman menggunakan teknik gamifikasi dalam pembelajaran.

Gambar 4.2 Wawancara Bersama Ibu Fivie Lindawati Arjan



(Sumber: Data Olahan 2025)

Narasumber 3 bernama Tri Amanah Wulandari yang merupakan seorang siswa yang sedang menempuh pendidikan kelas 6 di sekolah SD Negeri 104245 Tumpatan. Narasumber 3 berusia 12 tahun. Penulis memilih siswa tersebut karena memiliki pengalaman dalam mengikuti pembelajaran menggunakan teknik gamifikasi sehingga penulis harapkan dapat memberikan hasil yang relevan.

Gambar 4.3 Wawancara Bersama Tri Amanah Wulandari



(Sumber: Data Olahan 2025)

Narasumber 4 bernama Rezza Raditya Novero merupakan seorang siswa kelas 6 yang sedang menempuh pendidikan di SD Negeri 104245 Tumpatan. Narasumber 4 berusia 12 tahun. Penulis memilih narasumber 4 karena memiliki pengalaman dalam mengikuti pembelajaran menggunakan teknik gamifikasi.

Gambar 4.4 Wawancara Bersama Rezza Raditya Novero



(Sumber: Data Olahan 2025)

Wawancara yang akan peneliti kemukakan tentang permasalahan yang telah dijelaskan pada bab I, yaitu untuk mengetahui bagaimana Strategi Komunikasi Guru Dalam Penerapan Teknik Gamifikasi Pada Siswa Khususnya Di SD Negeri 104245 Tumpatan. Selain itu, pertanyaan yang peneliti ajukan pada informan diambil dari Uraian Teoritis yang terdapat di bab II. Peneliti mewawancarai narasumber yang telah terpilih secara purposive sampling, adapun hasil dari wawancara yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana strategi komunikasi efektif yang gunakan dalam menerapkan gamifikasi agar siswa tetap termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran, narasumber 1 menjawab:

Kalau bapak sih lebih ke dalam berkomunikasi interaksi satu sama lain, jadi siswa gak hanya nerima informasi tapi juga aktif berpartisipasi. Saat saya berikan tantangan, kuis, atau permainan dalam pembelajaran, siswa merasa lebih antusias untuk belajar.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 2 Menjawab:

Didalam pembelajaran yang Ibu terapkan dek ibu menyampaikan instruksi dan materi pembelajaran dalam bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Ibu juga menggunakan cerita, dan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan mereka agar lebih menarik.

Dari pertanyaan tersebut narasumber 1 lebih menekankan bahwa komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran sangat penting sehingga siswa tidak hanya sebagai penerima informasi yang pasif tetapi dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Contohnya dengan memberikan tantangan, kuis atau permainan dalam pembelajaran siswa jadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar. Sedangkan narasumber 2 lebih mengarah pada pemberian intruksi dan materi dengan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik narasumber 2 menggunakan metode seperti bercerita, dan memberikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari hari siswa. Dengan cara itu dianggap siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan termotivasi dalam belajar.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana cara membangun interaksi yang efektif dengan siswa melalui teknik gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, narasumber 1 menjawab:

Dalam proses belajar Bapak usahakan biasanya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan menyisipkan elemen permainan dalam pembelajaran, seperti kuis, atau tantangan kelompok. Ini membuat siswa lebih semangat belajar.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 2 menjawab:

Ibu selalu menerapkan sistem poin yang bisa dicapai siswa setelah menyelesaikan tugas. Dengan cara ini, mereka merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Dari pertanyaan tersebut narasumber 1 biasanya berusaha menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menyisipkan elemen permainan dalam pembelajaran seperti mengadakan kuis atau tantangan kelompok yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan memnuat siswa lebih semangat dalam belajar. Sedangkan narasumber 2 membuat sistem poin sebagai bentuk apresiasi bagi siswa yang berhasil menyelesaikan tugas. Sistem poin tersebut membuat siswa merasa lebih dihargai atas usaha siswa, sehingga semangat belajar siswa meningkat.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana memastikan bahwa pesan yang disampaikan dalam gamifikasi tetap selaras dengan tujuan pembelajaran, narasumber 1 menjawab:

Bapak memastikan bahwa saat belajar yang menggunakan gamifikasi, seperti tantangan, kuis, atau sistem penghargaan, disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku. Hal ini membantu siswa memahami materi sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan dan pesan pembelajaran itu dapat ditangkap oleh siswa itu sendiri.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 2 menjawab:

Hmmm ibu biasanya mencampurkan aspek pelajaran ke dalam permainan agar pesannya itu sampai dan anak-anak juga tidak jenuh, seperti permainan teka-teki gitu, dan siswa tetap belajar sambil bermain tapi tetap ibu tetap mengawasi mereka agar mereka bermain sesuai materi pelajaran.

Dari pertanyaan tersebut narasumber 1 dalam menerapkan teknik gamifikasi dalam pembelajaran seperti tantangan, kuis atau sistem penghargaan disusun sesuai kurikulum yang berlaku. Hal ini memungkinkan siswa memperoleh pesan dalam pembelajaran berupa pengetahuan dan dilakukan secara menyenangkan sehingga

dapat mencapai pembelajaran yang diharapkan. Sementara narasumber 2 memberikan teka teki dalam pembelajaran dan tetap mengawasi siswa agar siswa bermain sesuai materi pelajaran.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana menggunakan elemen seperti visual, audio dan narasi dalam gamifikasi untuk memperjelas dan memperkuat pesan pembelajaran, narasumber 1 menjawab:

Bapak biasanya menyertakan gambar dan ilustrasi untuk membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih mudah.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 2 menjawab:

Kalau Ibu biasanya menggunakan contoh cerita yang sesuai sehingga pesan dalam pembelajaran sampai ke mereka.

Dari pernyataan tersebut narasumber 1 dalam pembelajaran menggunakan gambar dan ilustrasi dalam materi yang disampaikan. Dengan adanya visualisasi tersebut siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran. Sedangkan narasumber 2 menggunakan contoh cerita yang sesuai dengan begitu siswa lebih mudah memahami pembelajaran serta meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang media apa saja yang digunakan dalam menerapkan teknik gamifikasi, dan bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa, narasumber 1 menjawab:

Bapak menyertakan cerita yang sesuai dalam pembelajaran dengan menayangkannya di infokus jadi siswa lebih semangat mendengarkan dan aktif selama proses belajar.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 2 menjawab:

Ibu membuat pembelajaran berbasis kelompok yang berisi teka teki dan dengan cara ini dapat meningkatkan kerjasama dan dapat menambah pemahaman siswa.

Dari pertanyaan tersebut narasumber 1 menerapkan pembelajaran dengan menyertakan cerita yang relevan dengan pembelajaran dan ditayangkan menggunakan infokus diharapkan dengan cara tersebut agar siswa lebih semangat mendengarkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Sementara narasumber 2 menerapkan pembelajaran berbasis kelompok yang didalamnya berisi teka teki. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk bekerja sama dalam memecahkan setiap tantangan yang diberikan. Selain itu metode ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena belajar secara aktif dan saling berdiskusi dalam kelompok.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana memilih dan mengadaptasi media yang sesuai untuk mendukung strategi gamifikasi dalam pembelajaran, narasumber 1 menjawab:

Dalam pembelajaran, Bapak memilih media yang menarik secara visual, interaktif, dan mudah dipahami.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 2 menjawab:

Ibu biasa mengubah permainan sederhana yang sesuai dan siswa ketahui. cara ini membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dari pertanyaan di atas narasumber 1 dalam proses pembelajaran memilih media yang menarik secara visual, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan cara ini diharapkan pesan dalam pembelajaran yang disampaikan dapat lebih efektif dan mudah diterima oleh siswa. Sementara narasumber 2 memodifikasi permainan

sederhana yang sesuai dan siswa ketahui Hal ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana menyesuaikan strategi komunikasi dalam gamifikasi agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan berbagai tingkat kemampuan, narasumber 1 menjawab:

Bapak menyampaikan instruksi dan materi dengan bahasa yang jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Jika ada siswa yang masih kesulitan, bapak akan memberikan penjelasan tambahan dengan contoh yang sesuai agar mereka lebih mudah memahami.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 2 menjawab:

Ibu pastikan semua siswa merasa dihargai dan memiliki kesempatan yang sama dalam belajar. Ibu juga menggunakan sistem permainan yang gak cuma fokus di kecepatan menyelesaikan tugas, tetapi juga pada usaha dan kerja sama, jadi semua siswa bisa merasa percaya diri dan aktif.

Dari pertanyaan di atas narasumber 1 memberikan intruksi dengan bahasa yang jelas dan menyesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa agar siswa dapat mengikuti dengan baik. Jika ada kesulitan siswa dalam memahami, beliau memberikan penjelasan tambahan disertai contoh konkret. Sementara narasumber 2 berusaha menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adil bagi semua siswa sehingga siswa merasa dihargai dan memiliki kesempatan yang sama dalam belajar. Beliau juga menggunakan sistem permainan yang tidak hanya menekankan pada kecepatan dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga menghargai usaha dan kerja sama. Dengan cara ini setiap siswa dapat merasa percaya diri dan lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana cara memahami kebutuhan dan minat siswa agar gamifikasi dalam pembelajaran menjadi lebih menarik, narasumber 1 menjawab:

Bapak biasanya memperhatikan cara siswa merespons berbagai metode pembelajaran, apakah mereka lebih suka belajar melalui visual, audio, atau aktivitas fisik. Bapak juga melihat bagaimana mereka berinteraksi dengan teman-temannya dalam tugas kelompok atau saat bermain.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 2 menjawab:

Kalau Ibu sering mengajak siswa berbicara langsung mengenai apa yang mereka sukai dalam pembelajaran dan jenis permainan yang menarik bagi mereka. Ibu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan saran atau ide tentang cara belajar yang mereka inginkan.

Dari pertanyaan diatas narasumber 1 mengamati bagaimana siswa merespon berbagai metode pembelajaran, baik visual, audio, maupun aktivitas fisik. Dengan begitu beliau menyesuaikan pendekatan yang paling efektif. Beliau juga memperhatikan bagaimana siswa berinteraksi dengan teman temannya, baik saat kerja kelompok maupun saat bermain untuk memahami cara mereka berkolaborasi. Sementara narasumber 2 berkomunikasi langsung dengan siswa untuk memahami apa yang mereka sukai dalam pembelajaran serta permainan yang menarik bagi siswa. Dengan pendekatan ini, beliau memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide atau saran mengenai metode belajar yang mereka inginkan.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana dampak strategi komunikasi dalam penerapan gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, narasumber 1 menjawab:

Yang terjadi sejak bapak terapkan pembelajaran dengan cara ini dampak yang terjadi yaitu dalam proses belajar meningkatkan partisipasi dan antusias siswa.

Dengan Pertanyaan yang sama narasumber 2 menjawab:

Ibu rasa setelah untuk penerapan gamifikasi siswa lebih merasa percaya diri dan nyaman dalam bekerja sama dengan teman temannya.

Dari pertanyaan diatas narasumber 1 mengatakan bahwa dampak yang terjadi sejak di terapkan teknik gamifikasi dalam pembelajaran meningkatkan partisipasi dan antusias siswa. Sementara narasumber 2 mengatakan siswa lebih nyaman saat bekerja sama dengan teman temannya, karena tercipta lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana mengevaluasi efektivitas strategi komunikasi dalam gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, narasumber 1 menjawab:

Bapak selalu meminta siswa memberikan tanggapan tentang pengalaman mereka dalam pembelajaran berbasis gamifikasi ini.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 2 menjawab:

Ibu memperhatikan bagaimana siswa merespons instruksi dan aturan dalam gamifikasi. Jika siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, itu menunjukkan bahwa strategi komunikasi berhasil menciptakan keterlibatan yang tinggi. Sebaliknya, jika ada siswa yang kurang terlibat, saya menyesuaikan cara penyampaian agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Dari pertanyaan diatas narasumber 1 meminta siswa memberikan tanggapan mengenai pengalaman mereka dengan metode pembelajaran gamifikasi. Dengan begitu, beliau dapat mengevaluasi efektivitas pembelajaran serta cara menyesuaikan strategi agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Sementara

narasumber 2 memperhatikan bagaimana siswa merespon intruksi dan aturan dalam gamifikasi. Ketika siswa menunjukkan antusias dengan aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam pembelajaran hal ini menandakan bahwa strategi komunikasi dalam pembelajaran menggunakan teknik gamifikasi berhasil menciptakan keterlibatan yang tinggi. Namun jika siswa yang kurang berpartisipasi, beliau akan menyesuaikan cara penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami sehingga siswa dapat pembelajaran dengan baik.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana teknik pembelajaran yang dilakukan guru mempengaruhi motivasi dan semangat kamu dalam belajar, narasumber 3 menjawab:

Iya kak seru, kalo belajarnya menyenangkan wulan suka kak jadi makin semangat belajar.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Senang kak, karena bu guru dan pak guru yang ngajari selalu menggunakan permainan jadi gak gampang bosan kak, dan permainannya seru kak.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 merasa bahwa dengan penggunaan teknik gamifikasi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan semangat belajar karena seru dan menyenangkan. Sementara narasumber 4 merasa senang karena dengan menggunakan teknik gamifikasi dalam pembelajaran tidak membosankan dan seru.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang sikap dan cara berbicara guru saat menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran berpengaruh pada semangat belajar, narasumber 3 menjawab:

Iya kak, cara guru ngomong pas ngajar jelas jadi semangat kak belajarnya ditambah ibuk guru kadang suka ngajak kami bermain game jadi makin seru dan semangat kak.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Iya kak, pas guru jelasin itu gampang di mengerti dan reza sama kawan-kawan juga semangat kak karena kadang kami sambal belajar juga dikasi permainan sama guru kami kak, ada juga teman reza yang dimarahi sama buk guru karena terlalu asik bermain kak jadi ibuk marah sama dia.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 mengatakan cara guru saat menjelaskan dalam pembelajaran menambah semangat dalam belajar apalagi saat belajar disertai dengan permainan menambah semangat. Sementara narasumber 4 juga mengatakan hal yang tidak jauh berbeda cara guru menjelaskan pembelajaran jika mudah dimengerti membuat semangat belajar tetapi ada juga siswa yang hanya bermain saja tetapi tidak mengikuti pembelajaran dengan semestinya.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang bagaimana kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan guru terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi, narasumber 3 menjawab:

Iya kak paham, cuman kadang ada beberapa yang kurang ngerti apalagi pas guru kami ngasi permainan teka-teki kadang wulan gak bisa jawab pertanyaan nya. Tapi seru kok kak.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Iya paham kak.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 mengatakan bahwa dengan memasukkan teknik gamifikasi dalam pembelajaran memudahkan memahami pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tetapi kadang saat guru memberi pertanyaan atau teka teki ada kesulitan dalam menjawab. Sementara itu narasumber

4 sependapat bahwa dengan menggunakan teknik gamifikasi memudahkan dalam memahami pesan dalam materi pembelajaran.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang pesan dalam pembelajaran yang disampaikan guru dengan gamifikasi membuat lebih termotivasi untuk belajar, narasumber 3 menjawab:

Iya kak ngerti, karena belajarnya sambil main.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Iya kak seru jadi semangat dan buat reza gak bosan di kelas.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 mengatakan bahwa pembelajaran yang disampaikan guru dengan gamifikasi lebih memotivasi untuk belajar karena mudah dimengerti dan seru karena sambil bermain. Sementara narasumber 4 mengatakan bahwa pembelajaran dengan gamifikasi menjadi seru dan tidak membosankan selain itu mudah dimengerti.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang media yang digunakan guru dalam pembelajaran gamifikasi membantu lebih memahami materi pembelajaran, narasumber 3 menjawab:

Iya kak jadi cepat ngerti.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Iya kak kalo gak susah, tapi seru.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 mengatakan bahwa dengan menggunakan media yang dipilih oleh guru dalam pembelajaran membuat cepat memahami materi pembelajaran. Sementara narasumber 4 mengatakan bahwa jika

media yang dipilih dan cara pelaksanaannya tidak sulit maka akan membantu lebih mudah memahami pembelajaran.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang penggunaan media dalam pembelajaran gamifikasi lebih mudah dan menyenangkan, narasumber 3 menjawab:

Iya kak menyenangkan.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Iya seru sekali kak bisa belajar sambil bermain.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 dan 4 sependapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Karena dapat memudahkan dalam memahami maksud dan tujuan pembelajaran selain itu juga meningkatkan semangat belajar karena menyenangkan.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang cara guru menjelaskan permainan dalam pembelajaran membuat lebih semangat untuk belajar, narasumber 3 menjawab:

Iya kak,kalo gampang dipahami jadi semangat

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Iya kak kalo cara guru jelasin buat paham jadi reza semangat.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 dan 4 sependapat mengatakan bahwa cara guru menjelaskan permainan dalam pembelajaran membuat menjadi lebih semangat belajar jika mudah dimengerti karena dapat dengan mudah berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang cara guru menggunakan pembelajaran gamifikasi membuat lebih mudah memahami materi pembelajaran, narasumber 3 menjawab:

Iya kak, aku bisa belajar sambil nyoba langsung jadi lebih cepat ngerti.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Iya kak kalo belajar sambil main gak bosan terus seru.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 mengatakan bahwa dengan menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran lebih mudah dipahami karena dapat di lakukan secara langsung dan menjadi lebih cepat mengerti. Sementara narasumber 4 mengatakan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena tidak membosankan dan seru.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang setelah mengikuti pembelajaran dengan gamifikasi, apakah merasa lebih mudah memahami pembelajaran, narasumber 3 menjawab:

Iya kak tapi kadang enggak.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Kebanyakan iya kak, kalo gampang di mengerti.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 mengatakan setelah mengikuti pembelajaran dengan gamifikasi lebih mudah memahami pembelajaran tetapi terkadang tidak karena memungkinkan perlu adaptasi lagi. Sementara narasumber 4 mengatakan bahwa penggunaan teknik gamifikasi lebih memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Pada saat penulis bertanya kepada narasumber tentang cara guru menjelaskan saat menggunakan permainan dalam belajar membuat lebih semangat dalam belajar, narasumber 3 menjawab:

Iya kak karena sambil main jadi gak bosan kak.

Dengan pertanyaan yang sama narasumber 4 menjawab:

Iya kak tapi kadang susah kak jadi aku fokus ke permainannya aja.

Dari pertanyaan diatas narasumber 3 mengatakan lebih semangat belajar saat menggunakan permainan dalam pembelajaran. Sementara narasumber 4 juga mengatakan hal yang tidak jauh berbeda yaitu lebih semangat dalam belajar saat menggunakan permainan dalam pembelajaran tetapi saat tidak memahami menjadi lebih fokus kepada permainan.

4.2. Pembahasan

Pendidikan dalam upaya meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas, para pendidik dan pengembang kurikulum terus mencari cara yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran. Salah satu Teknik yang semakin populer adalah penggunaan teknik gamifikasi dalam pembelajaran. Teknik gamifikasi adalah penggunaan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan, seperti dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan aspek-aspek permainan seperti pemberian tantangan, hadiah, kompetisi, dan kepuasan berprestasi, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Gamifikasi merupakan salah satu teknik yang sangat sering digunakan dalam kurikulum merdeka yang mengharuskan guru untuk kreatif dan inovatif.

Dalam penerapannya teknik gamifikasi tidak selalu berjalan dengan efektif hal tersebut yang membuat penulis ingin melakukan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teori Haroll D. Laswell karena menurut penulis indikator yang terdapat dalam teori ini paling relevan dengan penelitian yang dilakukan. Unsur teori Haroll D. Lasswell yaitu who (communicator, source, sender) says what (message); in which channel (channel, media); to whom (communicant, communicate, receiver, recipient); with what effect (effect, impact, influence).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi ke lokasi penelitian, kemudian wawancara terstruktur kepada narasumber yang sudah dipilih dengan purpose sampling dan terakhir setelah selesai wawancara melakukan dokumentasi dengan narasumber.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti dengan dua orang guru SD Negeri 104245 Tumpatan dan dua orang murid SD Negeri 104245 Tumpatan, untuk mengetahui Strategi Komunikasi Guru Dalam Penerapan Teknik Gamifikasi Pada Siswa Khususnya Di SD Negeri 104245 Tumpatan saat ini komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran sangat penting agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar. Dengan memberikan tantangan, kuis, atau permainan dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Metode ini tidak hanya membuat suasana kelas lebih hidup, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui keterlibatan langsung dalam pembelajaran.

Instruksi dan materi yang diterapkan dalam pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, guru selalu menggunakan berbagai metode, seperti bercerita, memberikan analogi, serta menyajikan contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan cara ini, siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan lebih termotivasi dalam belajar.

Suasana kelas yang menyenangkan dengan menyisipkan elemen permainan dalam pembelajaran. guru sering mengadakan kuis atau tantangan kelompok yang tidak hanya membuat suasana lebih hidup, tetapi juga meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan metode ini, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan merasa lebih termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan. Hanya saja guru harus memperhatikan siswa/siswi mereka agar mereka tidak hanya berfokus pada permainannya saja dan meninggalkan pembelajarannya.

Dalam proses memberikan pembelajaran kepada siswa, guru melakukan cara dalam gamifikasi dengan menyertakan gambar dan ilustrasi dalam materi yang disampaikan. Dengan adanya visualisasi tersebut, siswa dapat lebih cepat memahami konsep yang diajarkan serta lebih termotivasi dalam belajar.

Gamifikasi yang diterapkan, seperti tantangan, kuis, atau sistem penghargaan, dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar, tetapi juga memahami pesan-pesan komunikasi guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan standar pendidikan yang telah ditetapkan. Hal

ini memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan secara menyenangkan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan mudah dipahami. Dengan pendekatan ini, diharapkan pesan yang disampaikan dapat lebih efektif dan mudah diterima oleh audiens. Media yang dipilih mampu menarik perhatian, memberikan pengalaman yang lebih interaktif, serta menyajikan informasi dengan cara yang jelas dan sederhana, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Guru juga menyesuaikan permainan sederhana agar lebih relevan dengan siswa. Sehingga hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami pesan pembelajaran yang disampaikan, Hal ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Guru juga sering berkomunikasi langsung dengan siswa untuk memahami apa yang mereka sukai dalam pembelajaran serta jenis permainan yang menarik bagi mereka. Dengan pendekatan ini, Ibu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan saran atau ide mengenai metode belajar yang mereka inginkan. Hal ini tidak hanya membuat siswa merasa lebih dihargai, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dalam penerapan sistem pembelajaran efek yang guru berikan dalam menerapkan metode pembelajaran ini, terjadi peningkatan yang signifikan dalam partisipasi dan antusiasme siswa selama proses belajar. Siswa tampak lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, terlibat dalam diskusi, serta menunjukkan ketertarikan

yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi mereka.

Maka terlepas dari semua itu dapat kita lihat dari hasil penelitian ini bahwasanya betapa pentingnya proses pembelajaran menggunakan teknik gamifikasi yang dimana teknik gamifikasi dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif bagi siswa. guru merasa bahwa setelah metode ini diterapkan, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Selain itu, mereka juga tampak lebih nyaman saat bekerja sama dengan teman-temannya, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hanya saja sebagian siswa hanya berfokus pada aspek permainannya saja tanpa mengikuti proses pembelajaran itu.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dengan judul skripsi “Strategi Komunikasi Guru Dalam Penerapan Teknik Gamifikasi Pada Siswa Khususnya Di SD Negeri 104245 Tumpatan” maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gamifikasi yang diterapkan, seperti tantangan, kuis, atau sistem penghargaan, sudah dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar, tetapi juga memahami pesan-pesan komunikasi guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan standar pendidikan yang telah ditetapkan. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan secara menyenangkan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Didalam hasil penelitian ini, guru juga sering berkomunikasi langsung dengan siswa untuk memahami apa yang mereka sukai dalam pembelajaran serta jenis permainan yang menarik bagi mereka. Dengan pendekatan ini, Ibu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan saran atau ide mengenai metode belajar yang mereka inginkan. Hal ini tidak hanya membuat siswa merasa lebih dihargai, tetapi juga membantu menciptakan

lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

3. Didalam proses pembelajaran guru juga selalu memperhatikan bagaimana siswa merespons instruksi dan aturan dalam gamifikasi. Ketika siswa menunjukkan antusiasme dengan aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam permainan, hal ini menandakan bahwa strategi komunikasi yang digunakan berhasil menciptakan keterlibatan yang tinggi. Namun, jika terdapat siswa yang kurang berpartisipasi, ibu akan menyesuaikan cara penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Hanya saja sebagian siswa hanya berfokus pada aspek permainannya saja tanpa mengikuti proses pembelajaran itu.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Kepada pihak sekolah agar kiranya lebih memberikan pola terhadap sistem gamifikasi agar semua siswa lebih fokus dan mudah memahami dalam menerima materi yang diberikan dari hasil teknik gamifikasi tersebut.
2. Kepada pihak guru agar kiranya selalu mengawasi siswanya saat menjalankan teknik gamifikasi tersebut agar tidak ada lagi siswa yang hanya fokus kepada teknik permainan itu saja tanpa memperdulikan pembelajaran yang sedang di berlangsung.

3. Dan kepada Dinas Pendidikan Kota Medan diharapkan agar melakukan evaluasi dan peningkatan terhadap sistem pembelajaran yang menggunakan teknik gamifikasi agar siswa bukan hanya tertarik pada permainannya saja tapi juga tertarik dengan pembelajarannya agar prestasi siswa dan perkembangan siswa dapat lebih aktif dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Cangara, H. (2018). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI (KETIGA)*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Hardiyanto, S., & Pulungan, D. (2019). Komunikasi Efektif Sebagai Upaya Penanggulangan Bencana Alam di Kota Padangsidempuan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 30–39. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i1.2694>
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *Prosiding Adaptivia*, 205–216. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>
- iwan hermawan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan kuantitatif,kualitatif & mixed methode*. Hidayatul Quran Kuningan.
- Jeskris Lawalata, D., Isabella Palma, D., & Sri Pratini, H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1, 255–266.
- Jonnedi, J., Ginting, R., & Hendra, Y. (2020). Strategi Komunikasi Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Sumatera Utara dalam Implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 6(1), 76–85. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v6i1.3617>
- Lubis, F. H., Pahlevi Hidayat, F., & Hardiyanto, S. (2021). Strategi Komunikasi Organisasi PK IMM FISIP UMSU Dalam Melaksanakan Program Kerja di Masa Pandemi Covid-19. *SiNTESa CERED Seminar Nasional Teknologi Edukasi Dan Humaniora*, 1(1), 1–11.
- Moh. Khoridatul Huda. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran bagi Guru SD di Desa Gombang. *GreenSa Inn UIN Sunan Ampel Surabaya*, 4(2), 225–232. <https://doi.org/10.15642/acce.v4i>
- Novrica, C., Sinaga, A. P., Muhammadiyah, U., Utara, S., Kapten, J., & No, M. B. (2017). Strategi Komunikasi Radio Komunitas Usukom Fm Dalam Mempertahankan Eksistensinya. *Jurnal Interaksi*, 1(1), 1–16.
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 1–7.

<https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI>

- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Siregar, A. B., -, R., & Ginting, R. (2023). Strategi Komunikasi Politik Partai Keadilan Sejahtera Dalam Meningkatkan Elektabilitas Pada Pilkada 2020 Di Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Muqoddimah : Jurnal Ilmu Sosial, Politik, Dan Humaniora*, 7(1), 280. <https://doi.org/10.31604/jim.v7i1.2023.280-287>
- Sugyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Tanjung, H., Tanjung, I. S., & Astuti, R. (2024). Strategi Komunikasi dalam Pemasaran Pariwisata Berbasis Digital Tourism di Kabupaten Tapanuli Tengah. *Perspektif*, 13(3), 700–707. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v13i3.11656>
- Vera, N. (2020). Strategi Komunikasi Dosen Dan Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Avant Garde*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1134>

Lampiran 1: SK 1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BA-N-PT/Ak.KPIPTD/J/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://islip.umcu.ac.id> islip@umcu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-1

**PERMCHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI**

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 6 Desember 2024.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Firda Sari
NPM : 210210055
Program Studi : Ilmu Komunikasi
SKS diperoleh : 119 SKS, IP Kumulatif 3.69

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	<u>Strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan</u>	18 Des 2024 ✓
2	<u>Peran teori konstruktivistik dalam proyek based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa di SDN 104245 Tumpatan</u>	
3	<u>Strategi komunikasi guru dalam perspektif relasional untuk membentuk personality siswa di SDN 104245 Tumpatan</u>	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
- Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi: 041-21-34

Diteruskan kepada Dekan untuk Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tanggal 19 Desember 2024

Ketua
Program Studi Ilmu Komunikasi

(.....) Firda Sari
Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi.....
Elvita Yenni
NIDN: 0131038201

(ALHYAR ANSHORI S.GOS, M.Kom)
NIDN: 0127048401






Lampiran 2: SK 2. Surat Penetapan Judul dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawat surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsuMEDAN](#) [umsuMEDAN](#) [umsuMEDAN](#) [umsuMEDAN](#)

Sk-2

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 2242/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **19 Desember 2024**, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **FIRDA SARI**
N P M : 2103110055
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025
Judul Tugas Akhir Mahasiswa : **STRATEGI KOMUNIKASI GURU DALAM**
(Skripsi dan Jurnal Ilmiah) **MENERAPKAN TEKNIK GAMIFIKASI BAGI SISWA**
DI SD NEGERI 104245 TUMPATAN

Pembimbing : **ELVITA YENNI, S.S., M.Hum.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 041.21.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 19 Juni 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, **18 Djumadil Akhir 1446 H**
19 Desember 2024 M



Assoc. Prof. Dr. **HILFIN SALEH, MSP.**
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.



Lampiran 3: SK 3. Surat Permohonan Seminar Proposal Tugas Akhir



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalar, Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 03 Februari 2025

Assalamu'alaiken wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Firda Sari
NPM : 2103110055
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) Nomor: 242.../SK/II.3-AU/UMSU-03/F/2024.. tanggal 19 Desember 2024 dengan judul sebagai berikut :

Strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK - 1);
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-2);
3. DKAM/ Transkrip Nilai Sementara yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa;
7. Kartu Kuning Peninjau Seminar Proposal;
8. Semua berkas difotocopy rangkap 1 dan dimasukkan ke dalam MAP berwarna BIRU;
9. Propsosal Tugas Akhir Mahasiswa yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3).

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Diketahui oleh Ketua

Program Studi

(Akhyar Anshori S.Sos. M.Hum)

NIDN: 0127048401

Menyetujui

Pembimbing

(Elvita Fenni S.Sos. M.Hum)

NIDN: 0131038201

Pemohon,

(Firda Sari)

NIDN: 0131038201



Agensi Kelayakan Malaysia
Malaysian Qualifications Agency

QS STARS



Lampiran 4: SK 4. Undangan Seminar Proposal Tugas Akhir

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 353/UND/II.3 AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 07 Februari 2025
Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.

SK-4



No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
11	FIRDA SARI	2103110055	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, SS., M.Hum.	STRATEGI KOMUNIKASI GURU DALAM MENERAPKAN TEKNIK GAMIFIKASI BAGI SISWA DI SD NEGERI 104245 TUMPATAN
12	ADINDA CHAIRUNISA	2103110206	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	STRATEGI MANAJEMEN KOMUNIKASI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PELAYANAN KEPADA KONSUMEN DI UNKM UCOK DURIAN MEDAN
13	SUTANTI AYU VANI	2103110096	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS IDENTITAS BUDAYA DALAM KONTEN YOUTUBE BOBON SANTOSO PADA EPISODE KUALI MERAH PUTI
14	INTAN NURHALIZAH MARBUN	2103110074	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	CORRY NOVIRCA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	ANALISIS MAKNA KOMUNIKASI VISUAL DALAM VIDEO KLIP GALA BUNGA MATAHARI OLEH SAL PRIADI
15	DINA AFIFAH	2103110124	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	PENGARUH KOMUNIKASI PIMPINAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI DI KANTOR BADAN PEMERIKSA KEUANGAN PERWAKILAN SUMATERA UTARA

Medan, 06 Syaban 1446 H
15 Februari 2025 M



Lampiran 5: Surat Izin Penelitian



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disertakan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KPI/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 546/KET/IL.3.AU/UMSU-03/F/2025
Lampiran : --
Hal : *Mohon Diberikan izin Penelitian Mahasiswa*

Medan, 25 Sya'ban 1446 H
24 Februari 2025 M

Kepada Yth : Kepala Sekolah Dasar Negeri 104245 Tumpatan
Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang
di-
Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Teriring salam semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan segala aktivitas yang telah direncanakan.

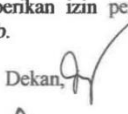
Untuk memperoleh data dalam penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi), kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami di Sekolah Dasar Negeri 104245 Tumpatan, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang, atas nama :

Nama mahasiswa
N P M
Program Studi
Semester
Judul Tugas Akhir Mahasiswa

: FIRDA SARI
: 2103110055
: Ilmu Komunikasi
: VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025
: STRATEGI KOMUNIKASI GURU DALAM MENERAPKAN TEKNIK GAMIFIKASI BAGI SISWA DI SD NEGERI 104245 TUMPATAN

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya memberikan izin penelitian diucapkan terima kasih. Nashrun minallah, wassalamu 'alaikum wr. wb.

Dekan,



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Cc : File.



Agensi Kelayakan Malaysia
Malaysian Qualifications Agency

Lampiran 6: Surat Balasan Izin Penelitian



DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD NEGERI 104245 TUMPATAN
Dusun Setia Budi Desa Tumpatan Kec. Beringin, Kode Pos (C) : 20552
NSS : 101070132012 e-mail : sekolahnegeriempattima@gmail.com NPSN : 10200263

SURAT KETERANGAN

No. 42.2/045/II/SD/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SUGIARSIH, S.Pd**
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SPF SD Negeri 104245 Tumpatan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **FIRDA SARI**
NPM : 2103110055
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Berdasarkan Nomor Surat : 546/KET /II.3.AU/UMSU-03/F/2025 dengan Hal Izin Penelitian Mahasiswa Diberikan izin untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "*Strategi Komunikasi Guru Dalam Menerapkan Teknik Gamifikasi Bagi Siswa di SD NEGERI 104245 Tumpatan*".
pada Hari/Tanggal : Rabu/26 Februari 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya .

Tumpatan, 26 Februari 2024
Kepala Sekolah

SUGIARSIH, S.Pd
NIP. 19690503 199306 2 002

Lampiran 7: Daftar Pertanyaan Penelitian Tugas Akhir

DAFTAR PERTANYAAN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Judul: Strategi komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan

GURU

1. Bagaimana strategi komunikasi yang efektif yang Bapak/Ibu gunakan dalam menerapkan gamifikasi agar siswa tetap termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran di SD Negeri 104245 Tumpatan?
2. Bagaimana cara Bapak/Ibu membangun interaksi yang efektif dengan siswa melalui teknik gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan?
3. Bagaimana Bapak/Ibu memastikan bahwa pesan yang disampaikan dalam gamifikasi tetap selaras dengan tujuan pembelajaran di SD Negeri 104245 Tumpatan?
4. Bagaimana Bapak/Ibu menggunakan elemen visual, audio, dan narasi dalam gamifikasi untuk memperjelas dan memperkuat pesan pembelajaran di SD Negeri 104245 Tumpatan?
5. Media apa saja yang digunakan Bapak/Ibu dalam menerapkan teknik gamifikasi, dan bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan?
6. Bagaimana Bapak/Ibu memilih dan mengadaptasi media yang sesuai untuk mendukung strategi gamifikasi dalam pembelajaran di SD Negeri 104245 Tumpatan?
7. Bagaimana Bapak/Ibu menyesuaikan strategi komunikasi dalam gamifikasi agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan berbagai tingkat kemampuan di SD Negeri 104245 Tumpatan?
8. Bagaimana cara Bapak/Ibu memahami kebutuhan dan minat siswa agar gamifikasi dalam pembelajaran menjadi lebih menarik di SD Negeri 104245 Tumpatan?
9. Bagaimana dampak strategi komunikasi Bapak/Ibu dalam penerapan gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di SD Negeri 104245 Tumpatan?
10. Bagaimana Bapak/Ibu mengevaluasi efektivitas strategi komunikasi dalam gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 104245 Tumpatan?

Ace Draft wawancara : 24/25
Zhr.f

SISWA

1. Apakah teknik pembelajaran yang dilakukan guru mempengaruhi motivasi dan semangat kamu dalam belajar?
2. Apakah sikap dan cara berbicara guru saat menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran berpengaruh pada semangat belajar kamu?
3. Apakah kamu mudah memahami pesan yang disampaikan guru dalam pembelajaran berbasis gamifikasi?
4. Apakah pesan dalam pembelajaran yang disampaikan guru dalam gamifikasi membuat kamu lebih termotivasi untuk belajar?
5. Apakah media yang digunakan guru dalam pembelajaran gamifikasi membantu kamu lebih memahami materi pelajaran?
6. Apakah menurut kamu penggunaan media dalam pembelajaran gamifikasi lebih mudah dan menyenangkan?
7. Apakah cara guru menjelaskan permainan dalam pembelajaran membuat kamu lebih semangat untuk belajar?
8. Apakah cara guru menggunakan pembelajaran gamifikasi membuat kamu lebih mudah memahami materi pembelajaran?
9. Setelah mengikuti pembelajaran dengan gamifikasi, apakah kamu merasa lebih mudah memahami pembelajaran?
10. Apakah cara guru menjelaskan saat menggunakan permainan dalam belajar membuat kamu lebih semangat dalam belajar?

Lampiran 8: SK 5. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir Mahasiswa



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Kita menjajab sursi ini arir disubikan nomor dan langganja

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMS'J Terakreditasi Unggul Perdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT.XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fslp.umsu.ac.id> fslp@umsu.ac.id umsu.ac.id umsu.ac.id umsu.ac.id umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

Sk-5

Nama lengkap : Frida Sari
NPM : 2103110055
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) : Strategi Komunikasi guru dalam menerapkan teknik gamifikasi bagi siswa di SD Negeri 104245 Tumpukan

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	19-12-2024	ACC judul dan Tanda tangan penetapan dosen pembimbing	<i>[Signature]</i>
2.	13-01-2025	Bimbingan proposal Tugas Akhir I	<i>[Signature]</i>
3.	20-01-2025	Bimbingan proposal Tugas Akhir II	<i>[Signature]</i>
4.	25-01-2025	ACC proposal Tugas Akhir	<i>[Signature]</i>
5.	03-02-2025	Tanda Tangan SK 3 Permohonan Seminar Proposal	<i>[Signature]</i>
6.	24-02-2025	Bimbingan Draft wawancara dan ACC Draft wawancara	<i>[Signature]</i>
7.	10-03-2025	Bimbingan Bab 4 dan 5 Tugas Akhir	<i>[Signature]</i>
8.	17-03-2025	Bimbingan Revisi Bab 4 dan 5 Tugas Akhir	<i>[Signature]</i>
9.	19-03-2025	Bimbingan Revisi Bab 4 dan 5 Tugas Akhir	<i>[Signature]</i>
10.		ACC Tugas Akhir dan Penandatanganan SK 5	<i>[Signature]</i>

Medan, 12 April 2025



Ketua Program Studi

(Anshori S. Sos, M. Lkom)
NIDN: 012 704 8401

Pembimbing

(Elvita Yenni S. M. Ajum)
NIDN: 012 03 8201

Assoc. Profr. (Dr. Arfan Saleh S. Sosp. MSP)
NIDN: 0030017402



Lampiran 9: SK 10. Undangan Panggilan Ujian Akhir Sidang Meja Hijau

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Sk-10



UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR (SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 681/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 17 April 2025
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



UMSU
Unggul, Cerdas, Terpercaya

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
71	FIRDA SARI	2103110055	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum.	STRATEGI KOMUNIKASI GURU DALAM MENERAPKAN TEKNIK GAMIFIKASI BAGI SISWA DI SD NEGERI 104245 TUMPATAN
72	NONY ANGGRAINI	2103110024	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum.	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PENGEMBANGAN KEARIFAN LOKAL MELALUI EVENT "SABANG MARINE" PADA BADAN PENGUSAHAAN KAWASAN SABANG
73	DHANIL HENDRAWAN SIREGAR	2003110128	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.	OPINI MASYARAKAT TENTANG PENERAPAN KEBUJUKAN PARKIR BERLANGGARAN DI KOTA MEDAN
74	MUHAMMAD NAUFAL MUBARAK	2003110264	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum.	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU TERHADAP ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) DENGAN PENDEKATAN TEORI INTERAKSI SIMBOLIK DI SDAIT ANNAAS MEDAN
75	JALWA RAZANAH IVANZA PASARIBU	2003110065	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	ANALISIS KOMUNIKASI PROGRAM TOSS TBC DINAS KESEHATAN PROVINSI SUMATERA UTARA DALAM MENURUNKAN ANGKA TBC DI KOTA MEDAN

Notulis Sidang :

Medan, 16 Syawal 1446 H
15 April 2025 M

Ditandatangani oleh :

Wakil Rektor

Rektor

Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum.

Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

Sekretaris

Panitia Ujian

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama	: Firda Sari
Tempat & Tanggal Lahir	: Sidodadi R, 12 November 2001
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Dusun Suka Damai No. 097 Desa Sidodadi Ramunia
Anak Ke	: 3 dari 3 bersaudara

Data Orang Tua

Nama Ayah	: Alm Purwanto
Nama Ibu	: Murni
Pekerjaan Ayah	: -
Pekerjaan Ibu	: Ibu Rumah Tangga
Alamat	: Dusun Suka Damai No. 097 Desa Sidodadi Ramunia

Pendidikan Formal

SD	: MIS Al-Ikhlas Sidodadi Ramunia
SMP	: SMP Negeri 1 Lubuk Pakam
SMA	: SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam
S1	: Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara