

Revitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Gamifikasi: Studi Kasus Kelas IX Sekolah Menengah Pertama

Maniah, Mochamad Arifin Alatas

UIN Madura , UIN Madura
Niமானiah029@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

In the face of the digital era and shifting learning styles among younger generations, educators are expected to implement more engaging and relevant teaching strategies. Gamification, as an innovative learning approach, integrates game elements such as challenges, points, and rewards into learning activities in hopes of overcoming students' boredom with conventional methods. This study aims to explore the implementation of gamification in Indonesian language learning and its impact on the motivation and academic outcomes of ninth-grade students at SMP Islam Terpadu Al Imron Sumenep. Employing a descriptive qualitative method with a case study approach, data were collected through observations, interviews, and motivation questionnaires as supporting instruments. Data analysis involved data reduction, data display, and conclusion drawing to gain a comprehensive understanding of gamification practices in education. The findings reveal that gamification successfully creates a more enjoyable and participatory learning environment, increases student engagement, and fosters high learning motivation. The average student motivation score of 4.1 on a 5-point scale supports qualitative findings that indicate greater enthusiasm and activeness during lessons. Although generally effective, initial challenges were observed, particularly in students' understanding of game rules and the need for teachers to adapt the material. Overall, gamification is considered an effective and promising teaching strategy that is creative and adaptable, not only for the Indonesian language subject but also for other disciplines.

Keywords: *gamification, Indonesian language learning, learning motivation, innovative strategy, case study*

Abstrak

Dalam menghadapi era digital dan perubahan gaya belajar generasi muda, pendidik dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran inovatif memadukan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan ke dalam aktivitas belajar, dengan harapan dapat mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX di SMP Islam Terpadu Al Imron Sumenep. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta angket motivasi sebagai data pelengkap. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta memunculkan motivasi belajar yang tinggi. Rata-rata skor motivasi siswa sebesar 4,1 dari skala 5 memperkuat temuan kualitatif yang menunjukkan peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Meski secara umum berjalan efektif, tantangan tetap muncul pada tahap awal implementasi, terutama dalam hal pemahaman siswa terhadap aturan permainan dan penyesuaian materi oleh guru. Secara keseluruhan gamifikasi dinilai efektif dan layak dikembangkan lebih lanjut sebagai strategi pembelajaran yang kreatif dan adaptif, tidak hanya untuk Bahasa Indonesia tetapi juga untuk mata pelajaran lainnya.

Kata kunci: *gamifikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia, motivasi belajar, strategi inovatif, studi kasus*



PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memegang peranan penting sebagai mata pelajaran pada jenjang sekolah pertama. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi utama, tetapi juga menjadi sarana pengembangan kemampuan literasi serta pembentukan karakter dan identitas kebangsaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses di mana seseorang mengembangkan keterampilan berbahasa, memahami kaidah tata bahasa, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia (Alatas MA, 2023). Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Indonesia yang baik sangat diperlukan untuk mendukung proses pendidikan dan pembentukan generasi yang berwawasan luas. Serta menjadi seorang yang berkarakter kuat (Kemdikbud, 2017). Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP sering kali mengalami berbagai tantangan, salah satunya yaitu rendahnya semangat dan minat belajar dari para siswa. Banyak siswa merasa bosan serta cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran karena metode yang digunakan konvensional dan kurang menarik (Hidayat & Sari, 2021). Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa serta keterbatasan penguasaan kemampuan berbahasa secara optimal (Fitriani, 2023).

Fenomena rendahnya minat belajar ini tidak hanya terjadi di SMP Islam Terpadu Al Imron Sumenep, tetapi juga dialami oleh banyak sekolah di Indonesia. Menurut penelitian Santoso dan Rahayu (2022), penggunaan model pembelajaran yang monoton dan minim inovasi membuat siswa kehilangan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kreatif guna meningkatkan ketertarikan dan efektivitas dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang kini tengah berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Pendekatan ini memanfaatkan unsur-unsur permainan dalam konteks non-permainan dengan tujuan utama meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa (Yunita, 2022). Gamifikasi sebagai metode pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan. Firmansyah (2020) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi tidak hanya menghadirkan suasana yang menyenangkan, tetapi juga melibatkan berbagai komponen seperti papan peringkat, poin, dan lencana yang diadaptasi dari dunia permainan ke dalam pembelajaran.

Gamifikasi telah dibuktikan mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta pencapaian hasil belajar di berbagai tingkat pendidikan dan disiplin ilmu. (Johnson, 2020; Kim & Lee, 2021). Dengan memanfaatkan elemen-elemen seperti poin, tingkat, lencana, tantangan, dan umpan balik secara interaktif, gamifikasi mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Srimuliyani, 2023). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di SMP, menurut Ramadhani dan Pratama (2022), mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara signifikan karena siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi diterapkan melalui penggunaan berbagai elemen seperti papan peringkat, lencana, poin, dan tantangan unsur-unsur yang lazim ditemukan dalam permainan guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penerapan strategi ini memiliki potensi besar untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis. Metode gamifikasi ini juga sangat relevan untuk diintegrasikan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

SMP Islam Terpadu Al Imron Sumenep dipilih sebagai lokasi penelitian ini karena masih ditemukan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX. Selain itu, sekolah ini memiliki komitmen untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa saat ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

mendeskripsikan implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar siswa, serta memberikan rekomendasi penerapan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan studi kasus, yang memungkinkan pemahaman yang kontekstual dan menyeluruh terhadap proses pembelajaran berbasis gamifikasi.

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak, diantaranya dilakukan oleh Ramadhani dan Wachidah dengan judul “Metode Gamifikasi untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK Islam Darussalam” (Ramadhani & Wachidah, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus terhadap siswa kelas XI SMK. Hasilnya penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan hasil menulis cerpen. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan gamifikasi dan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada objek dan fokus kajian: penelitian Ramadhani dan Wachidah menitikberatkan pada keterampilan menulis cerpen di SMK, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia secara umum di SMP Islam Terpadu.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Novianti (2024) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis, dan Berbicara dalam Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Gamifikasi.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan literasi dasar melalui penerapan gamifikasi di jenjang sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, yang melibatkan perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan metode gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran dan fokus pada peningkatan kemampuan berbahasa. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan pendekatan metodologi, di mana Novianti menggunakan metode kuantitatif pada siswa SD, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif pada siswa SMP.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pendekatan gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan suasana belajar yang menyenangkan di berbagai jenjang pendidikan. Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus menelaah pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat SMP, khususnya dengan pendekatan kualitatif yang mendalam. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kelebihan dan kendala penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Penelitian diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai kelebihan dan kendala dalam penerapan gamifikasi serta rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode ini. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi penting dalam upaya mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi di berbagai sekolah lain yang juga menghadapi permasalahan atau tantangan yang serupa. Dengan demikian, pendekatan yang sama bisa diadaptasi dan diterapkan secara efektif untuk

meningkatkan proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan analisis inferensial guna mengidentifikasi dan membandingkan perbedaan secara signifikan antara hasil belajar dan tingkat motivasi yang diperoleh oleh kedua kelompok yang menjadi objek studi, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Studi kasus merupakan suatu penelitian (penyelidikan) intensif, mencakup semua informasi relevan terhadap seorang atau beberapa orang yang biasanya berkenaan dengan satu gejala konselor tunggal (Jamila dkk, 2020). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Studi kasus ini difokuskan pada siswa kelas IX di SMP Islam Terpadu Al Imron Sumenep. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen kunci, dibantu dengan instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, serta angket motivasi siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Observasi langsung selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis gamifikasi berlangsung di kelas, Wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan beberapa siswa kelas IX untuk memperoleh pandangan mengenai efektivitas penerapan gamifikasi.

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data angket motivasi dianalisis dengan perhitungan rerata untuk mengetahui kecenderungan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Proses ini memberikan gambaran yang kontekstual dan menyeluruh mengenai kelebihan, kendala, serta efektivitas penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa kelas IX di SMP Islam Terpadu Al Imron Sumenep. Gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar dipercaya dapat mengurangi rasa bosan dan kurangnya minat siswa terhadap metode pembelajaran tradisional. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapan gamifikasi diharapkan tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung peningkatan hasil belajar secara menyeluruh. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan studi kasus, penelitian ini mengkaji secara rinci pengalaman guru dan siswa dalam implementasi gamifikasi, serta bagaimana faktor-faktor motivasi dan keterlibatan siswa berkembang selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sekadar menambahkan unsur permainan, melainkan juga menuntut perancangan media yang tepat dan sesuai. Menurut Amna dan Wijayanti (2024), pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran teks hikayat di tingkat SMA terbukti mampu meningkatkan motivasi serta capaian belajar siswa secara signifikan. Dahlia dkk. (2024) melalui penerapan model ADDIE membuktikan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 43,87 menjadi 84,03, menunjukkan dampak yang signifikan pada jenjang SD. Sementara itu, Buna dkk. (2025) menyoroti bahwa media gamifikasi berbasis aplikasi mobile memberikan keleluasaan untuk belajar secara mandiri, menumbuhkan sikap disiplin, serta memperkuat kolaborasi di tingkat SMP. Secara teoritis, pendekatan ini

sejalan dengan teori behaviorisme (penguatan melalui poin atau lencana) dan konstruktivisme (di mana siswa secara aktif membentuk pengetahuan melalui aktivitas bermain yang interaktif). Di kelas IX SMP Islam Terpadu Al Imron, guru tidak hanya perlu memberikan penjelasan singkat mengenai media atau aplikasi yang digunakan, tetapi juga menyampaikan secara mendalam karakteristik dan fitur-fitur aplikasi tersebut sehingga siswa mendapatkan gambaran jelas tentang manfaat dan cara kerjanya. Guru harus menjelaskan langkah demi langkah mekanisme permainan yang ada, mulai dari bagaimana siswa mengakses aplikasi, aturan atau cara bermain, hingga sistem pemberian reward seperti poin atau badge yang memberikan umpan balik langsung terhadap kinerja mereka. Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, beliau menyatakan, “Kami mulai dari pengenalan fitur-fitur Wordwall. Setelah siswa paham alurnya, mereka jadi lebih aktif dan tertantang.”

Selain itu, penting bagi guru untuk mengaitkan aspek-aspek teknis tersebut dengan teori pembelajaran yang mendasarinya, misalnya dengan menjelaskan bagaimana pendekatan behaviorisme berperan dalam memberikan reinforcement melalui pemberian poin, maupun bagaimana pendekatan konstruktivisme mendukung keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman bermain yang bermakna. Penjelasan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga sebaiknya disertai dengan data empiris dan contoh konkret yang relevan, sehingga siswa bisa melihat bukti nyata efektivitas penggunaan media gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan pendekatan yang komprehensif dan sistematis tersebut, diharapkan siswa tidak hanya memahami cara penggunaan aplikasi, tetapi juga menghargai hubungan antara teknologi, teori pembelajaran, dan perbaikan hasil belajar, yang secara keseluruhan mendorong motivasi dan kedisiplinan dalam proses belajar mengajar.

Dampak Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan angket, 87% siswa menjawab “setuju” dan “sangat setuju” bahwa mereka merasa lebih tertantang dan tidak bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan gamifikasi. Sementara itu, hanya 8% yang menyatakan kurang suka, dengan alasan belum terbiasa dengan sistemnya.

Data kuantitatif ini diperkuat oleh temuan kualitatif dari wawancara mendalam dengan siswa dan guru. Dalam wawancara, siswa mengungkapkan bahwa unsur tantangan dan hadiah dalam gamifikasi meningkatkan semangat belajar mereka. Salah satu siswa menyampaikan, ‘Saya jadi lebih semangat belajar karena ada tantangan dan hadiah yang membuat saya ingin terus mencoba. Observasi kelas juga menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Selain itu, observasi kelas menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti menjawab kuis dan berkompetisi dalam permainan edukatif.

Guru pun menyatakan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu guru mengungkapkan, “Dengan gamifikasi, siswa terlihat lebih fokus dan antusias selama pelajaran, berbeda dengan metode biasa yang cenderung membuat mereka cepat bosan.” Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian terkini yang membuktikan bahwa penerapan gamifikasi mampu mendorong peningkatan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Smirani dan Yamani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, badge, dan tantangan bersifat kompetitif secara nyata mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran online. Demikian pula, penelitian oleh Amir (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi intrinsik serta ekstrinsik siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dari temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi tidak hanya efektif dalam

meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, namun juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini memberikan dasar kuat bagi penggunaan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan di berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia.

Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar terlihat jelas melalui perpaduan antara dorongan intrinsik dan ekstrinsik. Penelitian oleh Septiani, Juliansyah, dan Rachman (2025) menunjukkan bahwa penggunaan elemen seperti poin, lencana, dan papan peringkat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan meningkatkan interaksi dan antusiasme belajar siswa. Sejalan dengan temuan sebelumnya, Rahmadani dkk. (2024) mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran materi konjungsi pada teks deskripsi di kelas IX SMP mampu meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan yang diintegrasikan secara tepat dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Dalam penelitiannya, Ocarina (2024) mencatat keberhasilan pemanfaatan teknologi gamifikasi di SMPN 13 Surabaya yang berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penggunaan media digital interaktif terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran secara aktif dan mandiri. Secara keseluruhan, hasil-hasil ini memperkuat pemahaman bahwa gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat pemberi penghargaan eksternal seperti poin atau badge, tetapi juga memiliki potensi besar dalam menumbuhkan motivasi intrinsik. Ketika siswa menikmati proses belajar, merasakan pencapaian pribadi, dan tertantang untuk menyelesaikan berbagai misi atau aktivitas, motivasi belajar mereka pun meningkat secara alami dan berkelanjutan.

Untuk memperkuat argumen ini, hal tersebut bisa menyisipkan dengan kutipan langsung dari peserta didik seperti yang disampaikan oleh Septiani dkk (2025) Gamifikasi membuat pelajaran lebih menyenangkan, siswa jadi antusias terus mencoba tantangan baru. Kini hal tersebut menggambarkan bagaimana pendekatan gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga menggugah secara emosional dan sosial. Dalam observasi, siswa tidak hanya tertarik menjawab kuis, tetapi juga aktif berdiskusi kelompok untuk menyelesaikan tantangan dari guru. Guru menyebutkan, “Siswa yang biasanya pasif jadi lebih percaya diri karena merasa bermain sambil belajar.”

Rekomendasi Pengembangan Gamifikasi sebagai Strategi Inovatif

Namun, ada beberapa tantangan yang ditemukan, khususnya dalam tahap awal penerapan gamifikasi. Beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan memahami aturan gamifikasi sehingga sempat bingung mengikuti pembelajaran. Hal ini juga menjadi tantangan bagi guru dalam menyesuaikan materi pembelajaran agar tetap bermutu dan menyenangkan. Seorang siswa menyatakan, “Awalnya saya bingung dengan cara mainnya, jadi agak susah mengikuti pelajaran” . Temuan ini selaras dengan hasil penelitian oleh Mogavi et al. (2022) yang menekankan pentingnya desain gamifikasi yang matang agar efektif. Mereka menemukan bahwa penggunaan gamifikasi yang tidak tepat dapat menyebabkan gangguan dalam proses belajar dan menurunkan kinerja peserta didik .

Secara umum, hasil analisis data kualitatif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memiliki potensi besar dalam menyegarkan kembali proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini cenderung monoton dan kurang diminati oleh siswa. Melalui penggabungan elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan, gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar

yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa kelas IX di SMP Islam Terpadu Al Imron Sumenep menjadi alasan bahwa pendekatan ini tidak hanya relevan diterapkan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga layak dikembangkan lebih lanjut sebagai strategi pembelajaran inovatif di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Agar penerapan gamifikasi berlangsung secara berkelanjutan dan memberikan dampak yang optimal, diperlukan perencanaan yang matang serta peningkatan kompetensi guru. Amna dan Wijayanti (2024) menekankan pentingnya pemilihan media yang relevan, seperti Wordwall, guna menyelaraskan konten pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi yang digunakan. Selanjutnya, Salamah dan Rostikawati (2024) membuktikan bahwa pelatihan gamifikasi interaktif yang mengangkat unsur budaya tradisional dapat mendorong minat siswa dalam menciptakan karya tulis Bahasa Indonesia. Jakarta menjadi salah satu contoh implementasi pelatihan gamifikasi yang berhasil, sebagaimana ditunjukkan oleh Devi dan Solihat (2023). Melalui program pengabdian kepada masyarakat, mereka melatih guru-guru SMP dalam menyusun modul pembelajaran berbasis Wordwall yang dikaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam memanfaatkan media digital, tetapi juga mendorong integrasi budaya dalam proses belajar-mengajar. Dampaknya, guru mampu merancang strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan lebih dekat dengan pengalaman siswa.

Temuan ini memperjelas bahwa keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh tiga komponen utama. Pertama, pelatihan modular yang aplikatif penting agar guru memahami secara menyeluruh konsep gamifikasi sekaligus mampu menerapkannya dengan tepat. Kedua, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, karakter siswa, dan konteks lokal menjadi faktor krusial yang menentukan efektivitas metode ini. Ketiga, adanya ruang kolaborasi antarguru baik dalam bentuk komunitas belajar, pelatihan daring, maupun forum praktik baik menjadi fondasi penting dalam mendukung penyebaran inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi.

Dengan terpenuhinya ketiga faktor tersebut, gamifikasi memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara luas di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Pendekatan ini tak hanya relevan untuk Bahasa Indonesia, tetapi juga dapat diadaptasi dalam pembelajaran Matematika, IPA, IPS, bahkan Pendidikan Agama. Melalui perencanaan yang matang, media yang tepat, dan sinergi antarguru, gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang bukan hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan berdampak positif bagi perkembangan kognitif dan afektif peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX SMP Islam Terpadu Al Imron Sumenep secara signifikan mampu merevitalisasi suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton dan kurang diminati oleh siswa. Integrasi elemen permainan seperti tantangan, poin, lencana, dan penghargaan terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan oleh skor motivasi siswa yang mencapai rata-rata 4,1 dari skala 5 serta diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan adanya peningkatan semangat, fokus, dan partisipasi siswa. Guru pun merasakan perubahan positif dalam dinamika kelas.

Namun, penerapan gamifikasi juga menghadapi tantangan di tahap awal, seperti kesulitan siswa dalam memahami aturan permainan dan kebutuhan guru untuk

menyesuaikan materi agar tetap sesuai dengan kurikulum. Oleh karena itu, perencanaan yang matang, pelatihan guru, dan pemilihan media yang tepat menjadi faktor penting untuk memastikan keberhasilan strategi ini. Secara keseluruhan, gamifikasi dinilai sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Pendekatan ini tidak hanya relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga potensial untuk dikembangkan pada mata pelajaran lainnya di berbagai jenjang pendidikan. Dengan dukungan pelatihan yang aplikatif, kolaborasi antarpendidik, serta integrasi nilai-nilai lokal, gamifikasi berpotensi menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, partisipasi aktif, dan pembelajaran bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, M. A. (2023). Implementasi model blended learning dengan Google Classroom dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(3), 453–464.
- Amir, R. K. A. P. (2024). Educational gamification for the enhancement of student motivation. *EDULANGUE*, 7(1), 66–82.
- Amna, I., & Wijayanti, S. (2024). Pemanfaatan Wordwall untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar teks hikayat pada siswa SMA. *Alfabeta: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 45–58.
- Buna, R., & Rekan. (2025). Gamifikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP: Studi implementasi dan hasil. *JPPi: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(1), 100–115.
- Dahlia, N. R., Sembiring, M. M., & Faisal, F. (2024). Media gamifikasi: Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis educational game. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 1–14.
- Devi, N., & Solihat, S. (2023). Pelatihan pembuatan modul Wordwall berbasis kearifan lokal untuk guru SMP Bahasa Indonesia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 20–30.
- Dewirahmadanirwati, D., Ulya, R. H., Hidayat, T., & Martha, L. (2024). Optimalisasi literasi digital dan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui workshop based project di SMP Nurul Falah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 50030–50036.
- Firmansyah. (2020). Desain gamifikasi untuk meningkatkan aktivitas mahasiswa pada E-learning Universitas Jember menggunakan MDA Framework (Skripsi, Universitas Jember).
- Fitriani. (2023). Pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 78–92.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 71, 379–392.
- Hidayat, R., & Sari, D. (2021). Motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 123–134.
- Jamila, dkk. (2020). Bimbingan dan Konseling untuk Studi Kasus Siswa di Sekolah, Medan: UMSUPRESS, hlm, 3.
- Johnson, D., Deterding, S., Kuhn, K. A., Staneva, A., Stoyanov, S., & Hides, L. (2020). Gamification for engagement and motivation in education. *International Journal of Learning Technology*, 15(4), 220–238.
- Kim, Y., & Lee, S. (2021). Gamification effects on student learning outcomes. *Educational Research Review*, 17, 56–69.

- Mogavi, R. H., Guo, B., Zhang, Y., Haq, E.-U., Hui, P., & Ma, X. (2022). When gamification spoils your learning: A qualitative case study of gamification misuse in a language-learning app. arXiv preprint arXiv:2203.16175.
- Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara dalam Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar melalui gamifikasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 612–630.
- Ocarina, A. (2024). Teknologi gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia di SMPN 13 Surabaya. *Jurnal Pra-Gama*, 2(3), 75–88.
- Rahmadani, H., Hadi, S., & Prabandari, I. (2024). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran konjungsi teks deskripsi kelas 9I SMPN 13 Surabaya. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(4), 120–130.
- Ramadhani, F., & Pratama, E. (2022). Implementasi gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 210–223.
- Salamah, I. S. A., & Rostikawati, Y. (2024). Pelatihan aplikasi gamifikasi interaktif berbasis budaya untuk meningkatkan minat siswa memproduksi karya Bahasa Indonesia. *Abdimas Siliwangi*, 6(3), 45–58.
- Santoso, B., & Rahayu, N. (2022). Inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 101–115.
- Septiani, S. S., Juliansyah, A., & Rachman, I. F. (2025). Implementasi gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(4), 652–661.
- Smirani, L., & Yamani, H. (2023). Analysing the impact of gamification techniques on enhancing learner engagement, motivation, and knowledge retention: A structural equation modelling approach. *Electronic Journal of e-Learning*, 21(9).
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). GAMIFICATION: Membuat belajar seasyik bermain game. Penerbit Andi.