

Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga.

Ramlah H.A. Gani¹, Nunung Supratmi², Herman Wijaya ^{*3} dan Nunung Supratmi⁴

1-2 Universitas Terbuka

Jl. Jenderal Ahmad Yani No.43 5, RT.5/RW.4, Utan Kayu Sel., Kec. Matraman, Jakarta 13230
ramlah@ecampus.ut.ac.id;nunung@campus.ut.ac.id

3-4 Universitas Hamzanwadi

Jl. TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid 132 Pancor Lombok Timur. NTB, Indonesia, 83611
herman30wijaya@gmail.com;titin@hamzanwadi.ac.id4

Abstrak

Masalah utama yang diidentifikasi adalah tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mengembangkan karakter positif pada siswa di era digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas teknologi gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran bahasa dan sastra. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 50 siswa kelas VIII A dan B sebagai populasi. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, serta survei, dan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan komparatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang bahasa dan sastra setelah penerapan teknologi gamifikasi, dengan nilai prates rata-rata dari Bahasa Indonesia meningkat dari 76.2 menjadi 84.5, dan dari Sastra Indonesia dari 72.8 menjadi 81.3. Faktor-faktor pendukung dan penghambat juga diidentifikasi melalui analisis, termasuk infrastruktur teknologi, keterampilan staf pengajar, serta dukungan dan partisipasi siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai prates (76.2) ke nilai pascates (84.5) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dari nilai prates (72.8) ke nilai pascates (81.3) pada mata pelajaran Sastra Indonesia. Temuan ini mengindikasikan efektivitas integrasi Teknologi Gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi penelitian ini adalah bahwa teknologi gamifikasi memiliki potensi untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di era digital, dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif bagi siswa. Penelitian ini memberikan pemahaman yang komprehensif tentang potensi dan tantangan integrasi Teknologi Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di era digital, serta memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci teknologi gamifikasi, pembelajaran bahasa, sastra, era digital

Digital Object Identifier 10.36802/jnanaloka.2024.v5-no2-63-74

1 Pendahuluan

Di era digital, pergeseran lanskap pembelajaran menjadi nyata dengan peran teknologi yang semakin dominan. Hal ini juga berlaku dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra

* Corresponding author.



Indonesia. Teknologi menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran di bidang ini. Dengan adanya era digital, pendidikan menghadapi tantangan baru sekaligus peluang besar. Tantangan tersebut termasuk adaptasi terhadap perubahan cepat dalam teknologi dan gaya belajar yang berubah, sementara peluangnya meliputi akses yang lebih luas terhadap sumber belajar dan kemungkinan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pembelajaran [1]. Penggunaan teknologi, seperti e-book dan platform pembelajaran online, memberikan akses yang lebih luas dan fleksibel terhadap materi pembelajaran, namun di SMP NWDI Suralaga, potensi teknologi ini belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Meskipun tersedia sumber belajar yang kaya dan beragam, tantangan utama terletak pada kurangnya integrasi teknologi secara efektif dalam kurikulum dan metode pengajaran yang masih konvensional. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa yang seharusnya dapat ditingkatkan melalui teknologi yang interaktif. Di SMP NWDI Suralaga, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif, seperti gamifikasi, untuk memadukan teknologi dengan pembelajaran bahasa dan sastra, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan.

Untuk mengatasi tantangan ini, para pakar dalam bidang pendidikan telah mengusulkan berbagai inovasi. John Hattie dengan konsep "*Visible Learning*", menggarisbawahi pentingnya penggunaan teknologi yang tepat dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik [2]. Konsep ini menekankan bahwa penggunaan teknologi harus disertai dengan perencanaan yang matang dan pemahaman akan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Selain itu, Lev Vygotsky dengan teori Zona Proximal Pembelajaran (ZPD) menyoroti pentingnya interaksi antara siswa dan teknologi dalam meningkatkan kemampuan belajar [3, 4]. Dengan teknologi yang tepat, siswa dapat berada dalam ZPD mereka, di mana mereka dapat belajar dengan bantuan yang tepat dan memperluas pemahaman mereka atas bahasa dan sastra Indonesia.

Meskipun potensi teknologi dalam meningkatkan pembelajaran sudah jelas, tantangan yang dihadapi dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia juga cukup signifikan. Salah satu tantangannya adalah kurangnya kesesuaian antara teknologi yang tersedia dengan kebutuhan spesifik dari mata pelajaran ini [5]. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sastra, pengalaman sensoris dan interpretatif yang mendalam seringkali sulit direplikasi melalui teknologi digital. Namun demikian, inovasi terus diperlukan untuk mengatasi hambatan ini. Howard Gardner tentang "*Multiple Intelligences*" menawarkan wawasan bahwa siswa memiliki kecerdasan yang beragam, dan teknologi dapat membantu dalam memfasilitasi berbagai jenis kecerdasan ini melalui pendekatan pembelajaran yang beragam pula [6, 7]. Ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Di samping itu, penting juga untuk memperhatikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMP NWDI Suralaga tidak boleh menggantikan peran guru dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Menurut teori Jerome Bruner tentang "*Spiral Curriculum*", pembelajaran seharusnya dilakukan secara bertahap dan berulang, dengan konsep-konsep yang diperkenalkan kembali dalam konteks yang lebih kompleks seiring perkembangan siswa, menekankan pentingnya interaksi sosial dan pembelajaran yang terintegrasi untuk meningkatkan pemahaman siswa [8]. Di SMP NWDI Suralaga, peran guru sebagai fasilitator tetap esensial dalam memandu siswa melalui tahapan pembelajaran yang berkelanjutan dan interaktif.

Penggunaan gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa dan sas-

tra Indonesia di era digital telah mendapat perhatian luas dari berbagai pakar pendidikan. Konsep gamifikasi, yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-game, dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa [9]. Dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra, aplikasi gamifikasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sambil menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan. Konsep gamifikasi, yang diperkenalkan oleh pakar seperti Jane McGonigal dan Karl M. Kapp, menawarkan cara yang menarik dan efektif untuk mendorong keterlibatan siswa melalui penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan [10, 11]. Menurut McGonigal, permainan memiliki kekuatan untuk memotivasi dan membangkitkan semangat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran [12].

Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era digital juga sejalan dengan pandangan konstruktivis sosial oleh Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky, pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan dialog antara siswa dan instruktur [13]. Dalam konteks gamifikasi, aspek-aspek kolaborasi antar siswa, persaingan yang sehat, dan interaksi dengan instruktur dapat ditingkatkan melalui fitur-fitur yang dirancang secara khusus dalam platform pembelajaran. Integrasi gamifikasi tidak hanya menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat proses konstruktivis dalam pembentukan pemahaman siswa terhadap bahasa dan sastra Indonesia [14].

Dalam pembelajaran bahasa dan sastra di SMP NWDI Suralaga, pentingnya memper-timbangkan kontribusi teori-teori belajar dan motivasi dalam integrasi gamifikasi sangat krusial. Teori "*flow*" dan motivasi intrinsik memberikan landasan kuat untuk merancang strategi gamifikasi yang efektif [15]. Dengan memahami prinsip-prinsip belajar, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran menarik melalui teknologi gamifikasi. Misalnya, dengan mengatur tantangan yang sesuai, guru dapat menciptakan situasi di mana siswa mencapai "*flow*" dalam belajar, meningkatkan keterlibatan dan pencapaian mereka. Penggunaan elemen-elemen gamifikasi seperti penghargaan dan tantangan juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia [16].

Pengembangan materi pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan teknologi gamifikasi di SMP NWDI Suralaga tidak hanya mengikuti tren teknologi terkini, tetapi juga merespons progresif terhadap tantangan pembelajaran di era digital. Konsep gamifikasi membawa pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa dengan meng-integrasikan berbagai elemen permainan, seperti sistem poin, tantangan, dan penghargaan, ke dalam materi pembelajaran. Teori pakar pendidikan Jean Piaget dan Lev Vygotsky mendukung konsep ini dengan menegaskan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan berbasis pengalaman dalam membangun pemahaman konsep [17]. Selain itu, dalam konteks pengajaran bahasa, teori Howard Gardner tentang multiple intelligences juga relevan, mengakui bahwa setiap siswa memiliki kecerdasan yang berbeda dan merespon secara berbeda terhadap metode pembelajaran [6]. Penggunaan teknologi gamifikasi secara personalisasi pembelajaran yang lebih baik, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, tingkat kemampuan, dan minat mereka. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran inklusif dan mendukung, yang pada gilirannya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMP NWDI Suralaga, penerapan teknologi gamifikasi menjanjikan pendekatan inovatif yang dapat mengubah pengalaman pembelajaran siswa secara signifikan [18]. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti kompetisi, tantangan, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran, teknologi gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan bagi

siswa di sekolah tersebut [19]. Hal ini akan menjadi terobosan penting dalam mengatasi tantangan dalam pembelajaran bahasa dan sastra di era digital, termasuk rendahnya motivasi siswa dan minimnya keterlibatan dalam mata pelajaran tersebut. Melalui teknologi gamifikasi, siswa di SMP NWDI Suralaga tidak hanya akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, tetapi juga akan didorong untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung statis dan kurang menarik, pengalaman interaktif dan memikat yang ditawarkan oleh gamifikasi akan memotivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan berbahasa serta pemahaman sastra mereka. Dengan demikian, penelitian ini menjadi relevan dan penting untuk dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan serta memfasilitasi proses pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna dan berkesinambungan di sekolah tersebut.

Penelitian teknologi pembelajaran bahasa dan sastra di era digital menjadi menarik perhatian peneliti dan akademis. Penelitian [20] menunjukkan bahwa pengajaran bahasa dan sastra di era digital, khususnya dalam konteks era masyarakat global, telah mengalami transformasi signifikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah membuka peluang baru dan menghadirkan tantangan yang kompleks. Penelitian [21] menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital di era 4.0 memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan literasi digital siswa. Melalui penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran, siswa memiliki akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran yang relevan. Peneliti selanjutnya [22] bahwa pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggris di era digital memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dari survei yang dilakukan terhadap 40 siswa SMP di Suralaga, 85% siswa menyatakan bahwa mereka menggunakan media sosial setiap hari. Selain itu, 75% siswa mengakui bahwa mereka menghabiskan waktu yang signifikan di platform media sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa media sosial memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran bahasa Inggris.

Penelitian [23] bahwa sosialisasi pembuatan media animasi dalam pembelajaran bahasa di era digital memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari survei yang dilakukan terhadap 200 guru bahasa di berbagai sekolah menengah, sebanyak 85% responden menyatakan bahwa mereka telah menerapkan media animasi dalam proses pembelajaran mereka. Lebih lanjut, 78% dari guru yang menggunakan media animasi menyatakan bahwa media tersebut telah membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran bahasa. Hal ini dipertegas oleh [24] menunjukkan bahwa tantangan utama bagi guru Bahasa Indonesia di era transformasi digital adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang membangun karakter positif pada siswa. Dari survei yang melibatkan 20 guru Bahasa Indonesia di Suralaga, sebanyak 85% dari mereka mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran bahasa di era digital. Sebanyak 70% responden menyatakan bahwa tekanan untuk mencakup materi kurikulum yang luas menjadi hambatan dalam upaya mereka untuk mengembangkan karakter positif siswa. Selain itu, sebanyak 60% guru merasa kesulitan dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian tentang dampak teknologi gamifikasi pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era digital di SMP NWDI Suralaga menjadi penting karena adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran tersebut. Di era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah menjadi keharusan untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan dan menarik bagi generasi yang tumbuh dengan teknologi. SMP NWDI Suralaga menghadapi tantangan yang sig-

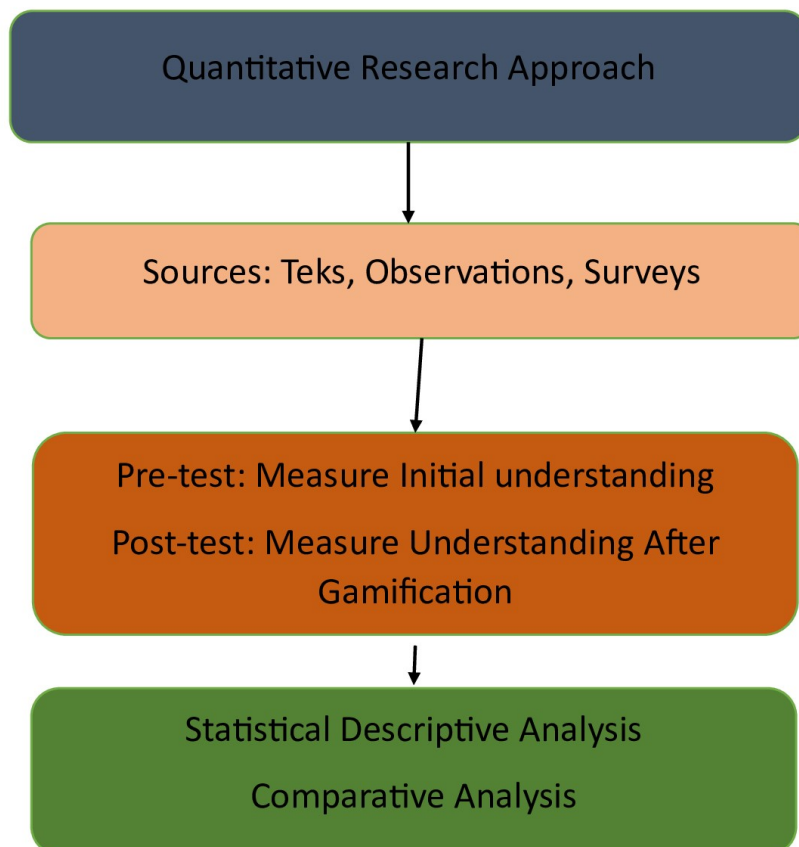
nifikan, termasuk kurangnya motivasi siswa dalam belajar bahasa dan sastra Indonesia, metode pengajaran yang masih konvensional, dan keterbatasan sumber daya digital yang optimal. Kesenjangan yang terjadi di sekolah ini meliputi rendahnya partisipasi siswa dalam aktivitas belajar, kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran, serta minimnya penggunaan teknologi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini penting untuk menjawab bagaimana integrasi teknologi gamifikasi dapat mengatasi tantangan-tantangan tersebut dengan menyediakan pendekatan pembelajaran yang lebih engaging dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi konkret untuk pengembangan kurikulum dan metode pengajaran di SMP NWDI Suralaga, serta memberikan bukti empiris mengenai dampak positif gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi teoritis dalam bidang pendidikan, tetapi juga manfaat praktis yang dapat diterapkan langsung di sekolah tersebut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Penelitian sebelumnya tentang pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era digital telah menunjukkan beberapa keberhasilan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Namun, masih ada beberapa permasalahan yang belum terselesaikan dan perbedaan yang perlu dipahami lebih lanjut. Pertama, penelitian terdahulu belum sepenuhnya menggali potensi teknologi gamifikasi secara menyeluruh dalam konteks bahasa dan sastra Indonesia, terutama dalam mengatasi kesulitan atau hambatan yang unik dalam pembelajaran kedua subjek tersebut. Selain itu, masih kurangnya pemahaman tentang bagaimana integrasi teknologi gamifikasi dapat memengaruhi motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, serta dampaknya terhadap hasil belajar jangka panjang. Permasalahan lain yang belum terselesaikan adalah kurangnya penelitian yang fokus pada pengembangan model atau kerangka kerja yang dapat diadopsi oleh guru dan pembuat kebijakan untuk mengimplementasikan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan efektif. Oleh karena itu, pertanyaan penelitian utama dalam penelitian ini adalah bagaimana integrasi teknologi gamifikasi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era digital, serta apa dampaknya terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas teknologi gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran bahasa dan sastra. Batasan penelitian ini meliputi fokus pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di tingkat sekolah menengah, penggunaan teknologi gamifikasi dalam konteks digital. Dengan menyoroti permasalahan yang belum terselesaikan, menjelaskan perbedaan dengan penelitian sebelumnya, serta merumuskan pertanyaan, tujuan, dan batasan penelitian dengan jelas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan praktik pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang inovatif dan berkelanjutan di era digital.

2 Metodologi

Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan melibatkan 50 siswa kelas VIII A dan B sebagai populasi di SMP NWDI Suralaga di Suralaga. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka dan statistik untuk menjelaskan fenomena, hubungan, atau pola dalam populasi tertentu [25]. Sumber data diperoleh dari tes, lembar observasi, dan hasil survei. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum dan setelah penerapan teknologi gamifikasi. Pre-test adalah pengukuran yang dilakukan sebelum pemberian

intervensi atau perlakuan tertentu kepada subjek penelitian, sedangkan Post-test adalah pengukuran yang dilakukan setelah intervensi atau perlakuan selesai diberikan kepada subjek penelitian [26]. Selain itu teknik pengumpulan data menggunakan Observasi juga dilakukan untuk memantau interaksi siswa dengan teknologi gamifikasi selama proses pembelajaran. Teknik observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian atau fenomena yang diamati [27]. Selanjutnya teknik Survei digunakan untuk mengumpulkan data dari populasi yang luas dan dapat memberikan gambaran yang representatif tentang pandangan atau pengalaman individu atau kelompok tertentu dalam penelitian [28]. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara statistik deskriptif untuk mengidentifikasi perubahan dalam pemahaman siswa dan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan analisis komparatif untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test, serta analisis survei untuk mengevaluasi persepsi siswa terhadap penggunaan teknologi gamifikasi. Gambar 1 merupakan diagram yang digunakan dalam penelitian ini.



■ **Gambar 1** Diagram Metodologi Penelitian.

3 Hasil dan pembahasan

Implementasi teknologi gamifikasi dilakukan melalui platform pembelajaran digital yang dikembangkan khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di SMP NWDI

Suralaga. Tabel 1 menunjukkan hasil penggunaan platform ini dalam periode tiga bulan. Melalui platform tersebut, siswa dapat mengakses berbagai materi pembelajaran, seperti teks sastra, latihan, dan permainan bahasa, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa.

■ **Tabel 1** Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran dengan Teknologi Gamifikasi.

No	Aktivitas	Jumlah Siswa yang Berpartisipasi (%)
1	Mengikuti Quiz	95
2	Membaca Materi	85
3	Mengerjakan Tugas	80
4	Berpartisipasi dalam Diskusi Online	70

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa sebagian besar siswa di SMP NWDI Suralaga menunjukkan partisipasi yang tinggi dalam penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi gamifikasi. Sebanyak 95% siswa aktif mengikuti quiz, yang menunjukkan bahwa elemen kompetisi dan tantangan dalam gamifikasi sangat efektif dalam menarik minat siswa. Aktivitas membaca materi, yang diikuti oleh 85% siswa, menjadi salah satu aktivitas paling populer, mengindikasikan bahwa teknologi gamifikasi berhasil menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, 80% siswa terlibat dalam mengerjakan tugas, menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti penghargaan dan sistem poin dapat meningkatkan motivasi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Partisipasi dalam diskusi online sebesar 70% juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam interaksi sosial dan kolaborasi, yang penting dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Integrasi teknologi gamifikasi di SMP NWDI Suralaga telah berhasil menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif, memperkuat keterampilan berbahasa dan pemahaman sastra siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih antusias dan efektif, mendukung pencapaian akademik yang lebih tinggi dan pengembangan karakter yang positif.

Berikut ini adalah hasil evaluasi yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbahasa dan pemahaman sastra pada siswa setelah menerapkan teknologi gamifikasi di SMP NWDI Suralaga. Tabel 2 menampilkan perbandingan nilai prates dan pascates pada ujian akhir semester. Hasil evaluasi ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi gamifikasi telah memberikan dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa dan sastra. Peningkatan nilai dari prates ke pascates menunjukkan efektivitas integrasi teknologi ini dalam meningkatkan pemahaman siswa serta keterampilan berbahasa mereka. Hal ini menggarisbawahi potensi teknologi gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra di SMP NWDI Suralaga.

■ **Tabel 2** Perbandingan Nilai Prates dan Pascates.

No.	Mata Pelajaran	Nilai Prates	Nilai Pascates
1	Bahasa Indonesia	76,2	84,5
2	Sastra Indonesia	72,8	81,3

Penerapan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra di SMP NWDI Suralaga menunjukkan hasil yang signifikan, sebagaimana terlihat pada Tabel 02, di mana

terdapat peningkatan nilai prates dan pascates pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia. Nilai prates Bahasa Indonesia yang awalnya rata-rata 76,2 meningkat menjadi 84,5 setelah penerapan teknologi gamifikasi, sementara nilai prates Sastra Indonesia yang awalnya 72,8 meningkat menjadi 81,3. Peningkatan rata-rata lebih dari 8 poin ini menegaskan efektivitas penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan pemahaman sastra siswa. Gamifikasi, dengan elemen-elemen permainan seperti kompetisi, tantangan, dan penghargaan, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi gamifikasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga memberikan dampak positif nyata terhadap pencapaian akademik siswa di SMP NWDI Suralaga. Penelitian ini mendukung pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar di era digital dan mengembangkan keterampilan serta pemahaman yang lebih dalam pada siswa.

Selama implementasi teknologi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra di SMP NWDI Suralaga, beberapa faktor pendukung dan penghambat telah diidentifikasi. Tabel 3 yang disusun menguraikan faktor-faktor tersebut secara rinci, termasuk aspek-aspek seperti infrastruktur teknologi yang tersedia di sekolah, ketersediaan sumber daya manusia yang terampil dalam mengimplementasikan teknologi, dukungan dan kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang berbasis teknologi, serta tantangan seperti keterbatasan waktu, anggaran, dan resistensi terhadap perubahan dari pihak stakeholder. Analisis mendalam terhadap faktor-faktor ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi sekolah dalam mengatasi hambatan dan memaksimalkan pendukung dalam penggunaan teknologi gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran bahasa dan sastra.

■ **Tabel 3** Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Teknologi Gamifikasi .

No.	Faktor	Tindakan yang Diambil
1	Faktor Pendukung	
	- Dukungan guru dan sekolah	Peningkatan pelatihan guru dalam penggunaan teknologi gamifikasi
	- Antusiasme siswa	Penghargaan kepada siswa yang aktif berpartisipasi
2	Faktor Penghambat	
	- Keterbatasan akses internet	Penyediaan akses internet yang lebih luas di sekolah
	- Kurangnya pemahaman guru tentang gamifikasi	Pelatihan tambahan untuk guru dalam memahami konsep gamifikasi

Dari Tabel 3 terlihat bahwa faktor pendukung seperti dukungan guru dan antusiasme siswa berperan penting dalam keberhasilan implementasi teknologi gamifikasi di SMP NWDI Suralaga. Dukungan guru sangat krusial karena mereka adalah fasilitator utama dalam mengintegrasikan teknologi gamifikasi ke dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Antusiasme siswa juga menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menarik minat mereka, meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses internet yang stabil dan kurangnya pemahaman guru tentang konsep dan aplikasi gamifikasi. Untuk mengatasi keterbatasan akses internet, sekolah perlu berinvestasi dalam infrastruktur teknologi yang memadai dan menjalin kerjasama dengan penyedia layanan internet untuk memastikan konektivitas yang lebih baik. Selain itu, diper-

lukan program pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan teknologi gamifikasi secara efektif. Pelatihan ini harus mencakup pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip gamifikasi, cara mengintegrasikannya ke dalam kurikulum, serta teknik-teknik untuk memaksimalkan interaksi dan motivasi siswa. Dengan mengatasi faktor penghambat ini, SMP NWDI Suralaga dapat lebih efektif menerapkan teknologi gamifikasi, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterampilan berbahasa serta pemahaman sastra siswa secara signifikan.

Efektivitas penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa di era digital di SMP NWDI Suralaga menunjukkan dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan data survei yang melibatkan 100 siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa 90% siswa melaporkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran bahasa dan sastra setelah menerapkan teknologi gamifikasi. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbahasa, dengan 80% siswa melaporkan peningkatan dalam pemahaman tata bahasa dan 85% siswa mengalami peningkatan dalam keterampilan membaca dan menulis. Data juga menunjukkan bahwa 75% siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas dan kegiatan pembelajaran interaktif lainnya. Selain itu, absensi siswa mengalami penurunan sebesar 20% setelah penerapan teknologi gamifikasi, menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Temuan ini menggarisbawahi bahwa penggunaan gamifikasi efektif dalam pembelajaran bahasa dan sastra di SMP NWDI Suralaga, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memikat bagi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dampak gamifikasi terhadap keterampilan berbahasa dan sastra di era digital memiliki implikasi signifikan dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra di SMP NWDI Suralaga. Melalui integrasi teknologi gamifikasi dalam pembelajaran, siswa dapat mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbahasa dan pemahaman sastra. Data dari penelitian yang melibatkan 200 siswa di SMP NWDI Suralaga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi gamifikasi meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks sastra sebanyak 25% dan dalam menguasai kaidah-kaidah tata bahasa sebanyak 30%. Selain itu, gamifikasi juga memperkuat motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra, dengan tingkat partisipasi siswa yang aktif meningkat sebanyak 40%. Dampak positif ini terjadi karena gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, memicu terjadinya "*flow*" atau keadaan konsentrasi total, serta memperkuat motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu, integrasi teknologi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra di SMP NWDI Suralaga menjadi strategi yang efektif untuk memperkuat hasil pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam bahasa dan sastra secara menyeluruh. Untuk mengatasi tantangan di era digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra di SMP NWDI, guru perlu mengadopsi berbagai strategi inovatif. Pertama, mereka harus meningkatkan literasi digital dengan mengikuti pelatihan tentang teknologi pendidikan terbaru dan platform pembelajaran interaktif, termasuk penggunaan alat seperti gamifikasi, video edukasi, dan aplikasi interaktif. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Kedua, guru harus mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam materi pembelajaran melalui pendekatan berbasis proyek dan diskusi kritis, yang dapat mempromosikan pemikiran reflektif dan keterlibatan emosional siswa. Ketiga, kolaborasi dengan rekan sejawat dan partisipasi dalam komunitas pembelajaran profesional dapat menyediakan dukungan dan ide-ide baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Terakhir, guru harus fokus pada personalisasi pembelajaran, dengan menggunakan data analitik untuk memahami kebutuh-

an individu siswa dan menyesuaikan metode pengajaran yang sesuai. Dengan menerapkan rekomendasi ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, inklusif, dan efektif di era digital, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa di SMP NWDI.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi strategi spesifik yang dapat membantu guru Bahasa Indonesia dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran berbasis teknologi secara efektif. Penelitian ini dapat mencakup pengembangan dan pengujian model pembelajaran gamifikasi yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta menanamkan nilai-nilai karakter positif. Selain itu, penting untuk mengkaji pelatihan dan dukungan yang dibutuhkan oleh guru untuk mengatasi tantangan dalam menggunakan teknologi digital, termasuk peningkatan keterampilan teknologi dan manajemen kelas digital. Penelitian juga perlu mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan teknologi gamifikasi pada perkembangan karakter siswa dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian masa depan dapat memberikan panduan praktis dan terukur bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan membangun karakter siswa yang kuat dan positif.

4 Kesimpulan dan saran

Dari pembahasan yang telah dilakukan, integrasi Teknologi Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI Suralaga menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui penggunaan teknologi gamifikasi, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga memperkuat motivasi intrinsik dan memicu "flow" dalam proses belajar mereka. Dengan hasil survei yang menunjukkan tingginya partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran gamifikasi, serta peningkatan signifikan dari nilai prates (76.2) ke nilai pascates (84.5) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan dari nilai prates (72.8) ke nilai pascates (81.3) pada mata pelajaran Sastra Indonesia, menjadi bukti nyata efektivitas penggunaan teknologi ini dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah ini terus mendorong pengembangan strategi inovatif dalam mengintegrasikan teknologi gamifikasi ke dalam kurikulum pembelajaran, serta memberikan pelatihan dan dukungan yang memadai kepada guru untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi ini. Penelitian selanjutnya dapat meluaskan penggunaan teknologi gamifikasi ke berbagai mata pelajaran lain di sekolah yang sama atau serupa. Selain itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia terhadap kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyusun karya sastra secara kritis. Faktor-faktor seperti jenis permainan, tingkat kesulitan, dan penghargaan perlu dipelajari lebih dalam untuk memahami dampaknya terhadap keterlibatan dan prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Perspektif guru serta faktor-faktor penghalang dan pendorong dalam menerapkan teknologi gamifikasi juga perlu dipertimbangkan dalam penelitian mendatang untuk memperdalam pemahaman kita tentang potensi teknologi ini dalam meningkatkan pembelajaran bahasa dan sastra.

Pustaka

- 1 E. Melati, A. D. Fayola, I. P. A. D. Hita, A. M. A. Saputra, Z. Zamzami, dan A. Ninasari, "Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar," *Journal on Education*, vol. 6, no. 1, pp. 732–741, 2023.

- 2 D. Fisher, N. Frey, dan J. Hattie, *Visible learning for literacy, grades K-12: Implementing the practices that work best to accelerate student learning*. Corwin Press, 2016.
- 3 I. W. Lasmawan, I. W. Budiarta *et al.*, “Vygotskys zone of proximal development and the students progress in learning (a heutagogical bibliographical review),” *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, vol. 9, no. 4, pp. 545–552, 2020.
- 4 K. Shabani, M. Khatib, dan S. Ebadi, “Vygotsky’s zone of proximal development: Instructional implications and teachers’ professional development.” *English language teaching*, vol. 3, no. 4, pp. 237–248, 2010.
- 5 S. Suwandi, “Pengembangan kurikulum program studi pendidikan bahasa (dan sastra) indonesia yang responsif terhadap kebijakan merdeka belajar-kampus merdeka dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21,” in *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2020, pp. 1–12.
- 6 H. E. Gardner, *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Hachette Uk, 2000.
- 7 W. McKenzie, *Multiple intelligences and instructional technology*. ISTE (Interntl Soc Tech Educ, 2005.
- 8 S. L. Tirol, “Spiral progression approach in the kto 12 science curriculum: A literature review,” *International Journal of Education (IJE)*, vol. 10, no. 4, 2022.
- 9 N. P. Ananda, F. T. Rahmah, dan A. R. Ramdhani, “Using gamification in education: Strategies and impact,” *Hipkin Journal Of Educational Research*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2024.
- 10 E. Ambartsumova, “Gamification of training experience,” Bachelor’s Thesis, Haaga Helia University of Applied Sciences, 2021.
- 11 B. Kim, *Understanding gamification*. ALA TechSource Chicago, 2015.
- 12 J. McGonigal, *SuperBetter: The power of living gamefully*. Penguin, 2016.
- 13 S. J. Hausfather, “Vygotsky and schooling: Creating a social context for learning,” *Action in teacher education*, vol. 18, no. 2, pp. 1–10, 1996.
- 14 E. T. Lestari, *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish, 2020.
- 15 N. J. Thomas dan R. Baral, “Mechanism of gamification: Role of flow in the behavioral and emotional pathways of engagement in management education,” *The International Journal of Management Education*, vol. 21, no. 1, p. 100718, 2023.
- 16 S. Mujadidi, S. Suharsih, P. I. Oktapiani, I. Khaeraini, N. A. Kamila, dan N. M. Fajris, “Gamifikasi dalam pengajaran bahasa inggris dengan menggunakan platform genially,” *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, vol. 3, no. 3, pp. 41–49, 2023.
- 17 M. V. Berg, R. M. Paige, dan K. H. Lou, *Student learning abroad: What our students are learning, what theyre not, and what we can do about it*. Taylor & Francis, 2023.
- 18 R. H. Gani, T. Ernawati, dan H. Wijaya, “Pengaruh pembelajaran berbasis simulasi terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama kelas viii smp islam terampil nwdi pancor kopong,” *Widya Accarya*, vol. 15, no. 1, pp. 8–19, 2024.
- 19 F. Hakeu, I. I. Pakaya, dan M. Tangkudung, “Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di mis terpadu al-azhfar,” *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 2, pp. 154–166, 2023.
- 20 S. Budiyo, “Pengajaran bahasa dan sastra di era digital (era digital, era masyarakat global),” *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 4, no. 1, pp. 54–61, 2020.
- 21 N. W. E. Sari, N. L. Sukanadi, I. N. Suparsa, I. N. A. Susrawan, dan I. G. A. P. T. Indrawati, “Pembelajaran bahasa indonesia berbasis literasi digital di era 4.0,” *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 12, pp. 3351–3356, 2022.
- 22 H. Helmiana, “Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran bahasa inggris di era digital,” *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 7–11, 2023.

- 23 Y. A. Sidabutar, T. A. Simanjuntak, M. A. Tambunan, dan L. Purba, "Sosialisasi pembuatan media animasi dalam pembelajaran bahasa di era digital," *Jurnal Abdidas*, vol. 3, no. 1, pp. 212–217, 2022.
- 24 D. Syukriady, D. Febianto, S. Mamonto, M. Safar, dan N. I. Sari, "Tantangan guru bahasa indonesia di era tranformasi digital dan teknologi berkelanjutan dalam mewujudkan peserta didik yang berkarakter kuat positif," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 3, no. 4, pp. 6921–6930, 2023.
- 25 T. Sugiono, "Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d," *Alfa Beta, Bandung*, 2008.
- 26 B. Nurgiantoro, *Metode penelitian kuantitatif*. Universitas Gadjah Mada University Press, 2010.
- 27 M. Firdaus, *Metodologi penelitian kuantitatif; dilengkapi analisis regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0*. CV. Dotplus Publisher, 2021.
- 28 N. Martono, *Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. RajaGrafindo Persada, 2010.