

PERSEPSI SISWA TERHADAP INTEGRASI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA: STUDI KUALITATIF DI SMK MUKHTAR SYAFA'AT BLOKAGUNG

Hasnaur Rif'ah^{1*}, Muhammad Hasbullah Ridwan²

Universitas KH. Mukhtar Syafaat Blokagung Banyuwangi
Khasnaurifah@gmail.com, hasbullahridwan@iaida.ac.id

Abstract: This study aims to evaluate students' perceptions of gamification in Indonesian language learning at SMK Mukhtar Syafa'at Blokagung, analyze its effects on motivation and participation, and identify potential challenges and solutions. A qualitative approach with a case study design was employed. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. The results indicate that most students responded positively to gamification. Platforms such as Kahoot! and Wordwall created an enjoyable learning atmosphere, enhanced peer interaction, and boosted students' intrinsic motivation. Challenges included limited access to devices and unstable internet connectivity. Thematic analysis reveals that gamification supports students' psychological needs as described in Self-Determination Theory. The study concludes that gamification has the potential to improve learning quality in pesantren-based education settings, provided it is adapted to religious values, local culture, and digital infrastructure readiness. Ethical implications highlight the importance of inclusive and meaningful gamified learning design.

Keywords: gamification, learning motivation, Indonesian language learning, student literacy, pesantren education

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Mukhtar Syafa'at Blokagung, menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi dan partisipasi belajar, serta mengidentifikasi hambatan dan solusi potensial dalam implementasinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons positif penggunaan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran. Platform seperti Kahoot! dan Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

meningkatkan interaksi sosial, dan mendorong motivasi intrinsik siswa. Hambatan yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Analisis tematik menunjukkan bahwa gamifikasi mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa sesuai dengan teori Self-Determination, sekaligus meningkatkan literasi siswa secara aktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan pendidikan pesantren, dengan penyesuaian terhadap nilai religius, budaya lokal, dan infrastruktur digital. Implikasi etis menekankan pentingnya desain gamifikasi yang inklusif dan bermakna.

Kata kunci: gamifikasi, motivasi belajar, pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi siswa, pendidikan pesantren

PENDAHULUAN

Tantangan global abad ke-21 telah menghadirkan disrupsi besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Munculnya Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 menuntut dunia pendidikan untuk bertransformasi, tidak hanya dalam infrastruktur teknologi, tetapi juga dalam pendekatan pedagogis. Peserta didik masa kini bukan lagi sekadar pencari informasi, melainkan pencipta pengetahuan yang dituntut untuk memiliki keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Menurut Qomariah dan Ketut (2016: 4), pendidikan memegang peran penting dalam membentuk karakter dan mengembangkan kompetensi utama yang diperlukan peserta didik di era modern. Pendidikan harus menyiapkan peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks Revolusi Industri 4.0 menuju Society 5.0, integrasi teknologi digital dalam pendidikan menjadi kebutuhan mutlak agar pembelajaran efektif dan efisien (Qona'ah, 2023: 2).

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi proses pembelajaran secara signifikan. Abidin dan Rochmiyati (2024: 5) menyebutkan bahwa kehadiran media digital seperti e-learning dan aplikasi pembelajaran telah memperkaya strategi pengajaran. Salah satu pendekatan inovatif yang muncul adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Gamifikasi diyakini dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Syahwinsky et al., 2025: 6).

Gamifikasi telah digunakan di berbagai jenjang pendidikan dengan menambahkan elemen seperti poin, lencana (badges), papan peringkat (leaderboards), dan tantangan (challenges). Selain itu, teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), realitas tertambah (AR), dan realitas virtual (VR) turut

memperkaya pengalaman belajar siswa secara personal dan imersif (Winatha & Ariningsih, 2020: 12).

Dalam konteks SMK, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia, penerapan metode pembelajaran inovatif masih menjadi tantangan. Di SMK Mukhtar Syafa'at Blokagung, hasil observasi menunjukkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara informal menyebutkan bahwa siswa merasa mata pelajaran ini membosankan karena terlalu teoritis dan tidak visual.

Sementara itu, kemampuan literasi seperti membaca kritis dan menulis argumentatif adalah soft skills penting bagi lulusan SMK (Purba et al., 2024: 3). Pendekatan pembelajaran yang kurang inovatif menjadikan literasi siswa berkembang stagnan. Oleh karena itu, diperlukan metode yang mampu membangkitkan minat belajar serta partisipasi aktif siswa.

Gamifikasi adalah salah satu strategi yang dinilai mampu menjawab tantangan tersebut. Deterding et al. (2011: 4) menyatakan bahwa gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan. Qomariah dan Ketut (2016: 9) menambahkan bahwa gamifikasi meningkatkan interaktivitas kelas dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Studi Syahwinskyah et al. (2025: 7) menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan nilai siswa hingga 20% dibandingkan metode tradisional.

Secara teoritik, penerapan gamifikasi sejalan dengan *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 1985) yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan dasar manusia: otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial. Teori *flow* dari Csikszentmihalyi (1990) juga relevan karena gamifikasi menciptakan tantangan yang seimbang dan pengalaman belajar yang menyerap.

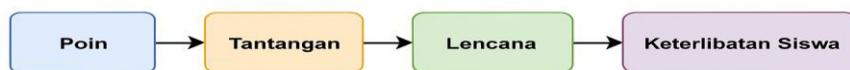
Tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1) mengevaluasi persepsi siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Mukhtar Syafa'at Blokagung;
- 2) menganalisis pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa; dan
- 3) mengidentifikasi hambatan serta solusi potensial dalam pelaksanaan gamifikasi di lingkungan SMK.

Beberapa platform gamifikasi populer yang digunakan dalam pembelajaran ditampilkan pada Tabel 1. Setiap platform memiliki fitur utama yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Platform Gamifikasi Populer dalam Pembelajaran

| No | Platform | Fitur Utama |
|----|------------|------------------------------------|
| 1 | Kahoot! | Quiz interaktif, skor, leaderboard |
| 2 | Wordwall | Game kata, matching, anagram |
| 3 | Quizalize | Tantangan dan kompetisi kelas |
| 4 | Quizizz | Game waktu nyata, analisis hasil |
| 5 | Classcraft | Avatar, tantangan, sistem poin |



Gambar 1. Elemen Gamifikasi dalam Pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, karena sesuai untuk menggali secara mendalam dinamika pembelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks SMK berbasis pesantren, di mana terjadi interaksi kompleks antara siswa, guru, dan lingkungan belajar (Sugiyono, 2018: 10). Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung merancang, mengumpulkan, dan menganalisis data (Ayuanita & Rizam, 2025: 7).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMK Mukhtar Syafa'at Blokagung. Pemilihan sampel dilakukan secara purposif terhadap tiga kelas yang menunjukkan keterlibatan aktif serta kesiapan dalam menggunakan media digital. Kelas-kelas tersebut dipilih karena dianggap representatif dalam menggambarkan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga jenis instrumen utama, yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan lembar dokumentasi. Prosedur pengumpulan data mencakup tiga tahapan:

- (1) observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas yang menerapkan pendekatan gamifikasi;
- (2) wawancara secara daring maupun luring dengan guru dan siswa mengenai pengalaman serta persepsi mereka terhadap gamifikasi dalam pembelajaran; dan
- (3) dokumentasi berupa catatan tugas siswa, tangkapan layar aktivitas belajar, serta hasil evaluasi pembelajaran.

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis tematik. Analisis dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:

- (a) reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan;
- (b) penyajian data dalam bentuk naratif dan tematik; serta
- (c) penarikan kesimpulan secara induktif berdasarkan pola-pola yang muncul dari data lapangan.

Untuk menjamin validitas dan kredibilitas temuan, peneliti menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan juga pemeriksaan anggota (*member checking*) dengan mengonfirmasi temuan kepada partisipan penelitian, serta diskusi dengan rekan sejawat guna memperoleh perspektif yang lebih objektif terhadap hasil analisis. Semua prosedur ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap persepsi siswa terhadap penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Mukhtar Syafa'at Blokagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pandangan positif terhadap strategi ini. Penggunaan platform digital seperti *Kahoot!* dan *Wordwall* terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan papan skor mendorong siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran, terutama pada materi yang sebelumnya dianggap kurang menarik.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara mendalam yang menunjukkan bahwa siswa mengapresiasi metode pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan menantang dibandingkan metode ceramah konvensional. Penerapan *gamifikasi* juga terbukti meningkatkan interaksi sosial antar siswa dalam suasana

belajar yang kolaboratif. Selain itu, guru dapat memberikan umpan balik secara langsung, sehingga siswa dapat segera mengetahui dan memperbaiki kekurangan mereka.

Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain keterbatasan perangkat pribadi dan koneksi internet yang tidak stabil. Beberapa siswa juga menyebutkan adanya gangguan dari fitur-fitur lain di ponsel yang dapat mengurangi konsentrasi saat pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi kelas memperlihatkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa. Jumlah siswa yang aktif menjawab dan terlibat dalam diskusi meningkat, disertai dengan peningkatan kualitas diskusi itu sendiri. Dokumentasi aktivitas belajar mendukung temuan ini, terlihat dari peningkatan penyelesaian tugas tepat waktu serta kenaikan skor evaluasi formatif.

Untuk memperkuat paparan deskriptif, berikut disajikan rekapitulasi data hasil survei persepsi siswa dalam bentuk tabel.

tabel 1. persepsi siswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran bahasa indonesia

| Aspek yang Dinilai | Persentase (%) | Keterangan |
|--|----------------|--------------------------|
| Suasana pembelajaran menyenangkan | 85 | Sangat setuju dan setuju |
| Motivasi belajar meningkat | 78 | Sangat setuju dan setuju |
| Interaksi antar siswa meningkat | 80 | Sangat setuju dan setuju |
| Umpan balik langsung dari guru efektif | 82 | Sangat setuju dan setuju |
| Kendala keterbatasan perangkat pribadi | 35 | Mengalami kendala |
| Kendala koneksi internet | 40 | Mengalami kendala |

Keterangan: Tabel ini merangkum data hasil survei persepsi siswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Mukhtar Syafa'at Blokagung memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Hal ini memperkuat peran *gamifikasi* sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran, khususnya di lingkungan pendidikan berbasis pesantren.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000), yang menegaskan pentingnya pemenuhan tiga kebutuhan dasar psikologis, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Dalam konteks penelitian ini, kebutuhan akan kompetensi terwujud melalui pemberian umpan balik secara cepat dan jelas yang memampukan siswa mengetahui dan memperbaiki kesalahan mereka secara

langsung (Syahwinskyah et al., 2025). Sementara itu, otonomi tercermin dalam kebebasan siswa memilih tantangan belajar yang sesuai minat dan kemampuan mereka. Aspek keterhubungan sosial terlihat melalui suasana kompetisi yang sehat dan dukungan antarsiswa, yang diperkuat oleh budaya pesantren yang menjunjung tinggi nilai kebersamaan.

Penelitian ini juga mendukung hasil studi sebelumnya seperti yang dikemukakan oleh Suartama et al. (2023), yang menemukan bahwa *gamifikasi* dapat meningkatkan interaksi virtual siswa, meskipun keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh tingkat literasi digital. Siswa yang lebih familiar dengan teknologi menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belum terbiasa.

Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa *gamifikasi* tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pemenuhan kebutuhan psikologis siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Hal ini berdampak pada peningkatan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Lebih jauh, penelitian ini memperluas cakupan teoritis *gamifikasi* dalam konteks pendidikan vokasi berbasis pesantren, dengan menambahkan dimensi nilai spiritual dan kolektif ke dalam elemen permainan. Ini merupakan kontribusi penting, mengingat sebagian besar studi *gamifikasi* terdahulu masih berfokus pada konteks pendidikan sekuler. Dalam praktiknya, integrasi nilai-nilai keagamaan dan kebiasaan santri dapat diwujudkan melalui tantangan berbasis ukhuwah, penghargaan santri teladan, serta rubrik penilaian yang mengakomodasi aspek afektif dan psikomotorik.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan. Subjek penelitian hanya berasal dari satu institusi pendidikan dengan karakteristik sosial, budaya, dan keagamaan tertentu. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi ke konteks pendidikan lainnya. Selain itu, metode pengumpulan data yang didominasi oleh teknik daring dan observasi terbatas berpotensi menimbulkan bias dalam persepsi dan pelaporan. Variasi tingkat kemampuan literasi digital di antara siswa juga memengaruhi sejauh mana mereka dapat merespons dan memanfaatkan fitur *gamifikasi* secara optimal. Di samping itu, pengaruh jangka panjang dari penerapan *gamifikasi* terhadap capaian akademik belum diteliti secara menyeluruh.

Berdasarkan hal tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan lebih banyak sekolah dengan latar sosial dan budaya yang beragam. Studi longitudinal perlu dilakukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang *gamifikasi* terhadap perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Penelitian juga sebaiknya mengeksplorasi lebih dalam peran guru dalam

mendesain aktivitas *gamifikasi* agar sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa. Penggunaan pendekatan kuantitatif eksperimen atau *mixed methods* dapat menjadi alternatif untuk memperoleh data yang lebih komprehensif dan terukur. Selain itu, kajian kritis terhadap aspek etika dan psikososial—seperti potensi ketergantungan terhadap teknologi dan kesenjangan akses—juga penting dilakukan.

Dari sisi sosial dan etis, *gamifikasi* memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di lingkungan pesantren. Namun, keberhasilan pendekatan ini tetap bergantung pada ketersediaan akses terhadap perangkat dan jaringan internet. Ketimpangan akses dapat memperlebar kesenjangan digital antarsiswa. Selain itu, penggunaan penghargaan eksternal yang berlebihan dapat menurunkan motivasi intrinsik jika tidak diimbangi dengan tujuan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, guru perlu merancang *gamifikasi* secara bijak dengan mempertimbangkan nilai-nilai lokal, spiritualitas siswa, dan prinsip-prinsip pendidikan yang inklusif. Dengan demikian, *gamifikasi* tidak hanya menjadi alat untuk meningkatkan partisipasi belajar, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun karakter, tanggung jawab, dan kesadaran sosial siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Mukhtar Syafa'at Blokagung memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Platform digital seperti Kahoot! dan Wordwall terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Gamifikasi juga memperkuat keterlibatan siswa secara sosial dan psikologis, sejalan dengan teori Self-Determination yang menekankan pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Namun, kendala seperti keterbatasan perangkat dan akses internet perlu menjadi perhatian. Penelitian ini memperluas penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan berbasis pesantren yang menekankan nilai religius, kolektif, dan karakter.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar:

1. Guru Bahasa Indonesia di lingkungan SMK berbasis pesantren mulai merancang dan mengintegrasikan gamifikasi secara kontekstual, dengan mempertimbangkan nilai-nilai religius dan kearifan lokal.
2. Sekolah perlu menyediakan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk perangkat dan koneksi internet yang stabil, agar implementasi gamifikasi berjalan optimal.

3. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dan pendekatan campuran (mixed methods) untuk mengukur dampak jangka panjang gamifikasi terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.
4. Diperlukan pelatihan intensif bagi guru dalam merancang aktivitas gamifikasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bermakna secara pedagogis dan etis.
5. Aspek etika dan keseimbangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu dijaga agar gamifikasi tidak sekadar menjadi alat hiburan, melainkan tetap berorientasi pada tujuan pendidikan yang memerdekan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMK Mukhtar Syafa'at Blokagung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswa dan guru yang telah bersedia menjadi partisipan serta memberikan data dan informasi yang berharga selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, apresiasi diberikan kepada rekan sejawat dan pembimbing akademik atas masukan dan diskusi konstruktif yang membantu penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuanita, K., & Rizam, M. M. (2025). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Ghancaran. GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 500–519.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., 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), 299–305.
- Qomariah, I., & Ketut, W. (2016). *Peran pendidikan dalam pengembangan kompetensi di era modern*. Jakarta: Pustaka Ilmu Mandiri.
- Qona'ah, L. (2023). *Transformasi pendidikan di era Society 5.0*. Malang: Literasi Nusantara.
- Abidin, Z., & Rochmiyati, R. (2024). Media digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 1–10.
- Syahwinsky, H., Pradana, M., & Lestari, S. (2025). Pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Inovatif*, 8(1), 1–12.

- Winatha, B., & Ariningsih, D. (2020).
Pemanfaatan teknologi imersif dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 12–22.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011).
From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15).
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985).
Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000).
The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Suartama, I. K., Darma, I. K., & Kusuma, I. G. (2023).
Gamifikasi dalam pembelajaran daring di era digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 10(1), 55–64.