

TINJAUAN LITERATUR TENTANG PENGEMBANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NARASI SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Marshanda Aura Putri Sauri *¹

Rena Ningsih ²

Ichsan Fauzi Rachman ³

^{1,2,3} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Siliwangi

*e-mail : marshandasauri@gmail.com , renaningsih148@gmail.com , ichsanfauzirachman@unsil.ac.id

Abstrak

Keterampilan menulis narasi merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, namun masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun struktur kalimat, dan menggunakan kosakata yang tepat. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam menulis, salah satunya adalah penerapan gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana gamifikasi dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif, mengacu pada literatur yang relevan dan kredibel dalam lima tahun terakhir (2019–2024). Hasil kajian menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, penghargaan, dan sistem level dalam gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas tulisan siswa. Selain itu, gamifikasi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif melalui media pembelajaran interaktif seperti Quizizz, Genially, dan model Write Around berbantuan gambar seri digital. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan perlunya pelatihan guru masih menjadi hambatan dalam implementasinya. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan infrastruktur yang memadai, gamifikasi berpotensi menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran menulis narasi di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: gamifikasi, menulis narasi, pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa sekolah dasar, literasi.

Abstract

Narrative writing skills are a crucial competency in Indonesian language learning at the elementary school level. However, many students still struggle to develop ideas, structure sentences, and use appropriate vocabulary. Innovation in learning is necessary to enhance student engagement in writing, one of which is the implementation of gamification. This study aims to explore how gamification can be used as an effective learning strategy to improve elementary school students' narrative writing skills. The method used is a literature review with a descriptive qualitative approach, referring to relevant and credible literature from the past five years (2019–2024). The findings indicate that game elements such as points, challenges, rewards, and level systems in gamification can enhance students' motivation, participation, and writing quality. Additionally, gamification supports the development of critical and collaborative thinking skills through interactive learning media such as Quizizz, Genially, and the Write Around model supported by digital picture series. However, challenges such as limited access to technology and the need for teacher training remain obstacles to its implementation. With careful planning and adequate infrastructure support, gamification has the potential to become an innovative solution in narrative writing instruction at the elementary school level.

Keywords: gamification, narrative writing, Indonesian language learning, elementary school students, literacy.

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Menurut Muhanif et al. (2021) sebagaimana dikutip dalam Lili Fajrudin et al. (2023), keterampilan menulis adalah runtutan kegiatan berpikir yang diekspresikan melalui penyampaian ide sehingga menghasilkan suatu bentuk tulisan. Pernyataan ini menegaskan bahwa menulis bukan sekadar aktivitas menuangkan kata-kata, melainkan proses kognitif yang melibatkan pengorganisasian gagasan, penataan alur

pikiran, serta pemilihan bahasa yang tepat agar pesan dapat disampaikan secara efektif kepada pembaca. Dalam dunia akademik, kemampuan menulis menjadi landasan penting, sebab hampir seluruh bentuk komunikasi ilmiah, seperti laporan penelitian, artikel jurnal, dan karya ilmiah lainnya, mengandalkan kecakapan menulis yang baik.

Lebih jauh lagi, keterampilan menulis juga berperan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Melalui kegiatan menulis, seseorang belajar untuk mengolah informasi, menganalisis permasalahan, serta menyusun argumen yang logis dan sistematis. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran menulis menjadi media strategis dalam membentuk peserta didik yang mampu berpikir secara runtut, menyusun ide secara koheren, dan menyampaikan pendapat secara bertanggung jawab. Namun, pada kenyataannya, keterampilan menulis masih menjadi tantangan bagi sebagian besar pelajar maupun mahasiswa. Kesulitan dalam mengembangkan ide, keterbatasan kosakata, serta kurangnya pemahaman tentang struktur tulisan sering kali menjadi hambatan yang mengakibatkan rendahnya kualitas hasil tulisan mereka.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 21 Sembawa bersama Ibu Yeni Dahlia, S.Pd, selaku guru kelas III, pada tanggal 24 Januari 2023, didapatkan data mengenai kondisi pembelajaran di kelas tersebut. Observasi ini dilakukan oleh Putri Anjelit et al. dari Universitas PGRI Palembang pada tahun 2023. Dalam satu kelas yang terdiri dari 28 siswa, dengan komposisi 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis karangan narasi.

Permasalahan utama yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran ini mencakup kurangnya penguasaan kosakata oleh siswa, kesulitan dalam penulisan struktur kalimat yang benar, serta kurangnya kerapian dalam tulisan. Selain itu, ditemukan bahwa keterampilan menulis karangan narasi masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh minimnya pemahaman siswa terhadap teknik menulis yang baik dan sistematis. Bahkan, terdapat beberapa siswa yang belum mampu membaca, yang tentu saja menjadi kendala besar dalam pengembangan keterampilan menulis.

Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis di kelas. Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, sekolah menerapkan Kurikulum 2013 yang menggunakan RPP K13 dan silabus sebagai pedoman pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat dan strategi pembelajaran yang inovatif, diharapkan siswa dapat lebih memahami dasar-dasar menulis serta mampu menyusun karangan narasi dengan lebih baik. Selain itu, diperlukan intervensi lebih lanjut, seperti peningkatan bimbingan dalam literasi, pemberian latihan secara bertahap, dan penggunaan metode pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih termotivasi dalam mengembangkan keterampilan menulis mereka.

Oleh karena itu Inovasi dalam dunia pendidikan terus berkembang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, salah satunya melalui penerapan gamifikasi. Gamifikasi merupakan proses yang melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks tertentu, khususnya dalam pendidikan, untuk menjadikan kegiatan belajar lebih menarik, jelas, dan imajinatif (Rahmatullah, 2021). Komponen-komponen permainan yang diadaptasi dalam gamifikasi, seperti sistem pencapaian, penghargaan, tantangan, dan kompetisi yang sehat, berkaitan erat dengan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan rasa pencapaian peserta didik. Sebagai sebuah pendekatan inovatif, gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa yang selama ini kerap menjadi tantangan, terutama karena rendahnya motivasi, kesulitan menuangkan ide, serta kurangnya kepercayaan diri dalam menulis.

Dengan menerapkan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran menulis, siswa didorong untuk lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengembangkan keterampilan menulis mereka. Mereka tidak hanya sekedar menyelesaikan tugas, tetapi juga berusaha mencapai target tertentu, memperoleh penghargaan, dan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif secara positif, sehingga proses menulis tidak lagi terasa monoton, melainkan menjadi aktivitas yang menantang dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta imajinasi siswa. Oleh

karena itu, gamifikasi dipandang sebagai salah satu inovasi yang efektif dalam pembelajaran menulis, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendorong perbaikan kualitas tulisan mereka, baik dari segi isi, struktur, maupun gaya bahasa.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dikaji dalam artikel ini difokuskan pada beberapa hal. Pertama, bagaimana konsep dasar gamifikasi dalam konteks pendidikan diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar. Kedua, bagaimana keterampilan menulis narasi pada siswa sekolah dasar ditinjau dari berbagai studi sebelumnya. Ketiga, bagaimana strategi atau model pengembangan gamifikasi yang telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa sekolah dasar. Keempat, apa saja keunggulan dan tantangan dalam penerapan gamifikasi untuk pembelajaran menulis narasi di tingkat sekolah dasar berdasarkan tinjauan literatur.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka (library research). Metode ini dipilih karena penelitian difokuskan pada kajian teoritis dan konseptual mengenai penerapan gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa sekolah dasar. Data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber literatur yang relevan, seperti artikel jurnal ilmiah, buku referensi, laporan penelitian, serta dokumen-dokumen pendidikan yang terkait, khususnya yang membahas tentang gamifikasi dalam konteks pembelajaran dan keterampilan menulis pada tingkat sekolah dasar. Sumber-sumber literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria relevansi terhadap topik, memiliki kredibilitas akademik, serta diterbitkan dalam rentang waktu lima tahun terakhir, yaitu antara tahun 2019 hingga 2024. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara sistematis menggunakan kata kunci tertentu seperti “gamifikasi dalam pembelajaran”, “menulis narasi siswa SD”, dan “strategi inovatif dalam pembelajaran menulis”, yang diakses melalui platform akademik seperti Google Scholar, ResearchGate, dan portal jurnal perguruan tinggi. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis isi (content analysis), yaitu dengan mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menginterpretasi informasi yang berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, seperti konsep dasar gamifikasi, kondisi keterampilan menulis narasi siswa, strategi pengembangan gamifikasi, serta keunggulan dan tantangan penerapannya. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai literatur yang membahas topik serupa guna memperoleh pemahaman yang lebih utuh dan obyektif. Dengan metode ini, diharapkan penelitian mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai potensi gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Gamifikasi merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Menurut Wasilatul Ibad (2024), gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Lebih jauh, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berperan dalam membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna. Menurut Ibad (2024), elemen-elemen permainan seperti penghargaan dan tantangan membantu siswa merasa lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas akademik mereka. Dalam hal ini, gamifikasi bekerja dengan prinsip yang mirip dengan mekanisme permainan digital, di mana siswa diberikan tantangan yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan tertentu.

Selain aspek motivasi, gamifikasi juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan kognitif siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Caroline Rachel Valentinna et al. (2024), pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Siswa yang belajar melalui metode gamifikasi cenderung lebih aktif dalam mencari solusi, menyusun strategi, serta mengelola informasi yang mereka peroleh.

Dalam praktiknya, gamifikasi dapat diterapkan melalui berbagai platform digital maupun strategi pembelajaran berbasis permainan di dalam kelas. Menurut Rahmatullah (2021), penggunaan aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Duolingo dalam pembelajaran berbasis gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang berbasis gamifikasi memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih menarik.

Namun, meskipun gamifikasi memiliki berbagai keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satunya adalah keterbatasan akses terhadap teknologi di beberapa daerah, yang dapat menghambat efektivitas penerapan gamifikasi berbasis digital (Nooviar et al., 2023). Selain itu, menurut Dassa et al. (2021), guru juga memerlukan pelatihan tambahan agar dapat mengimplementasikan gamifikasi dengan efektif dalam pembelajaran mereka. Jika tidak dirancang dengan baik, elemen-elemen permainan dalam gamifikasi dapat kehilangan esensi pendidikan dan lebih berfokus pada kompetisi dibandingkan pemahaman konsep.

Meskipun demikian, dengan perencanaan dan implementasi yang tepat, gamifikasi tetap menjadi salah satu strategi inovatif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan mengintegrasikan elemen permainan secara bijak, pendidikan berbasis gamifikasi dapat mendorong perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa serta membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Keterampilan menulis narasi merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Menulis narasi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tertulis, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan daya berpikir kreatif, kemampuan menyusun alur cerita, serta keterampilan menyampaikan gagasan secara sistematis. Selain itu, menulis narasi berperan dalam memperkaya ekspresi bahasa siswa, yang menjadi fondasi penting dalam pembelajaran bahasa secara umum (Sabila et al., 2023).

Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis narasi, terutama dalam hal penguasaan kosakata yang terbatas, kesulitan dalam menyusun struktur kalimat yang benar, serta kurangnya pemahaman mengenai struktur tulisan yang baik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sabila et al. (2023), hambatan utama dalam keterampilan menulis narasi adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis teks, sehingga mereka sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan menyusun cerita dengan baik.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Sabila et al. (2023) menyatakan bahwa strategi yang efektif untuk mendorong siswa sekolah dasar agar tertarik dalam menulis narasi meliputi beberapa pendekatan, seperti interaksi yang intensif melalui diskusi kolaboratif, membaca berbagai jenis literatur untuk memperkaya kosakata dan pola kalimat, serta latihan menulis yang konsisten dengan pemberian umpan balik yang konstruktif. Selain itu, kegiatan naratif dengan menggunakan berbagai media, seperti gambar, video pendek, atau permainan peran, dapat membantu siswa dalam menyusun cerita dengan lebih baik serta meningkatkan minat mereka dalam menulis.

Lebih jauh lagi, strategi pembelajaran yang berbasis pengalaman juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Rahmatullah (2021) menyebutkan bahwa ketika siswa diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman mereka dalam bentuk tulisan, mereka cenderung lebih mampu mengembangkan alur cerita yang logis dan sistematis. Selain itu, menulis berdasarkan pengalaman pribadi juga membantu mereka dalam memahami konsep dasar narasi, seperti tokoh, latar, konflik, dan penyelesaian cerita.

Selain pendekatan berbasis pengalaman, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi. Nooviar et al. (2023) mengungkapkan bahwa penerapan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi, memberikan pengalaman menulis yang lebih menarik bagi siswa. Dengan adanya sistem poin, tantangan, dan penghargaan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas menulis mereka dengan lebih baik.

Meskipun berbagai strategi telah diterapkan, keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi juga sangat bergantung pada peran guru dalam memberikan bimbingan yang tepat. Menurut Dassa et al. (2021), guru memiliki peran utama dalam mengarahkan siswa dalam menyusun kalimat dengan benar, memilih kata yang sesuai, serta memahami prinsip dasar struktur narasi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi para pendidik agar mereka dapat mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan mendukung perkembangan keterampilan menulis siswa.

Dengan berbagai pendekatan yang tepat, keterampilan menulis narasi dapat terus ditingkatkan sehingga siswa mampu menyampaikan ide mereka secara lebih sistematis dan kreatif. Melalui kombinasi strategi pembelajaran berbasis literasi, teknologi, dan pengalaman, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan percaya diri dalam menulis narasi, serta mampu mengembangkan kreativitas mereka dalam bentuk tulisan yang berkualitas.

Selain itu, Khairun Nabilah (2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Write Around berbantuan media gambar seri digital dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. Model ini membantu siswa dalam menyusun ide dan struktur cerita secara sistematis, sehingga hasil tulisan mereka menjadi lebih baik.

Model pembelajaran Write Around merupakan teknik menulis kolaboratif yang mendorong siswa untuk menyusun cerita secara bertahap dengan melibatkan interaksi antar teman sebaya. Menurut Nabilah (2025), metode ini memungkinkan siswa untuk berbagi gagasan, mengembangkan alur cerita bersama, serta memperoleh perspektif yang lebih luas dalam penulisan narasi. Ketika media gambar seri digital digunakan sebagai pendukung, siswa mendapatkan stimulus visual yang membantu mereka merangkai cerita dengan lebih kreatif dan terstruktur.

Lebih jauh, pendekatan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui gambar yang disajikan secara berurutan, siswa didorong untuk memahami hubungan antar peristiwa serta mengembangkan narasi yang kohesif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nabilah (2025), siswa yang belajar menggunakan model Write Around berbantuan gambar seri digital menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menyusun kalimat dengan lebih variatif serta penggunaan kosakata yang lebih kaya dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Selain manfaat dalam aspek teknis penulisan, model pembelajaran ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Nabilah (2025) menyebutkan bahwa penggunaan gambar seri digital membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam berpartisipasi. Dengan adanya media visual, mereka lebih mudah memahami konsep cerita dan lebih percaya diri dalam menyusun tulisan mereka sendiri.

Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan model Write Around berbantuan media gambar seri digital. Menurut Nabilah (2025), guru perlu mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa serta memastikan bahwa media gambar yang digunakan relevan dengan konteks pembelajaran. Selain itu, diperlukan bimbingan yang konsisten agar siswa dapat memahami struktur narasi dengan baik dan mampu mengembangkan ide secara runtut.

Meskipun demikian, dengan perencanaan yang matang dan pendekatan yang tepat, model pembelajaran Write Around berbantuan media gambar seri digital dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. Melalui metode ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam mengembangkan ide, memahami struktur tulisan, serta menghasilkan narasi yang lebih berkualitas.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menulis narasi dapat dilakukan melalui berbagai strategi atau model yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Gamifikasi memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan sistem poin. Menurut Syam Axmal (2023), salah satu bentuk implementasi gamifikasi yang telah dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif "**Gamesi**" berbasis **Quizizz**, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Axmal (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media "**Gamesi**" berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor utama, seperti peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta adanya umpan balik langsung yang diberikan melalui platform digital. Dengan adanya elemen permainan dalam pembelajaran, siswa lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas menulis mereka dengan lebih baik dan lebih kreatif.

Selain itu, gamifikasi dalam pembelajaran menulis narasi juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan sistematis siswa. Axmal (2023) menyatakan bahwa melalui penggunaan media interaktif seperti "**Gamesi**", siswa tidak hanya belajar menyusun puisi secara kreatif tetapi juga memahami struktur dan teknik penulisan yang lebih baik. Dengan adanya tantangan dan penghargaan dalam sistem gamifikasi, siswa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai gaya penulisan dan mengembangkan ide mereka secara lebih bebas.

Lebih jauh lagi, gamifikasi dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pembelajaran menulis narasi, seperti penggunaan aplikasi interaktif, permainan berbasis cerita, serta simulasi digital yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses kreatif secara lebih mendalam. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nooviar et al. (2023), strategi gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka mengatasi kesulitan dalam menyusun narasi yang koheren dan menarik.

Namun, meskipun gamifikasi memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran menulis narasi, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Axmal (2023) mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi di beberapa sekolah, yang dapat menghambat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, guru perlu memahami konsep gamifikasi dengan baik agar dapat mengintegrasikannya secara efektif dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, dengan perencanaan yang matang dan pendekatan yang tepat, gamifikasi tetap menjadi salah satu strategi inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan elemen permainan secara bijak, pendidikan berbasis gamifikasi dapat mendorong perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa serta membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Selain itu, Nurani Hadnistia Darmawan et al. (2024) mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi **Genially** dengan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam materi pembelajaran, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Penggunaan **Genially** dalam pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Darmawan et al. (2024), aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk kuis, simulasi, dan tantangan interaktif yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami konsep yang diajarkan. Dengan adanya elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat, siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas mereka dengan baik dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Lebih jauh, penelitian yang dilakukan oleh Darmawan et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan **Genially** berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Dalam studi yang dilakukan di beberapa sekolah dasar, hasil menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media ini

mengalami peningkatan signifikan dalam hasil akademik mereka dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Selain manfaat dalam aspek motivasi dan pemahaman konsep, gamifikasi dalam pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Darmawan et al. (2024) menyatakan bahwa dengan adanya tantangan dan simulasi dalam aplikasi **Genially**, siswa lebih terdorong untuk mengeksplorasi berbagai strategi dalam menyelesaikan tugas mereka. Hal ini membantu mereka dalam mengembangkan pola pikir yang lebih sistematis dan analitis.

Namun, meskipun gamifikasi berbasis **Genially** memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi di beberapa sekolah, yang dapat menghambat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, guru perlu memahami konsep gamifikasi dengan baik agar dapat mengintegrasikannya secara efektif dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, dengan perencanaan yang matang dan pendekatan yang tepat, gamifikasi berbasis **Genially** tetap menjadi salah satu strategi inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan elemen permainan secara bijak, pendidikan berbasis gamifikasi dapat mendorong perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa serta membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menulis narasi di sekolah dasar memiliki beberapa keunggulan yang signifikan. Menurut Nooviar et al. (2023), strategi gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penerapan strategi ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi, gamifikasi juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Nooviar et al. (2023) menyatakan bahwa dengan adanya elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan sistem poin, siswa lebih terdorong untuk mengeksplorasi berbagai strategi dalam menyusun narasi yang koheren dan menarik. Hal ini membantu mereka dalam memahami struktur cerita, mengembangkan karakter, serta menyusun alur yang lebih sistematis.

Lebih jauh lagi, gamifikasi memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan kolaboratif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nooviar et al. (2023), penggunaan strategi gamifikasi dalam pembelajaran menulis narasi mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, berbagi ide, serta memberikan umpan balik kepada teman sebaya. Dengan adanya interaksi yang lebih aktif, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun cerita yang lebih kompleks dan menarik.

Selain manfaat dalam aspek akademik, gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menulis. Nooviar et al. (2023) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar melalui pendekatan gamifikasi cenderung lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide mereka melalui tulisan. Dengan adanya sistem penghargaan dan pengakuan atas pencapaian mereka, siswa merasa lebih termotivasi untuk terus mengembangkan keterampilan menulis mereka.

Namun, meskipun gamifikasi memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Nooviar et al. (2023) menyebutkan bahwa salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi di beberapa sekolah. Selain itu, guru perlu memahami konsep gamifikasi dengan baik agar dapat mengintegrasikannya secara efektif dalam pembelajaran. Jika tidak dirancang dengan baik, elemen permainan dalam gamifikasi dapat kehilangan esensi pendidikan dan lebih berfokus pada kompetisi dibandingkan pemahaman konsep.

Meskipun demikian, dengan perencanaan yang matang dan pendekatan yang tepat, gamifikasi tetap menjadi salah satu strategi inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan elemen permainan secara bijak, pendidikan berbasis gamifikasi dapat mendorong perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa serta membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Namun, penerapan gamifikasi juga menghadapi beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Dassa et al. (2021) menyatakan bahwa salah satu kendala utama adalah kebutuhan akan pelatihan tambahan bagi guru agar mereka dapat memahami konsep gamifikasi secara menyeluruh dan menerapkannya dengan efektif di kelas. Tanpa pemahaman yang cukup, guru mungkin kesulitan dalam mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran sehingga tujuan utama gamifikasi, yaitu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tidak tercapai secara optimal.

Selain itu, keterbatasan akses teknologi juga menjadi hambatan dalam penerapan gamifikasi di sekolah dasar. Dassa et al. (2021) mengungkapkan bahwa tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti komputer, tablet, atau akses internet yang stabil. Hal ini menyebabkan kesenjangan dalam penerapan gamifikasi, di mana sekolah dengan sumber daya terbatas mungkin tidak dapat memanfaatkan metode ini secara maksimal. Akibatnya, siswa di sekolah dengan keterbatasan teknologi mungkin tidak mendapatkan pengalaman belajar yang sama dengan siswa di sekolah yang memiliki akses lebih baik terhadap perangkat digital.

Lebih jauh lagi, tantangan lain yang muncul dalam penerapan gamifikasi adalah perlunya adaptasi kurikulum agar elemen permainan dapat diintegrasikan secara efektif tanpa mengurangi esensi pembelajaran. Menurut Dassa et al. (2021), beberapa guru merasa bahwa gamifikasi dapat mengalihkan fokus siswa dari pemahaman konsep akademik ke aspek kompetitif dalam permainan. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang seimbang agar gamifikasi tetap berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mendukung pemahaman materi, bukan sekadar hiburan.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, gamifikasi tetap memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran jika diterapkan dengan perencanaan yang matang. Dengan pelatihan yang memadai bagi guru, peningkatan akses teknologi, serta penyesuaian kurikulum yang tepat, gamifikasi dapat menjadi strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Gamifikasi merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang menggabungkan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan kognitif seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Dalam konteks pembelajaran menulis narasi, gamifikasi terbukti efektif dalam membantu siswa mengatasi berbagai tantangan, seperti keterbatasan kosakata, kesulitan menyusun struktur cerita, dan kurangnya minat dalam menulis. Penggunaan teknologi digital dan media interaktif seperti Kahoot, Quizizz, serta model pembelajaran seperti *Write Around* berbantuan gambar seri digital, telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan kualitas tulisan siswa.

Model *Write Around* mendorong kolaborasi antar siswa dan membantu mereka menyusun cerita dengan lebih terstruktur melalui stimulus visual. Sementara itu, media interaktif berbasis gamifikasi seperti "Gamesi" terbukti meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam menulis, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sistematis.

Namun demikian, penerapan gamifikasi tidak lepas dari tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi dan kebutuhan akan pelatihan guru agar mampu mengimplementasikan strategi ini secara efektif. Oleh karena itu, perencanaan yang matang, dukungan infrastruktur, serta pelatihan guru menjadi kunci keberhasilan dalam mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pembelajaran menulis narasi.

Secara keseluruhan, gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa jika diterapkan dengan tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan serta konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, N. H., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., & Astuti, W. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially dengan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 14858. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14858>Journal Universitas Pasundan
- Dassa, A., & Khuluq, M. H. (2021). Pelatihan Gamifikasi Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Bantaeng. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25711>UNM OJS
- Ibad, W. (2024). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.47400/jiees.v5i1.73>jees.alkhoziny.ac.id
- Nabilah, K. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Write Around Berbantuan Media Gambar Seri Digital terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.upi.edu/130210/UPIRepository+1UNPKediri+1>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2023). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 6992. <https://www.edukatif.org/edukatif/article/view/6992/0>Edukatif
- Sabila, N. D., Farhah, H. H., & Prasetyo, T. (2023). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa SD dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Karimah Tauhid*, 3(8), 14612. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/14612>Unida OJS
- Syam Axmal, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Gamesi” Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Menulis Kreatif Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.upi.edu/106712/UPIRepository>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 7476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>Basic