

Integrasi Gamifikasi Berbasis Penghargaan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Tingkat Menengah pada Era Digital

Renata *¹

Muhammad Fahmi Azhar Ilham ²

Ichsan Fauzi Rachman ³

^{1,2,3} Universitas Siliwangi

*e-mail: renarenata134@gmail.com ¹, mfahmiazharr@gmail.com ², ichsanfauzirachman@unsil.ac.id ³

Abstrak

Motivasi peserta didik dalam mempelajari pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat menengah masih tergolong rendah. Kajian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan gamifikasi berbasis penghargaan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar. Melalui studi literatur, ditemukan bahwa elemen yang meliputi poin, lencana, dan leaderboard dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Kajian ini dilakukan dengan menganalisis berbagai jurnal, artikel, dan studi relevan yang membahas penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan. Fokus utama kajian ini adalah mengidentifikasi prinsip gamifikasi yang dapat memengaruhi peningkatan motivasi peserta didik. Sistem penghargaan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dapat menjadi pendekatan efektif pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk peningkatan motivasi pada capaian belajar siswa. Penerapan elemen permainan yang terstruktur, relevan dengan materi, serta disertai umpan balik positif, dapat mendorong keterlibatan siswa. Implikasi dari kajian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan praktisi pendidikan untuk mengintegrasikan strategi gamifikasi berbasis penghargaan yang sistematis dalam proses pembelajaran di tingkat menengah.

Kata kunci: Gamifikasi, Penghargaan, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia

Abstract

Student learning motivation in learning Indonesian at the secondary level is still relatively low. This study aims to explore the application of reward-based gamification as a strategy to increase learning motivation. Through a literature study, it was found that elements such as points, badges, and leaderboards can encourage active student engagement. This study was conducted by analyzing various journals, articles, and relevant studies that discuss the application of gamification in the context of education. The main focus of this study is to identify the principles of gamification that can influence the increase in student motivation. This reward system is able to create a more interactive and enjoyable learning atmosphere. The results of the study indicate that gamification integration can be an effective approach in learning Indonesian to improve student motivation and learning outcomes. The application of structured game elements, relevant to the material, and accompanied by positive feedback, can encourage student engagement. The implications of this study provide recommendations for teachers and education practitioners to integrate systematic reward-based gamification strategies into the learning process at the secondary level.

Keywords: Gamification, Rewards, Learning Motivation, Indonesian

PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berperan penting di segala aspek kehidupan manusia. Pengaruhnya juga terasa dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, di mana era yang serba digital ini sudah tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Motivasi belajar memegang peran penting dalam menentukan kesuksesan proses pembelajaran, termasuk dalam pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah seperti SMP dan SMA. Kurangnya inovasi dalam metode pengajaran juga berdampak besar pada minat belajar siswa. Minimnya motivasi menyebabkan siswa kehilangan ketertarikan dalam belajar, yang akhirnya menghambat efektivitas pembelajaran di kelas (Subakti & Prasetya, 2020). Siswa dengan motivasi belajar yang kuat berpeluang besar untuk mencapai pembelajaran yang maksimal. Tingginya motivasi belajar pada siswa, maka besar juga usaha dan upaya yang dilakukan dalam belajar, sehingga kontribusi tersebut menghasilkan capaian yang lebih baik

(Sobandi, 2017). Bagi peserta didik yang mempunyai tingkat motivasi tinggi pada pembelajaran pastiya menjadi lebih aktif dengan menghasilkan prestasi lebih unggul daripada peserta didik yang belum termotivasi dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, masih terlihat bahwa motivasi belajar peserta didik masih cenderung rendah. Situasi ini tentunya berdampak pada tujuan capaian pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran krusial dalam sistem pendidikan nasional, bukan sekadar sarana berkomunikasi, tetapi sebagai penjaga jati diri bangsa serta penyampai nilai-nilai budaya. Oleh karena itu, pengembangan metode pengajaran yang efektif menjadi kunci dalam memastikan pemahaman yang mendalam serta penerapan Bahasa Indonesia yang sesuai oleh para siswa (Adisaputra et al., 2024). Pendidikan bahasa tidak hanya berhubungan dengan keterampilan berkomunikasi dan pemahaman teks, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, nilai-nilai, dan jati diri individu. Dalam kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat menengah sering kali belum mencapai hasil yang optimal akibat rendahnya motivasi siswa. Banyak siswa menganggap mata pelajaran ini terlalu monoton dan teoritis, sehingga mereka kurang tertarik untuk mempelajarinya. Akibatnya, kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan berbahasa belum berkembang secara maksimal. Berdasarkan beberapa penelitian, salah satu aspek utama yang berpengaruh pada minat belajar peserta didik adalah metode pembelajarannya (Azwah et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, seperti penerapan teknologi berbasis pembelajaran yang lebih interaktif, seperti gamifikasi. Pemanfaatan teknologi diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi dasar bagi pembelajaran mata pelajaran lainnya di tingkat sekolah menengah. Metode pembelajaran konvensional dianggap kurang menarik dan cenderung monoton.

Salah satu pendekatan yang semakin banyak diteliti dan diterapkan dalam pembelajaran adalah gamifikasi, yaitu integrasi elemen desain permainan ke dalam proses belajar. Gamifikasi melibatkan penggunaan berbagai elemen, teknik, dan strategi berbasis permainan guna menciptakan siswa yang lebih aktif, memotivasi mereka selama pembelajaran, serta mendukung meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Isma et al., 2024). Gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dengan memanfaatkan elemen permainan. Pendekatan ini meliputi implementasi berbagai komponen permainan ke dalam basis non-permainan, meliputi pemberian poin, penghargaan berupa lencana, serta sistem papan peringkat. (FIRMANSYAH, 2020). Melalui integrasi elemen permainan seperti adanya tantangan, hadiah, kompetisi, serta rasa pencapaian, gamifikasi dapat mendorong motivasi dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran mengalami peningkatan.

Melalui kajian ini, konsep gamifikasi yang diterapkan bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dengan berfokus pada penyelesaian tugas. Strategi yang digunakan meliputi pemberian poin untuk menaikkan level, penghargaan berupa badge (lencana) sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, serta tampilan progres di leaderboard. Kenaikan level dan perolehan lencana diberikan berdasarkan ketekunan serta pemahaman masing-masing peserta didik, mengingat setiap individu memiliki potensi yang beragam dalam menyelesaikan tugas (Garnisa et al., 2023). Cakupan strategi gamifikasi cukup luas, namun dalam kajian ini akan lebih memfokuskan dalam penggunaan sistem penghargaan dari pendekatan gamifikasi. Sistem ini berpengaruh positif pada perilaku pembelajaran, seperti dengan mendapatkan poin, badge (lencana), atau apapun bentuknya setelah siswa menyelesaikan tugasnya. Hal ini dapat membuat siswa termotivasi dan lebih aktif lagi selama proses pembelajaran karena mereka merasa lebih dihargai. Penghargaan tidak hanya sebagai motivasi, tetapi dapat membentuk kegiatan belajar lebih produktif. Penggunaan sistem ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat mendorong siswa giat membaca dan lebih aktif di kelas.

Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam membentuk identitas bangsa serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, dalam praktiknya, sebagian siswa menganggap mata pelajaran ini kurang utama, sehingga minat mereka untuk mempelajarinya secara mendalam cenderung rendah. Metode pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif sering kali membuat siswa merasa jenuh, yang berdampak pada menurunnya

motivasi belajar mereka (Desri, 2024). Meskipun terdapat beragam sumber pembelajaran, tentunya terdapat tantangan yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi yang optimal pada kurikulum serta metode pengajaran masih bersifat tradisional. Akibatnya, motivasi dan keterlibatan siswa tetap rendah, padahal penggunaan teknologi interaktif berpotensi meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar (Gani et al., 2024). Integrasi gamifikasi berbasis penghargaan diharapkan dapat memberikan gaya baru selama kegiatan pembelajaran, yang mengakibatkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk lebih antusias selama pembelajaran Bahasa Indonesia.

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji berbagai metode penerapan gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif. Dengan mempertimbangkan berbagai teori pendidikan, konsep psikologis, serta praktik terbaik dalam implementasinya, artikel ini akan membahas manfaat, tantangan, serta potensi gamifikasi dalam memperbaiki proses pembelajaran di berbagai lingkungan pendidikan (Habibi, 2025). Dengan fokus utamanya yaitu mengetahui sejauh mana integrasi elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat menengah. Dengan memahami pendekatan ini, diharapkan menemukan strategi yang efektif dan aplikatif.

Agar lebih fokus pada pembahasan, kajian ini dibatasi yakni pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat menengah, dengan fokus utama kajian ini adalah integrasi gamifikasi berbasis penghargaan. Analisis dilakukan dengan literatur baik berupa artikel ilmiah, jurnal, serta laporan penelitian yang berkaitan pada gamifikasi dalam pendidikan. Kajian dilakukan dengan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif, tanpa melibatkan penelitian pengalaman langsung di lapangan. Dengan begitu, diharapkan kajian ini dapat memberikan pemahaman teoritis lebih mendalam terkait potensi dan tantangan penerapan gamifikasi berbasis penghargaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif, bertujuan guna menyusun sintesis dari berbagai hasil kajian dan teori yang relevan terkait penerapan gamifikasi berbasis penghargaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat menengah, lalu menyajikan hasil temuan secara terstruktur dan dalam bentuk narasi yang sistematis. Studi literatur merupakan proses yang menitikberatkan pada analisis kritis terhadap isi teks yang diteliti, dengan mengutamakan aspek-aspek tertentu yang menjadi fokus utama penelitian (Ayu Sri Wahyuni, 2022). Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menyimpulkan teori yang terdapat dalam artikel ilmiah, jurnal, serta sumber dari internet yang relevan dengan topik untuk memperdalam tentang pemahaman integrasi gamifikasi berbasis penghargaan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Data dikumpulkan melalui pencarian literatur yang dilakukan secara sistematis dengan memanfaatkan berbagai sumber akademik, seperti Google Scholar dan jurnal perguruan tinggi, untuk menemukan artikel dan referensi yang sesuai. Literatur yang digunakan berasal dari publikasi dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir agar dipastikan relevansinya dalam kemajuan pendidikan terkini. Kajian literatur difokuskan pada penelitian yang mengulas penerapan sistem penghargaan dalam gamifikasi, penerapannya dalam dunia pendidikan, serta pengaruhnya pada motivasi dan capaian belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam konteks ini, studi literatur digunakan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konsep gamifikasi, penghargaan dalam pendidikan, dan motivasi belajar Bahasa Indonesia di tingkat menengah.

Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi tema utama dari berbagai temuan dalam literatur. Fokus utama kajian adalah penerapan gamifikasi berbasis penghargaan serta dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil analisis mencakup temuan dan kesimpulan penting yang diharapkan menjadi dasar dalam pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis gamifikasi penghargaan di tingkat menengah pada era digital. Langkah-langkah dalam studi literatur ini meliputi: 1) Menentukan fokus kajian, yaitu integrasi gamifikasi berbasis penghargaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; 2) Menetapkan kriteria

untuk memilih sumber literatur; dan 3) mencari dan mengumpulkan literatur dari sumber yang terpercaya. Hasil dari kajian ini semoga bisa menghasilkan dasar teoritis yang mendukung dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bersifat inovatif di era saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi telah berkembang sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di era digital. Konsep ini mengintegrasikan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, guna mendorong semangat belajar, memperkuat partisipasi, serta membantu siswa dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Komponen gamifikasi yang sering diterapkan mencakup poin, lencana, tantangan, serta papan peringkat yang memberikan kesan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Secara umum, gamifikasi sebagai metode belajar yang memanfaatkan elemen-elemen dari game atau video game untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar, dengan menyisipkan karakteristik permainan dalam strategi pembelajaran yang ada. Pendekatan ini bertujuan untuk memaksimalkan rasa kesenangan dan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, gamifikasi dapat digunakan sebagai media untuk menarik minat siswa serta menginspirasi mereka agar terus berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Nurhikmah; et al., 2023). Gamifikasi dalam pendidikan berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan pencapaian akademik siswa, terutama jika diterapkan dengan pendekatan yang terstruktur dan sesuai dengan konteks pembelajaran.

Selain itu, gamifikasi bertujuan untuk memperoleh wawasan, membentuk kebiasaan, dan meningkatkan pemahaman dalam lingkungan kelas berbasis digital. Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Gamifikasi merupakan konsep yang mencakup produk, pola pikir, proses, pengalaman, pendekatan desain, dan sistem yang saling berkaitan. Dalam penerapannya, gamifikasi memanfaatkan elemen permainan untuk menyelesaikan tantangan non permainan (Rohaila Mohamed Rosly dan Fariza Khalid, 2017). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi dapat diartikan sebagai proses memodifikasi atau memahami suatu aktivitas lalu menyajikannya dalam bentuk permainan. Konsep dasar gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi dalam menjalankan kegiatan khususnya di bidang pembelajaran.

Permainan dalam pendidikan dapat diterapkan di dalam atau di luar kelas. Dengan pendekatan berbasis permainan secara tidak langsung memberikan pengalaman kepada siswa bahwa proses belajar tidak hanya terbatas pada penyampaian materi oleh guru di kelas, tetapi juga dapat dipelajari secara mandiri dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermanfaat. Namun, desain permainan dalam pembelajaran harus disesuaikan agar lebih relevan dan spesifik. Gamifikasi secara efektif mendorong motivasi siswa dengan membantu dalam proses pengetahuan, pengembangan keterampilan, serta peningkatan kompetensi akademik. Gamifikasi dapat memberikan dorongan motivasi tambahan yang memastikan peserta didik mengikuti seluruh proses pembelajaran secara menyeluruh. Gamifikasi memiliki tujuan untuk mendorong partisipasi, motivasi, dan capaian belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif. Elemen gamifikasi yang sering digunakan meliputi poin, lencana, papan peringkat, level, tantangan, serta sistem penghargaan. Berbeda dari game-based learning yang memanfaatkan permainan secara menyeluruh sebagai alat pembelajaran, gamifikasi hanya mengintegrasikan beberapa aspek permainan ke dalam metode belajar yang konvensional.

Pengaruh Gamifikasi berbasis Penghargaan terhadap Motivasi Belajar

Setelah memahami konsep gamifikasi dalam dunia pendidikan, perlu dilakukan analisis lebih lanjut mengenai dampak elemen-elemen tersebut, terutama aspek penghargaan, terhadap motivasi belajar siswa. Sistem penghargaan adalah sebagian dari elemen pada gamifikasi dan terbukti menciptakan motivasi yang efektif dalam belajar. Elemen penghargaan pada gamifikasi,

berperan penting meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan apresiasi atas pencapaian mereka. Elemen-elemen tersebut menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa leaderboard memiliki dampak paling signifikan terhadap motivasi belajar siswa tingkat menengah. Pengaruhnya lebih besar dibandingkan elemen lain dalam gamifikasi seperti skor dan misi. Penerapan sistem penghargaan bukan sekadar mendorong keterlibatan peserta didik namun juga meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pahlevi & Mulyati, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi berbasis penghargaan mengalami peningkatan pada motivasi belajar peserta didik dan keterlibatan selama pembelajaran. Dengan memperoleh poin tersebut, peserta didik lebih semangat dan aktif selama kegiatan pembelajaran, yang tercermin melalui meningkatnya tingkat kehadiran serta partisipasi dalam diskusi kelompok. Namun, perancangan elemen penghargaan harus dilakukan dengan cermat agar tidak mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran. Desain gamifikasi yang seimbang memastikan bahwa penghargaan berperan sebagai motivator dalam belajar, bukan sebagai gangguan (Zebua et al., 2024).

Gamifikasi terbukti memberikan pengaruh baik pada motivasi belajar peserta didik di era yang serba digital. Berbagai studi mengungkapkan dengan menerapkan elemen permainan selama proses belajar mampu mendorong keterlibatan siswa, motivasi, serta capaian belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, gamifikasi telah terbukti berperan lebih efektif untuk mendorong kompetensi, keaktifan, serta keterampilan siswa di era digital. Tetapi sebagian peneliti mengungkapkan jika dampak motivasi dalam gamifikasi bisa menurun dalam berjalannya waktu, terutama saat peserta didik semakin terbiasa melalui sistem belajar yang berbasis gamifikasi. Maka dari itu, penyesuaian dan pengembangan inovasi jangka panjang dalam penerapannya menjadi faktor krusial guna menjaga tingkat motivasi peserta didik yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, gamifikasi menjadi solusi efektif bagi keperluan pendidikan modern ini, yaitu dengan meningkatnya motivasi serta partisipasi peserta didik selama belajar. Dengan desain yang tepat, penghargaan dapat membangun rasa pencapaian, meningkatkan kompetensi, serta memotivasi siswa untuk terus mengembangkan pemahaman mereka.

Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dengan memahami dampak elemen penghargaan dalam gamifikasi terhadap motivasi belajar, langkah berikutnya adalah mengeksplorasi penerapan strategi tersebut secara spesifik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini di tingkat menengah sering kali menghadapi tantangan dalam menarik minat dan motivasi siswa. Banyak siswa menganggap pelajaran ini kurang menarik karena metode pengajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Akibatnya, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung menurun, yang terlihat dari rendahnya keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, kesulitan dalam memahami konsep, serta minimnya keinginan untuk mendalami bahasa dan sastra Indonesia. Dalam hal ini, gamifikasi menjadi pendekatan yang relevan untuk mengatasi kejenuhan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, gamifikasi bisa membuat sistem belajar yang masih monoton menjadi pengalaman belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, motivasi memiliki peran krusial karena siswa tidak hanya belajar bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cara untuk menghargai budaya serta literasi bangsa (Purba et al., 2024).

Dalam praktiknya, gamifikasi dapat diterapkan melalui berbagai aktivitas seperti kuis interaktif, lomba menulis, atau permainan peran berbasis cerita. Sebagai contoh, guru dapat memanfaatkan aplikasi seperti Quizizz atau Kahoot untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Rata-rata skor prestasi membaca siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan Quizizz, hal ini mengindikasikan bahwa dalam pemanfaatannya dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa secara efektif (Suwanto,

2021). Kegiatan ini mendorong antusiasme karena menghadirkan unsur kompetisi yang tetap menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara kreatif untuk meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan penelitian oleh Rahmadani et al., (2024) menunjukkan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Surabaya mengalami motivasi yang meningkat dan minat belajar yang baik. Melalui penerapan gamifikasi berupa aplikasi dan web site diantaranya Educandy, Bamboozle, dan Random Name Pickers selama proses pembelajaran. Hal tersebut terbukti bisa mendorong minat belajar peserta didik sebesar 20-30% bahwa pembelajaran lebih menarik menggunakan gamifikasi. Selain itu, diterapkannya gamifikasi nilai rata-rata peserta didik terlihat yaitu mengalami peningkatan menjadi 95. Dengan demikian, penerapan gamifikasi selama proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Berbagai institusi pendidikan juga telah menerapkan teknologi gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gani et al., (2024) yaitu pengembangan media belajar dengan gamifikasi untuk pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di SMP NWDI, Suralaga. Mendapatkan hasil akhir bahwa penerapan teknologi gamifikasi mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa selama pembelajaran, dan membantu mereka dalam mendalami materi dengan lebih baik dengan cara lebih menarik.

Selain itu, sistem penghargaan digital dapat diterapkan dalam kegiatan menulis, di mana siswa memperoleh lencana sebagai apresiasi atas penggunaan kosakata yang beragam atau struktur kalimat yang kompleks. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan gamifikasi mampu meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik pada pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis, membaca, dan berkomunikasi. Hakim & Widyartono, (2024) melalui penelitiannya yaitu mengembangkan pembelajaran teks eksplanasi berbasis gamifikasi untuk siswa kelas XI SMA. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi selama pembelajaran menulis dapat meningkatkan kemampuan siswa selama proses penyusunan teks eksplanasi secara sistematis dan lebih menarik, serta minat mereka dalam kegiatan menulis meningkat. Maka, pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi juga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. Hal ini memiliki tujuan untuk menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan juga menantang, sekaligus meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Melalui simulasi permainan, siswa belajar merespons tantangan digital dengan cara yang tepat dan bertanggung jawab, sehingga meningkatkan kesadaran digital mereka lebih baik daripada metode ceramah konvensional. Analisis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Peserta didik bukan sekadar menghafal teori, namun memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, integrasi gamifikasi dalam belajar Bahasa Indonesia terlihat efektif dan mendorong motivasi belajar peserta didik, keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kemampuan menulis. Dengan mengintegrasikan teknologi dan elemen permainan selama proses pembelajaran dapat membuat situasi pembelajaran lebih interaktif juga menarik, dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Tantangan dan Peluang Integrasi Gamifikasi dalam Konteks Sekolah Menengah

Meskipun gamifikasi telah terbukti membawa dampak positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapannya di tingkat sekolah menengah masih dihadapkan pada berbagai tantangan dan peluang yang perlu dianalisis lebih lanjut. Tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya penerapan teknologi secara efektif dalam kurikulum dan metode pengajaran yang masih bersifat tradisional. Akibatnya, motivasi serta keterlibatan siswa tetap rendah, padahal teknologi interaktif berpotensi meningkatkan partisipasi dan semangat belajar mereka. Meskipun teknologi memiliki potensi yang jelas dalam meningkatkan pembelajaran, salah satu tantangan utama yaitu kesesuaian dari teknologi yang tersedia dan kebutuhan khusus masih kurang dalam pelajaran ini, sehingga integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi kurang optimal (Suwandi, 2020). Selain itu, di sekolah menengah masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa guru mungkin belum sepenuhnya memahami konsep gamifikasi atau teknologi

pendukungnya, sehingga memerlukan pelatihan khusus. Selain itu, keterbatasan infrastruktur seperti akses internet dan perangkat digital di beberapa sekolah dapat menjadi hambatan.

Namun demikian, gamifikasi tentunya memberikan peluang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Melalui integrasi permainan seperti poin, lencana, serta tantangan, pendekatan ini dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran lebih interaktif. Studi memperlihatkan gamifikasi berdampak baik terhadap motivasi, partisipasi, dan capaian pembelajaran. Pendekatan ini membuka ruang dalam terpenuhinya keperluan pembelajaran generasi sekarang secara lebih efektif (Suparmini et al., 2024). Selain itu, keterlibatan aktif guru serta dukungan dari pihak sekolah berperan penting dalam kesuksesan program ini, sekaligus membuka peluang untuk mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pembelajaran reguler (Husen, 2025). Peluang tersebut tetap terbuka luas, terutama dengan dukungan kebijakan pendidikan nasional seperti Kurikulum Merdeka yang mendorong pendekatan belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan minat siswa. Jika diterapkan dengan optimal, gamifikasi berpotensi menjadi solusi efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar sekaligus meningkatkan motivasi siswa. Dengan penerapan yang tepat, gamifikasi merupakan strategi yang tepat bagi siswa untuk meningkatkan kualitas pendidikan Bahasa Indonesia.

Studi Terdahulu Terkait Integrasi Gamifikasi di Era Digital

Untuk memperdalam wawasan mengenai aspek tersebut, bagian selanjutnya meninjau berbagai studi sebelumnya yang mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam pendidikan digital. Penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan semakin menjadi perbincangan yang relevan di era digital, seiring kemajuan teknologi dan meningkatnya tuntutan terhadap metode pembelajaran yang lebih inovatif. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mengacu pada penggunaan berbagai bentuk permainan yang bertujuan untuk mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Elemen dan fitur interaktif telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi pengguna, sehingga memberikan kegiatan belajar lebih menarik (Anjabah et al., 2025). Metode pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan pendekatan yang dapat merangsang pemikiran siswa agar lebih aktif dan termotivasi dalam keterlibatan aktif dalam proses belajar. Gamifikasi mengintegrasikan materi pembelajaran dengan elemen-elemen mekanik permainan, menjadikannya salah satu metode pengajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di abad ke-21 (Abdullah & Abdul Razak, 2021).

Penerapan gamifikasi selaras dengan prinsip konektivisme, yang memandang pembelajaran sebagai suatu proses yang berlangsung dalam jaringan interaksi sosial serta keterhubungan dengan beragam sumber informasi (Nurjanah et al., 2024). Dalam penerapannya, teknologi digital dalam pembelajaran melalui gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan produktivitas siswa dalam proses belajar. Meskipun sebagian besar siswa telah memiliki akses ke perangkat seperti smartphone dan internet, namun masih banyak yang belum memahami cara penggunaannya agar tetap produktif. Misalnya, masih terdapat kecenderungan penggunaan media sosial yang berlebihan, penyebaran informasi hoaks, serta kurangnya kesadaran akan pentingnya privasi dan keamanan data pribadi. Rendahnya literasi digital ini tidak hanya berisiko terhadap keamanan siswa di dunia maya, tetapi juga dapat menghambat proses pembelajaran mereka secara keseluruhan (Husen, 2025).

Maka dari itu, membutuhkan suatu pendekatan yang menginovasi dan sesuai dengan konteks untuk meningkatkan literasi digital siswa, khususnya di tingkat menengah yang merupakan fase krusial dalam perkembangan kognitif dan sosial mereka. Metode gamifikasi merupakan metode yang begitu dikenal dalam dunia pendidikan, dengan integrasi bentuk permainan dalam pembelajaran guna menumbuhkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Febriansah et al., 2021). Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Hakeu et al., (2023) mengungkapkan bahwa sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi, proses belajar terasa kurang menarik dan tidak efektif. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa serta minimnya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Setelah dilakukan uji coba penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan terhadap peserta

didik. Pendidik yang memasukkan bentuk gamifikasi pada metode pengajaran mampu membuat suasana belajar lebih dinamis.

Secara keseluruhan, gamifikasi berfungsi sebagai metode pembelajaran alternatif yang mampu menggeser paradigma belajar dari pendekatan yang pasif dan teoritis menuju pendekatan lebih aktif, eksploratif, serta berbasis pengalaman langsung. Gamifikasi telah membuktikan bahwa lingkungan belajar menjadi lebih efektif serta mendorong persaingan yang sehat. Selain itu, pendekatan ini juga berkontribusi pada peningkatan interaksi serta fokus siswa terhadap materi pembelajaran. Studi-studi terdahulu menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penerapan elemen gamifikasi terutama penghargaan terbukti mampu menciptakan proses pengajaran menjadi menarik dan bermakna. Namun, hasil temuan ini juga menekankan pentingnya pelatihan guru dalam merancang gamifikasi yang efektif serta integrasi teknologi yang menunjang pembelajaran digital. Dukungan dari pihak sekolah dan penentu kebijakan sangat diperlukan agar inovasi pembelajaran ini dapat diterapkan secara berkelanjutan dan menyeluruh.

Agar memberikan pemahaman yang lebih sistematis dan terstruktur terkait penelitian yang telah dilakukan, berikut disajikan tabel yang merangkum perbandingan berbagai studi sebelumnya mengenai implementasi gamifikasi dalam dunia pendidikan:

Tabel 1. Kajian Studi Terdahulu Terkait Integrasi Gamifikasi di Era Digital

No	Peneliti dan Tahun	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Relevansi dengan Kajian
1	(Anjabah et al., 2025)	Pendekatan Teknologi dalam Pengembangan Aplikasi Media Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital Remaja	Gamifikasi memperkuat keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman mereka dalam proses pembelajaran	Gamifikasi memperkuat keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman mereka dalam proses pembelajaran
2	(Abdullah & Abdul Razak, 2021)	Integrasi Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran Abad 21	Gamifikasi mendorong semangat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pendidikan	Memperkokoh gagasan gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran yang kreatif dan modern dalam era digital
3	(Nurjanah et al., 2024)	Perspektif Connectivisme Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah	Gamifikasi sejalan dengan konsep konektivisme, yang memfasilitasi interaksi sosial serta kemudahan dalam memperoleh informasi	Berkaitan dengan penyusunan teori dasar dalam menggabungkan gamifikasi dengan strategi digital
4	(Husen, 2025)	Peningkatan	Sebagian besar	Signifikansi

		Literasi Digital di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Gamifikasi	siswa belum menggunakan teknologi dengan optimal, sementara tingkat literasi digital masih tergolong rendah	gamifikasi sebagai strategi dalam meningkatkan literasi digital
5	(Febriansah et al., 2021)	Gamifikasi sebagai metode peningkatan motivasi dan hasil belajar	Gamifikasi memperkuat partisipasi siswa dan mendukung peningkatan pencapaian pembelajaran mereka	Menjadi landasan utama dalam membuktikan keberhasilan gamifikasi dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran
6	(Hakeu et al., 2023)	Memanfaatkan Media Belajar Berbasis Gamifikasi Selama Pembelajaran	Gamifikasi berhasil meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar	Penelitian berbasis observasi yang nyata, mengungkap efek langsung dari implementasi gamifikasi dalam pembelajaran

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa gamifikasi secara keseluruhan membuktikan keberhasilan dalam mendorong semangat serta partisipasi peserta didik. Namun, kajian yang secara khusus meneliti peran elemen penghargaan dalam gamifikasi, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat menengah, masih terbatas. Dengan demikian, kajian ini memiliki tujuan untuk mengkaji secara sistematis melalui kajian literatur terkait penerapan gamifikasi berbasis penghargaan guna mendorong motivasi belajar siswa.

Implikasi terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia

Merujuk pada hasil berbagai studi sebelumnya, dapat disusun beberapa implikasi praktis untuk pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat menengah. Penerapan gamifikasi berbasis penghargaan berpotensi pada peningkatan semangat pembelajaran peserta didik di tingkat menengah, terutama pada pengajaran Bahasa Indonesia. Strategi gamifikasi dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Misalnya, guru dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang mengandung elemen gamifikasi, seperti Quizizz atau Kahoot, untuk menyusun kuis yang lebih menarik bagi siswa. Dengan menerapkan gamifikasi seperti Quizizz dapat meningkatkan kompetensi teknologi guru dan capaian akademik siswa yang signifikan (Adawiyah et al., 2023).

Pemberian penghargaan seperti poin kepada siswa yang mencapai tujuan tertentu, seperti menyelesaikan tugas tepat waktu atau partisipasi aktif dalam diskusi kelas. Pendekatan ini bukan hanya meningkatkan motivasi ekstrinsik, tetapi juga pada motivasi intrinsik siswa. Saran bagi pendidik agar menggabungkan gamifikasi dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar Bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah memberikan banyak dampak positif seperti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pencapaian akademik siswa. Namun, keberhasilan dalam implementasinya gamifikasi bergantung pada dukungan berbagai pihak, termasuk pelatihan guru, pengembangan media pembelajaran yang sesuai, serta infrastruktur teknologi yang memadai. Melalui pendekatan yang tepat, gamifikasi berpotensi menjadi strategi untuk menciptakan kualitas belajar Bahasa Indonesia di era saat ini, serta adanya teknologi ini, siswa dapat belajar dalam lingkungan lebih dinamis, sehingga pengalaman belajar menjadi semakin menarik juga mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, gamifikasi berbasis penghargaan memiliki potensi besar dalam peningkatan motivasi pembelajaran, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat menengah. Penggunaan elemen-elemen gamifikasi yang mencakup poin, lencana, dan tantangan terbukti dapat menghasilkan kegiatan belajar lebih aktif, menyenangkan, dan menantang. Elemen-elemen tersebut bukan sekadar mendorong semangat siswa namun meningkatkan partisipasi dan kompetitif. Pendekatan ini sesuai dengan karakter generasi digital yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi dan visualisasi, sehingga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar modern.

Selain membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, gamifikasi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Studi-studi terdahulu juga menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, gamifikasi menjadi solusi untuk metode konvensional yang sering dianggap monoton dan kurang menarik, dengan mengintegrasikan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran yang lebih kontekstual, komunikatif, dan kolaboratif. Elemen-elemen penghargaan seperti poin, lencana, dan leaderboard, berpengaruh besar dalam peningkatan motivasi siswa, terutama ketika diintegrasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, penerapan gamifikasi ini memiliki beberapa tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kesiapan pendidik dalam metode pembelajaran baru, serta desain gamifikasi juga harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Tantangan tersebut harus diatasi melalui adanya pelatihan bagi pendidik, penyesuaian terhadap pengembangan media pembelajaran digital, disertai dukungan dari kebijakan pendidikan. Keberhasilan implementasi gamifikasi harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan tujuan yang ingin dicapai, karena menjadi faktor penting dalam menjamin keberlanjutan pendekatan ini.

Penggunaan aplikasi interaktif seperti Quizizz, Kahoot, Educandy, dan Bamboozle terbukti bisa mendorong keterlibatan peserta didik selama pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia dalam beberapa aspek, seperti membaca, menulis, maupun komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi pada siswa, juga menciptakan keterampilan lebih meningkat yang menyeluruh. Seiring kemajuan teknologi dalam pendidikan abad ke-21, gamifikasi memiliki potensi sebagai metode pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini. Dengan demikian, integrasi ini selama pembelajaran bukan sekadar penggunaan teknologi, tetapi harus menjadi bagian dari transformasi yang berkelanjutan.

Melalui penerapan gamifikasi, pendekatan pembelajaran yang awalnya bersifat satu arah dapat berubah menjadi lebih aktif yang berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya sebagai penerima materi, namun juga berperan untuk lebih mendalami dan mereleksikan proses pembelajarannya. Sebagai fasilitator, guru memiliki peran penting menciptakan kegiatan belajar lebih menarik dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Sehingga tercipta lingkungan belajar lebih dinamis serta fleksibel, terutama pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih dianggap cenderung monoton.

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi berbasis penghargaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi juga keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun, implementasinya harus dilakukan dengan hati-hati, disesuaikan dengan konteks sekolah, karakteristik siswa, dan kebijakan pendidikan nasional. Diperlukan penelitian lanjutan berbasis empiris untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan ini di

lapangan serta mengembangkan model gamifikasi yang praktis dan relevan bagi pendidikan di Indonesia. Selain itu, keterlibatan berbagai pihak seperti guru, kepala sekolah, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan sangat penting agar gamifikasi benar-benar memberikan dampak positif yang luas, merata, dan berkelanjutan dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F., & Abdul Razak, K. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.95>
- Adawiyah, A. Al, Arifin, A. S., Buyung, D., & Prasetya, Y. (2023). *Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Sebagai Upaya*. 4(3), 608–615.
- Adisaputra, I., Chairunnisa, Yunaika, W., & Soulisa, I. (2024). *Buku Referensi Pengajaran Bahasa Indonesia: Strategi Efektif dalam Pembelajaran*. PT Media Penerbit Indonesia.
- Anjabah, A., Suliva, D., Fanani, M. F., & Milla, N. (2025). *Nusantara Educational Review Pendekatan Teknologi dalam Pengembangan Aplikasi Media Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital*. 3(1), 85–92.
- Ayu Sri Wahyuni. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram*. 10, 625–633.
- Desri. (2024). *Penggunaan permainan educatif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa indonesia di sekolah dasar*. 5(2), 263–276.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- FIRMANSYAH, M. D. (2020). *Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan Mda Framework*. Fakultas Ilmu Komputer.
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., Wijaya, H., & Supratmi, N. (2024). *Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era*.
- Garnisa, S. B., Tresnawati, D., & Rahayu, S. (2023). Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System. *Jurnal Algoritma*, 20(2), 252–263. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.20-2.1299>
- Habibi, T. Z. (2025). *MELALUI GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. 10(1), 184–190.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hakim, A. C., & Widyartono, D. (2024). *Diksa : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 10(2), 77–92. <https://doi.org/10.33369/diksa.v10i2.27627>
- Husen, N. (2025). *BARAKATI : Journal of Community Service Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Gamifikasi BARAKATI : Journal of Community Service*. 03(c), 58–65.
- Isma, A., Fadhilatunisa, D., Juharman, M., Azzahra, A. S. P., & Faruq, A. F. Al. (2024). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i2.1389>
- Nurhikmah, Aswan, D., Asrul Bena, B. N., & Malik Ramli, A. (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 146–155. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/2074>
- Nurjanah, S., Sayekti, I. P., Astuti, V., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). *PERSPEKTIF CONNECTIVISME TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. 09(September), 1–23.
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). *Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran*

- Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Abstrak.* 6(1), 174–186.
- Purba, E., Sinaga, S., Ritonga, Z., Sagala, W. R., Manurung, E., Suhardi, & Puteri, A. (2024). *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora MENDOBRAK KEBOSANAN: BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DENGAN.* 7(12), 1–5.
- Rahmadani, H., Hadi, S., & Prabandari, I. (2024). *Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi Kelas 9I SMPN 13 Surabaya.* 4.
- Rohaila Mohamed Rosly dan Fariza Khalid. (2017). Gamifikasi : konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*, 144–154.
- Sobandi, R. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri 1 Pangandaran. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 306. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i2.634>
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106–117. <http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/93>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). *Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.* 5(2), 145–148.
- Suwandi, S. (2020). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 2001, 1–12. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956>/Tersediadi:<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956/>
- Suwarto. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>
- Zebua, N., Fathimah, P., Malik, P., & Al-, N. A. (2024). *Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA-Biologi.* December. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v1i4.80>