

GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA: TINJAUAN TEORETIS TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI

Rais Habeby Maulana *¹

Putri Salsabilla ²

Ichsan Fauzi Rachman ³

^{1,2,3} Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Siliwangi, Indonesia

*e-mail: 243403111298@unsil.ac.id¹, 243403111284@unsil.ac.id², ichsanfauzirachman@unsil.ac.id³

Abstrak

Keterampilan menulis teks deskripsi merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa minat dan motivasi siswa dalam menulis sering kali rendah karena pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton. Gamifikasi, sebagai penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, hadir sebagai pendekatan inovatif yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Artikel ini menyajikan sebuah tinjauan teoritis mengenai potensi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Pembahasan difokuskan pada prinsip-prinsip dasar gamifikasi, elemen-elemen yang dapat diadaptasi dalam kegiatan menulis, serta relevansinya dengan teori pembelajaran konstruktivis. Tinjauan ini juga mengidentifikasi berbagai temuan dari penelitian terdahulu yang mendukung efektifitas gamifikasi dalam konteks pendidikan. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan dalam aktivitas menulis mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, artikel ini memberikan dasar teoritis bagi pengembangan strategi pembelajaran menulis yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar abad ke-21.

Kata kunci: gamifikasi, keterampilan menulis, teks deskripsi, motivasi belajar, pembelajaran inovatif, bahasa Indonesia.

Abstract

Descriptive writing is a crucial skill that students are expected to master in Indonesian language learning. However, numerous studies indicate that students' motivation to write is often low due to repetitive and uninspiring teaching methods. Gamification, which involves applying game elements in non-game contexts, emerges as an innovative approach that has the potential to boost students' engagement and motivation. This article presents a theoretical review on the application of gamification in Indonesian language learning, with a specific focus on enhancing descriptive writing skills. The discussion highlights fundamental principles of gamification, elements suitable for writing activities, and their connection with constructivist learning theory. This review also explores findings from previous studies that support the effectiveness of gamification in educational settings. The results suggest that incorporating elements such as points, badges, leaderboards, and challenges into writing tasks can create a more interactive and enjoyable learning experience. Hence, this article provides a theoretical foundation for the development of innovative writing instruction strategies that align with the needs of 21st-century learners.

Keywords: gamification, writing skills, descriptive text, learning motivation, innovative learning, Indonesian language.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas. Salah satu pendekatan inovatif yang mulai banyak dikaji dan diterapkan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran. Gamifikasi bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa meraih capaian belajar, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Pratomo & Siswanto, 2025). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama keterampilan menulis teks

deskripsi, motivasi dan keterlibatan peserta didik menjadi faktor penting yang sering kali menjadi tantangan dalam proses belajar mengajar.

Beberapa studi menunjukkan bahwa siswa sering merasa kesulitan dalam menulis teks deskripsi karena keterbatasan pengetahuan pengembangan pemanfaatan gamifikasi, menggambarkan objek secara konkret, penggunaan kosakata yang terbatas, serta rendahnya motivasi siswa dalam menulis (Alu et al., 2024). Di sisi lain, proses pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak interaktif turut memperburuk situasi ini. Maka dari itu, dibutuhkan pendekatan yang mampu memfasilitasi pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam menulis. Salah satu pendekatan yang memiliki potensi besar untuk menjawab permasalahan ini adalah gamifikasi.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan berbagai manfaat dari penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Misalnya, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan partisipasi siswa, memberikan umpan balik yang cepat dan jelas, serta menciptakan kompetisi sehat yang mendorong siswa untuk terus berusaha dan berkembang (Alu et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran menulis, gamifikasi dapat digunakan untuk membimbing kegiatan menulis dalam bentuk misi, tantangan, atau permainan yang menuntut siswa untuk menyelesaikan tugas secara bertahap dan terstruktur. Namun demikian, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk keterampilan menulis teks deskripsi, masih tergolong minim dan belum banyak dikaji secara mendalam dalam literatur akademik.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meninjau secara teoretis bagaimana gamifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen gamifikasi yang paling relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis, serta menganalisis bagaimana elemen-elemen tersebut dapat memengaruhi motivasi hasil belajar siswa, memberikan pengalaman yang menarik dan interaktif (Wisatawan et al., n.d.). Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi, yang tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era digital.

Lebih jauh, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menulis juga memiliki landasan yang kuat dalam teori motivasi dan konstruktivisme. Dalam teori motivasi, elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik langsung diyakini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan penulisan (Pandutama et al., 2024). Sementara dalam pandangan konstruktivis, proses belajar dianggap sebagai kegiatan aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi melalui partisipasi aktif dan penyelesaian tugas-tugas yang diberikan (Alu et al., 2024). Gamifikasi yang dirancang dengan prinsip-prinsip pedagogis yang tepat dapat menjembatani kedua teori tersebut dengan menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berefleksi dan membangun pengetahuannya sendiri.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperbaiki hasil belajar, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Masarroh et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini sangat penting mengingat keterampilan menulis bukan hanya tentang tata bahasa dan struktur, melainkan juga kemampuan menyampaikan gagasan secara logis dan menarik. Oleh karena itu, kajian ini penting dilakukan untuk melihat sejauh mana pendekatan gamifikasi dapat mendukung pencapaian tujuan tersebut, terutama dalam menulis teks deskripsi yang menuntut ketelitian dan kemampuan menggambarkan objek secara detail.

Dengan demikian, urgensi dari penelitian ini terletak pada perlunya pendekatan baru yang dapat mengatasi rendahnya minat dan keterampilan siswa dalam menulis, serta kebutuhan akan pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif dan menarik serta kolaboratif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik generasi pembelajar masa kini untuk meningkatkan

keterlibatan dan fokus siswa (Rahmadani et al., 2024). Kajian ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman teoretis mengenai hubungan antara gamifikasi dan pembelajaran menulis, tetapi juga menawarkan wawasan praktis bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Literatur review* atau tinjauan Pustaka sebagai pendekatan utama. Metode ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu mengkaji dan menganalisis konsep serta penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara teoritis, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. *Literatur review* memungkinkan peneliti untuk menghimpun informasi dan temuan-temuan terdahulu guna membangun landasan konseptual yang kokoh serta mengidentifikasi celah penelitian. Selain itu, pendekatan ini memberikan ruang untuk mengevaluasi konsistensi dan keberagaman hasil penelitian sebelumnya, sehingga memperkuat akurasi serta relevansi kajian yang dilakukan.

Sumber data diperoleh dari jurnal ilmiah nasional dan internasional, prosiding, serta buku akademik yang dipublikasikan dalam kurun waktu 5 tahun terakhir (2020-2025). Kriteria inklusi literatur yang digunakan adalah: (1) Membahas topik gamifikasi dalam konteks pendidikan atau pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) relevan dengan keterampilan menulis, khususnya teks deskripsi, dan (3) telah melalui proses peer-review atau publikasi resmi. Literatur juga dipilih dengan mempertimbangkan kualitas analisis dan kontribusinya terhadap perkembangan pedagogi modern. Dengan pendekatan selektif ini, diharapkan hasil kajian mampu memberikan gambaran yang luas namun mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

Prosedur analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan pendekatan tematik. Peneliti mengidentifikasi tema-tema utama dari setiap literatur, kemudian mengelompokkan, membandingkan, dan mensintesis gagasan serta temuan untuk membangun argumentasi dan arah pembahasan dalam penelitian ini. Proses ini dilakukan dengan mengkaji konten secara kritis dan sistematis, mulai dari studi konseptual tentang gamifikasi, strategi implementasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hingga dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Dengan metode ini, peneliti tidak hanya menjelaskan apa yang telah ditemukan, tetapi juga menilai bagaimana dan mengapa temuan-temuan tersebut relevan.

Selain menjadi alat untuk menelusuri perkembangan teori mengenai gamifikasi dalam pendidikan, kajian pustaka ini juga memiliki peranan penting dalam menyoroti peluang, tantangan, serta keterbatasan dalam penerapan gamifikasi di lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Beberapa hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan unsur-unsur permainan seperti pemberian poin, lencana penghargaan (**badge**), papan peringkat (**leaderboard**), dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan semangat serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Meski begitu, terdapat sejumlah hambatan dalam merancang dan mengimplementasikan gamifikasi secara efektif, seperti keterpaduan dengan kurikulum yang ada, kesiapan tenaga pengajar, dan ketersediaan sarana teknologi di sekolah.

Dengan mengacu pada berbagai sumber literatur yang relevan dan mutakhir, penelitian ini berupaya menyusun sintesis teoritis yang menyeluruh dan mendalam. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan pijakan kuat dalam merancang model pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi, terutama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, temuan dari penelitian ini diharapkan turut memperkaya diskursus ilmiah sekaligus menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang fokus pada penerapan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Umum Literatur

Berdasarkan telaah terhadap berbagai sumber pustaka, ditemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam peningkatan keterampilan

menulis teks deskripsi, telah menunjukkan hasil yang cukup signifikan dan konsisten pada berbagai jenjang pendidikan. Terdapat pula bahwa elemen gamifikasi seperti pemberian poin, lencana (badges), dan leaderboard tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa secara aktif, tetapi juga membentuk sikap kompetitif yang sehat dan meningkatkan rasa pencapaian personal dalam proses belajar (Alu et al., 2024). Penelitian ini diperkuat dengan menyatakan bahwa model game-based learning dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, sehingga memudahkan siswa dalam menyerap materi serta lebih aktif dalam mengemukakan ide-ide (Alu et al., 2024).

Lebih lanjut, menunjukkan bahwa media digital interaktif seperti aplikasi pembelajaran berbasis kuis dan simulasi mendorong keterlibatan siswa dalam menulis dengan lebih kreatif dan berani bereksperimen dengan gaya bahasa yang memiliki banyak manfaat serta keberhasilan tergantung pada aksesibilitas teknologi yang memadai (Di et al., 2025). Sementara itu, menemukan bahwa penggunaan unsur permainan berbasis tantangan (challenge-based learning) dapat memfasilitasi proses berpikir kritis siswa, terutama saat mereka diminta menyusun deskripsi yang runtut dan padu. Tantangan-tantangan tersebut menstimulasi siswa untuk lebih teliti dalam memilih kosakata, menyusun struktur kalimat, dan mengembangkan paragraph secara sistematis. Kemudian, menambahkan bahwa pengintegrasian gamifikasi secara sistematis dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia berdampak positif terhadap peningkatan kualitas tulisan siswa. Integrasi ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan konsisten, serta memberikan ruang evaluasi dan refleksi yang lebih jelas melalui system pencapaian dan feedback digital.

Media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi pun sangat beragam, namun umumnya berbasis digital. Platform seperti Kahoot, Quizizz, Classcraft, PowerPoint, Wordwall dan sejumlah media digital lainnya kerap menjadi pilihan untuk digunakan karena mudah diakses dan sudah dikenal luas oleh guru maupun siswa untuk berorientasi pada pemecahan masalah (Azwah et al., 2025) dan (Pembelajaran et al., 2024). Penggunaan Google Form yang dimodifikasi dengan elemen visual dan sistem poin juga menjadi alternatif dalam beberapa penelitian, menunjukkan fleksibilitas guru dalam mengadaptasi gamifikasi sesuai kondisi kelas.

Selain itu, perlu ditekankan bahwa keberhasilan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat bergantung pada peran guru sebagai pengarah proses belajar. Guru yang mampu merancang pembelajaran berbasis tantangan, memberikan umpan balik yang membangun, serta mengelola jalannya pembelajaran secara efektif, cenderung lebih sukses dalam menumbuhkan semangat dan ketertarikan belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jika digunakan secara tepat, strategi gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa dari segi teknis, tetapi juga turut membentuk pribadi siswa yang aktif, inovatif, dan mandiri dalam belajar.

Analisis dan Sintesis Teori

Dari kelima sumber utama yang telah di telaah, terlihat adanya konsistensi dalam temuan bahwa gamifikasi bukan hanya sekedar menjadi pelengkap, melainkan sebagai pendekatan pedagogis yang mampu mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi lebih partisipatif, interaktif, dan menumbuhkan minat intristik siswa (Azwah et al., 2025). Gamifikasi mengalihkan fokus pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada pengalaman belajar siswa yang dibangun secara aktif melalui tantangan dan refleksi. Teori konstruktivisme yang mendasari pendekatan ini menyakini bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman yang relevan. Hal ini tercermin dalam studi, yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar melalui tantangan yang menyenangkan dan terstruktur (Masarroh et al., 2024). Tantangan-tantangan tersebut membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan kemampuan problem-solving.

Namun, terdapat perbedaan fokus antara (Pengguna, 2025) yang lebih menekankan aspek emosional-motivasi, dibandingkan (Azwah et al., 2025) yang lebih berorientasi pada pencapaian

kognitif. Meski demikian, keduanya sepakat bahwa elemen permainan seperti rewards dan feedback instan menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang produktif.

Walaupun terdapat perbedaan fokus, kedua pendekatan tersebut menyimpulkan hal yang sama: elemen-elemen permainan seperti sistem penghargaan, tantangan berjenjang, dan umpan balik instan memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Elemen-elemen ini tidak hanya menambah daya tarik pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk merefleksikan kemajuan mereka—menunjukkan apa yang telah dikuasai dan bagian mana yang masih perlu ditingkatkan—sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan bermakna.

Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis, tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil akademik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa yang tangguh, reflektif, dan berorientasi pada proses belajar. Hal ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada keaktifan siswa serta personalisasi dalam pengalaman belajar.

Hubungan antara Gamifikasi dan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi

Hubungan antara penerapan gamifikasi dan peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi dapat ditinjau dari tiga aspek utama: motivasi belajar, interaktivitas pembelajaran, dan kreativitas siswa.

Pertama, dari sisi motivasi, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan mekanisme gamifikasi, seperti tantangan bertahap, system poin, lencana, serta papan peringkat, berhasil membangun semangat belajar siswa yang sebelumnya rendah ketika dihadapkan dengan tugas menulis (Masarroh et al., 2024). Gamifikasi mendorong siswa untuk merasa tertantang dan tidak terbebani oleh tugas menulis teks deskripsi, yang sebelumnya dianggap monoton. Selain itu, pendekatan ini juga membangkitkan motivasi intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk terus belajar karena merasa tertarik dan menikmati prosesnya, bukan semata-mata karena tuntutan akademik.

Kedua, aspek interaktivitas pembelajaran menjadi semakin menonjol melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan aplikasi interaktif. (Azwah et al., 2025) menyoroti bahwa platform pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan ruang kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk menulis, memberi umpan balik, dan belajar secara simultan dalam konteks sosial yang bermakna dalam mengelola proses pembelajaran. Proses ini juga memosisikan guru lebih sebagai fasilitator yang membimbing alur interaksi, bukan sekedar pemberi materi.

Ketiga, kreativitas siswa dalam menulis meningkat ketika mereka didorong untuk mengeksplorasi berbagai cara menyampaikan deskripsi. Tidak hanya terbatas pada bentuk tulisan konvensional, siswa dapat menggunakan ilustrasi visual, Menyusun deskripsi berdasarkan gambar dan video, hingga membuat narasi imajinatif, maupun simulasi berdasarkan situasi tertentu. Hal ini diamini oleh (Khairani et al., 2021) yang menekankan bahwa proses gamifikasi mendorong siswa untuk berpikir lebih terbuka dan berani menuangkan ide-idenya secara orisinal dan variatif agar terciptanya suasana pembelajaran yang menarik. Hal ini mencerminkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis menulis, tetapi juga mengembangkan dimensi estetika dan imajinasi siswa dalam menuangkan gagasan.

Penerapan gamifikasi yang dirancang dengan matang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga selaras dengan prinsip pembelajaran diferensiasi, yaitu memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berkembang sesuai dengan gaya belajar dan kapasitasnya masing-masing. Baik siswa dengan kecenderungan visual, auditori, maupun kinestetik tetap dapat beradaptasi dalam lingkungan belajar yang menggunakan pendekatan gamifikasi karena sifatnya yang fleksibel dan mudah disesuaikan. Hal ini menjadikan proses belajar lebih inklusif dan mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik.

Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa kehadiran gamifikasi dapat mengubah pandangan siswa terhadap kegiatan menulis. Aktivitas yang sebelumnya dianggap sebagai beban akademik kini dipersepsikan sebagai proses yang menarik, penuh tantangan, dan sarat makna. Perpaduan antara peningkatan motivasi, interaksi yang dinamis,

serta kebebasan dalam berekspresi menjadikan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis teks deskripsi.

Kritik, Keterbatasan dan Celah Penelitian

Meskipun hasil dari berbagai literatur menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran membawa dampak positif, terdapat beberapa keterbatasan yang patut dicermati. Pertama, sebagian besar studi masih bersifat umum dan belum secara spesifik menyoroti keterampilan menulis teks deskripsi sebagai fokus utama. Misalnya, membahas gamifikasi dalam pembelajaran bahasa secara umum, bukan pada keterampilan menulis secara spesifik (Masarroh et al., 2024).

Pertama, meskipun gamifikasi menunjukkan dampak positif, hasilnya tidak selalu seragam pada semua siswa. Dampak gamifikasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia secara menyeluruh tanpa mengkaji secara khusus bagaimana gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan struktur, koherensi, dan daya deskriptif tulisan siswa. Beberapa siswa mungkin tetap mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi meski sudah menggunakan pendekatan berbasis permainan. Hal tersebut terjadi karena kurangnya fokus pada aspek ini menjadikan hasilnya masih terbatas dalam memberikan pemahaman komprehensif mengenai hubungan antara gamifikasi dan peningkatan kualitas teks deskripsi.

Kedua, pendekatan yang digunakan dalam sebagian besar penelitian masih terpusat pada model kuantitatif atau eksperimen, yang meskipun valid, kurang menggali kedalaman pengalaman belajar siswa secara naratif. Masih jarang ditemukan pendekatan kualitatif atau studi kasus mendalam yang mengeksplorasi proses belajar siswa dalam konteks nyata saat menggunakan gamifikasi untuk menulis teks deskripsi. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor individual seperti kemampuan literasi awal yang rendah, kecemasan menulis, atau ketidaktertarikan pribadi terhadap elemen permainan yang digunakan. Dalam beberapa kasus, gamifikasi justru dapat menjadi distraksi apabila tidak dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa secara menyeluruh.

Ketiga, variasi media gamifikasi juga belum terlalu luas. Umumnya hanya terbatas pada kuis digital, leaderboard, dan sistem poin. Inovasi lain seperti augmented reality atau game story-based learning masih jarang diterapkan secara komprehensif. Meskipun valid dan penting, pendekatan ini sering kali kurang menggali proses belajar secara mendalam, terutama dalam hal bagaimana siswa mengalami pembelajaran berbasis gamifikasi dari sisi emosi, strategi, atau tantangan yang mereka hadapi selama menulis. Masih sangat terbatas jumlahnya yang mengeksplorasi dinamika internal siswa saat menulis teks deskripsi dalam suasana belajar. Padahal, pendekatan ini dapat memberikan wawasan lebih luas tentang bagaimana dan mengapa gamifikasi berdampak pada siswa tertentu.

Selain itu, penting untuk mempertimbangkan ketersediaan infrastruktur dan tingkat literasi digital guru, karena keduanya sangat menentukan keberhasilan penerapan gamifikasi. Tidak semua satuan pendidikan memiliki fasilitas yang memadai seperti perangkat teknologi dan akses internet stabil. Demikian pula, masih ada guru yang belum sepenuhnya menguasai keterampilan teknologi yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi secara optimal.

Oleh karena itu, meskipun gamifikasi menyimpan potensi besar dalam merevolusi pembelajaran menulis, implementasinya masih memerlukan pendekatan yang lebih menyeluruh, bervariasi, dan mendalam. Diperlukan penelitian lanjutan dengan metode campuran (kuantitatif dan kualitatif), serta eksplorasi terhadap teknologi pembelajaran yang lebih inovatif agar potensi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Implikasi Teoritis dan Praktis

Secara teoretis, temuan dari literatur ini memperkuat posisi gamifikasi sebagai pendekatan yang selaras dengan teori pembelajaran modern seperti konstruktivisme dan behaviorisme. Implikasi utamanya adalah bahwa gamifikasi dapat menjadi bagian integral dari desain

instruksional modern, pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar aktif dan bermakna secara signifikan (Azwah et al., 2025).

Secara praktis, bagi guru Bahasa Indonesia, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menulis teks deskripsi dapat menjadi strategi alternatif untuk mengatasi kebosanan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan kualitas tulisan siswa. Guru dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis tantangan menulis, kuis deskriptif interaktif, atau lomba penulisan dengan sistem poin sebagai bentuk penerapan nyata gamifikasi di kelas.

Bagi peneliti, hasil literature review ini membuka ruang untuk penelitian lanjutan yang lebih terfokus, baik dari segi pendekatan maupun variasi media gamifikasi. Penelitian kualitatif atau mixed methods dapat memperkaya pemahaman terhadap dinamika pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Di sisi lain, berbagai media dan teknologi dalam gamifikasi patut untuk dieksplorasi lebih lanjut. Pengembangan media yang mengintegrasikan augmented reality (AR), storytelling digital, hingga simulasi dunia nyata bisa menawarkan pengalaman menulis yang lebih kontekstual dan mendalam (Masarroh et al., 2024). Penelitian juga bisa difokuskan pada pembuatan perangkat ajar gamifikasi yang disesuaikan dengan budaya, bahasa, dan kebutuhan pendidikan di Indonesia, agar lebih relevan dan aplikatif di berbagai daerah.

Dengan demikian, baik dari segi teori maupun praktik, gamifikasi menunjukkan potensi besar untuk mengubah proses pembelajaran menulis dalam kelas Bahasa Indonesia menjadi lebih dinamis, inklusif, dan berfokus pada pembelajaran yang bermakna. Namun, keberhasilan implementasinya tetap bergantung pada desain yang tepat, kesiapan pengajar, dan dukungan sistem pendidikan yang memadai.

Konteks Kurikulum dan Relevansi dengan Kurikulum Merdeka

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis teks deskripsi, juga selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut, salah satu karakteristik utama dari kurikulum ini adalah memberikan ruang bagi siswa untuk menjadi subjek aktif dalam proses belajar sesuai dengan kebutuhan (Khairani et al., 2021). Gamifikasi, dengan berbagai elemen dinamis seperti tantangan, badge, dan sistem level, mampu mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas menulis bukan karena kewajiban semata, tetapi karena rasa ingin tahu dan keterlibatan emosi.

Guru dapat merancang aktivitas menulis teks deskripsi berbasis gamifikasi sebagai bagian dari proyek pembelajaran berdiferensiasi. Misalnya, siswa diminta mendeskripsikan suatu tempat atau benda melalui media visual, kemudian menyusunnya menjadi paragraf deskripsi yang dipresentasikan dalam bentuk digital poster. Penilaian dilakukan dengan rubrik terbuka dan sistem reward sehingga siswa termotivasi menunjukkan performa terbaiknya.

Selanjutnya, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran juga dapat mendorong terciptanya kerja sama antarsiswa. Guru bisa membagi siswa ke dalam kelompok kecil dengan pembagian peran yang spesifik, seperti penulis, pengamat visual, atau penyunting. Melalui aktivitas kolaboratif ini, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan menulis, tetapi juga keterampilan berkomunikasi serta tanggung jawab sosial. Praktik ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif yang menjadi bagian penting dalam Kurikulum Merdeka.

Di samping itu, gamifikasi memberikan peluang untuk menerapkan diferensiasi dalam proses belajar secara lebih adaptif. Berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, dapat difasilitasi melalui media dan tantangan yang sesuai, sehingga suasana belajar menjadi lebih inklusif dan menyenangkan. Proses menulis pun terasa lebih personal bagi setiap siswa.

Memanfaatkan kemajuan teknologi, guru dapat menggunakan sejumlah platform pembelajaran yang telah mengadopsi elemen gamifikasi, seperti Classcraft, Kahoot, atau Quizizz, dalam kegiatan menulis (Pembelajaran et al., 2024). Platform-platform ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam memantau perkembangan belajar dan memberikan umpan balik secara cepat dan efektif.

Dengan strategi ini, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lagi bersifat konvensional atau membosankan. Sebaliknya, kelas menjadi ruang yang interaktif, kreatif, dan memberdayakan siswa secara aktif. Gamifikasi bukan semata alat untuk menarik perhatian, tetapi juga pendekatan yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dalam, kontekstual, dan bermakna.

Peran Guru sebagai Fasilitator dan Desainer Pembelajaran

Dalam penerapan gamifikasi, peran guru tidak hanya sebagai penyampai materi, melainkan sebagai desainer pembelajaran. Menyebutkan bahwa guru harus mampu merancang skenario gamifikasi yang adaptif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini mencakup kemampuan memilih media yang tepat, menyusun level tantangan secara bertahap, serta memberikan feedback yang konstruktif.

Namun, tidak semua guru memiliki kapasitas atau akses teknologi yang sama. Ini menjadi salah satu tantangan yang sering muncul dalam studi-studi terkait gamifikasi. Oleh karena itu, pelatihan guru dan penyediaan perangkat pendukung menjadi syarat penting agar gamifikasi dapat diimplementasikan secara merata dan tidak hanya menjadi wacana.

Meski memiliki potensi besar, penerapan gamifikasi dalam praktik pembelajaran kerap menghadapi berbagai hambatan. Salah satu tantangan yang menonjol adalah belum meratanya kemampuan guru dalam mendesain dan mengimplementasikan gamifikasi secara efektif. Tidak semua pendidik memiliki latar belakang teknologi yang memadai atau akses terhadap perangkat digital yang diperlukan. Di sisi lain, beban kerja administratif yang tinggi dan keterbatasan waktu sering kali menghambat guru untuk menyusun pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Karena itu, kolaborasi dan dukungan dari berbagai pihak menjadi hal yang krusial. Pemerintah serta institusi pendidikan perlu menyediakan pelatihan yang berkesinambungan guna meningkatkan kapasitas guru dalam menerapkan pendekatan gamifikasi. Pelatihan ini sebaiknya tidak hanya membekali guru dengan kemampuan teknis dalam mengoperasikan aplikasi, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap strategi pedagogis yang sesuai dengan prinsip gamifikasi (Azawah et al., 2025). Selain itu, penyediaan sarana pendukung seperti perangkat elektronik, jaringan internet yang stabil, serta platform pembelajaran berbasis digital juga menjadi faktor penting agar penerapan gamifikasi dapat dilakukan secara merata di berbagai sekolah.

Dengan tersedianya dukungan tersebut, guru akan memiliki kesiapan yang lebih baik untuk memanfaatkan gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif. Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga sebagai strategi yang mendorong keterlibatan aktif siswa, membangkitkan motivasi belajar dari dalam diri, serta meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

Potensi Jangka Panjang: Meningkatkan Literasi dan Kemandirian Belajar

Penggunaan gamifikasi dalam jangka panjang dapat mendukung peningkatan literasi siswa, terutama dalam keterampilan menulis yang bersifat produktif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menulis karena tuntutan akademik, tetapi juga karena mereka menemukan kesenangan dan tantangan dalam proses tersebut. Hal ini mendukung tujuan pendidikan nasional untuk membentuk peserta didik yang literat dan mandiri.

Menurut, penelitian siswa yang terbiasa menyelesaikan tantangan berbasis gamifikasi cenderung menunjukkan sikap belajar yang lebih gigih dan resilien (Masarroh et al., 2024). Mereka terbiasa menghadapi kegagalan kecil (misalnya, skor rendah dalam satu tantangan) dan termotivasi untuk memperbaikinya di sesi berikutnya. Siklus ini penting dalam membentuk karakter pembelajar sepanjang hayat.

Selain itu, penerapan gamifikasi sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi, kreatif, dan mandiri. Dalam kaitannya dengan keterampilan menulis, gamifikasi mendorong siswa untuk menyusun ide secara sistematis, merefleksikan pengalaman pribadi, serta memahami berbagai perspektif melalui penyusunan teks. Ketika proses ini dikemas dalam bentuk tantangan yang menarik dan disertai

sistem penghargaan yang adil, siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengembangkan kemampuan literasinya.

Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai pendekatan strategis yang mampu membentuk sikap pantang menyerah, ketekunan, dan kebiasaan menulis yang berkelanjutan. Jika dirancang dengan baik dan didukung oleh sistem pendidikan yang solid, gamifikasi berpotensi besar mencetak generasi pembelajar yang kuat, fleksibel, dan memiliki kecakapan literasi yang mumpuni.

Tabel 1. Daftar Literatur Utama yang Dikaji

No	Peneliti dan Tahun	Topik Utama	Temuan Utama
1	(Masarroh et al., 2024)	Dampak gamifikasi terhadap pembelajaran	Gamifikasi terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar
2	(Alu et al., 2024)	Media digital berbasis gamifikasi	Meningkatkan kemampuan menulis deskripsi melalui media interaktif
3	(Azwah et al., 2025) dan (Khairani et al., 2021)	Elemen game dalam kelas during	Badge dan leaderboard meningkatkan motivasi menulis siswa
4	(Pengguna, 2025)	Desain instruksional gamifikasi untuk SMP	Tugas menulis berbasis level permainan meningkatkan keterampilan deskriptif
5	(Pembelajaran et al., 2024) dan (Di et al., 2025)	Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	Keterlibatan dan kreativitas siswa meningkat saat menulis teks narasi

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan kajian lima literatur utama, ditemukan bahwa penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta kualitas tulisan siswa. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian sebelumnya, seperti fokus yang sempit pada jenis teks tertentu dan minimnya variasi media yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi penggunaan gamifikasi pada jenis teks lain serta mempertimbangkan preferensi belajar siswa yang beragam agar hasilnya lebih komprehensif dan aplikatif. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan strategi gamifikasi sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, terutama untuk mengasah kemampuan menulis siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi selama proses penyusunan jurnal ini.

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada:

1. Bapak Ichsan Fauzi Rachman selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Bahasa Indonesia yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi dalam penulisan jurnal ini.

2. Seluruh pihak yang telah membantu menyediakan referensi, informasi, dan sumber pustaka yang relevan dalam penyusunan kajian teoretis ini.
3. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan moral serta semangat selama proses penulisan berlangsung.

Penulis berharap jurnal ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penerapan gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alu, L., Pageyasa, W., Haeniah, N., Sembilanbelas, U., Kolaka, N., Korespondensi, P., Ulasan, M. T., & Teknologi, P. B. (2024). *UTILIZATION OF TECHNOLOGY IN TEACHING STRATEGIES FOR*. 1(1), 25–33.
- 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.
- Di, X. I., Hasyim, S. M. K., & Ari, A. S. Y. (2025). *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*. 07(1), 118–136.
- Khairani, D., Iqbal, M., Rosyada, D., Zulkifli, Z., & Mintarsih, F. (2021). Penerimaan Sistem Pembelajaran Bahasa Arab Dengan E-Learning dan Gim di Masa Pandemi COVID-19. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 19(3), 346–361. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v19i3.958>
- Masarroh, A., Ramadhani, A. P., & Putri, G. S. (2024). *TEKNOLOGI DIGITAL : INTEGRASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4 . 0 DIGITAL TECHNOLOGY: INTEGRATION IN LEARNING INDONESIAN LANGUAGE IN THE ERA OF INDUSTRIAL REVOLUTION 4 . 0*. 4277–4283.
- Pandutama, I., Kurniawan, E., & Febianti, K. (2024). Penggunaan Aplikasi Word Wall Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *BaJET (Baturaja Journal of Education Technology)*, 7(2), 464–467. <https://doi.org/10.54895/bajet.v7i2.2366>
- Pembelajaran, G., Teks, M., Siswa, U., & Xi, K. (2024). *Diksa : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 10(2), 77–92. <https://doi.org/10.33369/diksa.v10i2.27627>
- Pengguna, D. A. N. P. (2025). *Pengaruh adaptasi gamifikasi dalam desain tugas kolaboratif digital terhadap motivasi dan pengetahuan pengguna tesis*. 23222026.
- Pratomo, B., & Siswanto, W. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Peserta Didik Kelas VIII-6 di SMPN 23 Kota Malang melalui Pendekatan Gamifikasi*. 11(1), 673–685.
- Rahmadani, H., Hadi, S., & Prabandari, I. (2024). *Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi Kelas 9I SMPN 13 Surabaya*. 4.
- Wisatawan, P., Wisata, T., Dalam, A., Tingkat, M., Di, S., Gedongsongo, C., Jesita, S., Apritasari, A., Astuti, L. P., Suratih, K., Karya, S., & Semarang, H. (n.d.). 3 1,2,3. 0–6.