

Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Salsa Sabila Septiani *¹
Ardiwa Juliansyah ²
Ichsan Fauzi Rachman ³

^{1,2,3} Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Siliwangi, Indonesia
*e-mail: 243403111213@student.unsil.ac.id ¹, 243403111214@student.unsil.ac.id ²,
ichsanfauzirachman@unsil.ac.id ³

Abstrak

Penelitian ini membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi merupakan integrasi elemen permainan seperti poin, lencana, level, dan papan peringkat ke dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana yang lebih interaktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Dengan pendekatan studi literatur, artikel ini mengkaji berbagai hasil penelitian sebelumnya terkait efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbahasa seperti menulis, menyimak, membaca, dan berbicara. Hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi berperan dalam membangun motivasi intrinsik, memperkuat interaksi siswa dengan materi, serta menciptakan lingkungan belajar yang responsif dan adaptif. Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan teknologi, kurangnya konten spesifik untuk Bahasa Indonesia, dan risiko kompetisi sosial juga ditemukan. Oleh karena itu, strategi seperti pelatihan guru, pemanfaatan aplikasi interaktif, serta evaluasi berkala menjadi kunci untuk memastikan keberhasilan implementasi gamifikasi. Dengan desain yang tepat, gamifikasi dapat menjadi pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pendidikan, Sekolah Dasar

Abstract

This study explores the implementation of gamification in Indonesian language learning at the elementary school level as a strategy to enhance student learning motivation. Gamification refers to the integration of game elements such as points, badges, levels, and leaderboards into the learning process to create a more interactive, positively competitive, and enjoyable environment. Using a literature review approach, this article examines previous research on the effectiveness of gamification in increasing student engagement, particularly in developing language skills such as writing, listening, reading, and speaking. The analysis shows that gamification fosters intrinsic motivation, strengthens student interaction with the learning material, and supports a responsive and adaptive learning environment. However, challenges such as limited technology, lack of content specific to the Indonesian language, and risks of social competition were also identified. Therefore, strategies such as teacher training, the use of interactive applications, and regular evaluations are essential for successful implementation. With the right design, gamification can be an innovative approach to enhance the quality and effectiveness of teaching and learning activities in Indonesian language instruction at the elementary school level.

Keywords: Language Indonesian, Gamification, Learning Motivation, Interactive Learning, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang yang terus mengalami perkembangan dan penyesuaian seiring dengan kemajuan zaman. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta partisipasi siswa di dalam kelas, para pendidik dan perancang kurikulum senantiasa mencari metode yang efektif dan kreatif. Salah satu pendekatan yang semakin diminati adalah penerapan gamifikasi dalam proses belajar. Gamifikasi sendiri adalah penerapan elemen dan mekanisme permainan dalam lingkungan yang bukan permainan. Dengan mengadopsi unsur seperti tantangan, penghargaan, persaingan, dan rasa pencapaian, teknik ini mampu mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. (Purba et al., 2024).

Dalam era pendidikan modern, metode mengajar yang inovatif menjadi kunci untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Salah satu metode yang mulai banyak diterapkan adalah gamifikasi. Pembelajaran yang mengadopsi sistem gamifikasi merupakan pendekatan yang menerapkan elemen serta pola pikir permainan ke dalam konteks non-permainan, dengan tujuan mendorong perilaku positif dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Melalui konsep ini, peran guru sebagai pengajar menjadi lebih minim, sementara interaksi serta keterlibatan siswa lebih diutamakan. Dengan gamifikasi, siswa ditawarkan cara belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efisien. (Pujianingsih1 et al., 2024)

Dalam dunia pendidikan, gamifikasi melibatkan penerapan elemen-elemen seperti lencana, papan peringkat, poin, serta tantangan yang umum ditemukan dalam permainan, guna menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Penerapan konsep ini memiliki peluang besar dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, yang menjadi salah satu unsur penting penentu keberhasilan akademik mereka. (Mahmubi & Homaidi, 2025)

Perkembangan pesat di bidang teknologi dan informasi turut mendorong transformasi dalam dunia pendidikan agar selaras dengan tuntutan zaman. Saat ini, peran teknologi dalam proses pembelajaran sangat signifikan. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, baik guru maupun siswa dituntut untuk memiliki kemampuan literasi digital. Teknologi menjadi sarana yang membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar. Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga berkontribusi dalam menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif serta mampu meningkatkan motivasi siswa. Contoh penerapan teknologi yang umum digunakan saat ini antara lain adalah penyampaian materi melalui WhatsApp Group serta pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Google Form, untuk kepentingan tes harian maupun penilaian akhir semester. (Fadilla & Nurfadhilah, 2022)

Peningkatan motivasi belajar siswa menjadi salah satu manfaat utama dari penerapan gamifikasi dalam pendidikan. Berbagai studi menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang melibatkan elemen permainan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat berkompetisi secara sehat, serta kepuasan personal ketika mencapai suatu pencapaian. Ketika siswa mendapatkan penghargaan atas usaha mereka, seperti poin atau lencana, mereka cenderung merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk terus belajar. Selain itu, gamifikasi juga menghadirkan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu dan fleksibel. Melalui tantangan bertingkat dan sistem umpan balik langsung, siswa dapat belajar sesuai ritme dan gaya mereka sendiri. Hal ini memungkinkan mereka untuk merasakan kemajuan secara konkret, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri dan dorongan intrinsik untuk terus belajar.

Keterlibatan aktif yang dihasilkan dari pendekatan ini juga membuat siswa merasa menjadi bagian penting dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi. Perpaduan antara elemen hiburan dan edukasi dalam gamifikasi turut menciptakan lingkungan belajar yang lebih seru dan menarik. Dengan demikian, motivasi siswa tidak hanya meningkat dalam jangka pendek, tetapi juga dapat membentuk sikap belajar yang positif dalam jangka panjang.

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan juga selaras dengan karakteristik generasi peserta didik masa kini yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi dan lingkungan digital. Siswa pada era digital tumbuh dalam lingkungan yang serba interaktif dan visual, sehingga metode pembelajaran konvensional sering kali dirasa kurang menarik atau membosankan. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip gamifikasi, guru dapat menjembatani kesenjangan antara gaya belajar siswa modern dan pendekatan pembelajaran tradisional. Gamifikasi tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi dengan cara yang lebih relevan, tetapi juga membentuk lingkungan belajar yang responsif, dinamis, dan menantang.

Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan strategi efektif dalam mendorong semangat belajar siswa yang kerap mengalami kejenuhan dalam memahami materi kebahasaan dan kesastraan. Melalui elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, atau tantangan interaktif, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Misalnya, dalam kegiatan menulis atau memahami teks bacaan, guru dapat menyusun tantangan berbasis level atau kuis berhadiah digital, sehingga siswa

lebih antusias untuk menyelesaikan tugas. Dengan suasana belajar yang lebih dinamis, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, berani mengemukakan pendapat, dan lebih giat dalam mengeksplorasi materi Bahasa Indonesia. Gamifikasi tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar dan berkembang dalam mata pelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif yang berfokus pada studi literatur, yaitu meneliti berbagai sumber bacaan yang berkaitan dengan “Implementasi gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia”. Peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai bahan seperti jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, dan dokumen lainnya yang membahas tentang penggunaan gamifikasi, motivasi belajar, serta metode belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Studi literatur sangat penting karena bisa membantu peneliti memahami apa saja yang sudah diteliti sebelumnya, menemukan kekurangan dari penelitian terdahulu, serta memberikan arah atau ide baru yang bisa dikembangkan. Dengan cara ini, hasil penelitian akan lebih berkualitas dan tidak mengulang hal yang sudah banyak dibahas.

Literatur dikumpulkan dengan mencari menggunakan kata-kata kunci seperti “gamifikasi dalam pembelajaran”, “motivasi belajar siswa Sekolah Dasar”, dan “pembelajaran Bahasa Indonesia”. Pencarian dilakukan lewat situs-situs jurnal pada Google Scholar terutama pada tulisan yang terbit dalam 5 sampai 10 tahun terakhir. Hasil bacaan yang didapat kemudian dibaca dan dipelajari untuk melihat bagaimana gamifikasi digunakan dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap semangat belajar siswa.

Setelah dikaji, data dianalisis dengan mencari pola-pola atau kesamaan dari berbagai sumber. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menyusun pembahasan dan kesimpulan tentang bagaimana gamifikasi bisa membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi di era digital mendorong dunia pendidikan untuk berinovasi dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini. Salah satu metode yang kini semakin banyak digunakan ialah gamifikasi, yaitu strategi pembelajaran yang mengadaptasi elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, lencana, dan papan peringkat ke dalam kegiatan belajar. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan partisipasi dan memotivasi siswa untuk turut serta secara aktif dalam pembelajaran.

Guru memiliki peran krusial dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Di tengah perkembangan zaman yang semakin modern, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif guna menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi di dunia pendidikan Indonesia. Mengingat karakteristik siswa di era milenial yang cenderung gemar bermain game, pola belajar mereka pun ikut berubah. Saat ini, banyak siswa lebih tertarik pada pendekatan pembelajaran yang mengusung konsep permainan.

Dalam dunia pendidikan, Gamifikasi tidak hanya mengubah cara penyampaian materi ajar, tetapi juga berpotensi membangun lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus memotivasi interaksi yang lebih intens antara siswa dan materi pembelajaran. Penerapan prinsip-prinsip permainan terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa dan daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Gamifikasi menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan mengintegrasikan elemen-elemen seperti poin, level, hadiah, kompetisi, dan tantangan ke dalam materi ajar. Pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, menghadapi berbagai tantangan, serta merasakan pencapaian, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar. (Salsabila et al., 2022)

Secara umum, gamifikasi memanfaatkan elemen serta teknik yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti permainan, psikologi perilaku, dan teori motivasi, untuk membantu memahami konsep dasar dan memperluasnya menjadi pemahaman yang lebih kompleks.

Pendekatan ini mampu membangkitkan antusiasme siswa karena proses belajar terasa seperti sedang bermain game (Putra et al., 2024).

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen dalam permainan seperti mekanisme bermain, sistem penghargaan, dan aspek lainnya ke dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, gamifikasi tidak sama dengan permainan sepenuhnya. Hal ini karena gamifikasi hanya memanfaatkan strategi serta komponen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, hadiah, tugas, dan mekanisme lainnya yang dirancang untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar yang lebih menarik (Carolus & Gormantara, 2022).

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memerlukan dua komponen utama, yaitu pendampingan belajar yang efektif dan sistem pengelolaan yang fleksibel. Pendampingan bertujuan membantu siswa memahami proses belajar dengan cara yang tepat serta mengurangi pengaruh perilaku negatif. Sementara itu, pengelolaan yang adaptif memberikan arahan secara berkelanjutan sesuai dengan kondisi siswa, sehingga gamifikasi dapat menjadi metode pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. (Sri Legowo, 2022).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, gamifikasi berfungsi untuk mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran, terutama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Pelajaran Bahasa Indonesia sering dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang cukup sulit, karena melibatkan berbagai aspek linguistik dan kultural yang harus dipahami dan dikuasai siswa. Oleh karena itu, gamifikasi dapat memberikan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa yang memberi kesempatan kepada mereka untuk belajar melalui cara yang lebih engaging.

A. Pengaruh Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar

Penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran mengubah orientasi pembelajaran dari dominasi peran guru menjadi keterlibatan aktif siswa sebagai pusat proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa aktif dalam membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri. Dalam konteks ini, motivasi belajar memiliki peran krusial karena mendorong siswa agar lebih antusias dan menikmati kegiatan belajar yang mereka lakukan (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Pada jenjang sekolah dasar, motivasi belajar menjadi salah satu komponen faktor utama dalam menilai keberhasilan proses belajar mengajar karena siswa berada pada masa perkembangan kognitif dan afektif yang cepat serta sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang menarik. Dalam konteks ini, gamifikasi hadir sebagai pendekatan inovatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, memperlihatkan bahwa implementasi gamifikasi berkontribusi secara positif terhadap peningkatan minat dan perhatian siswa, khususnya pada pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan. Siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, merasa senang ketika mencapai target tertentu, dan lebih fokus terhadap materi yang diberikan. Ketika pendekatan gamifikasi disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga mampu membangun motivasi intrinsik yang berkelanjutan dalam diri siswa.

Penerapan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya karena siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada unsur-unsur permainan. Dengan adanya penggabungan elemen game ke dalam proses pembelajaran kini dapat membantu menarik perhatian mereka sekaligus membangkitkan semangat yang menjadi motivasi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pemanfaatan media berbasis gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif dalam membangun antusiasme belajar siswa. Salah satu media yang terbukti menarik dan interaktif adalah Quizizz dan Kahoot, media ini menghadirkan pengalaman belajar berbasis permainan. Aplikasi ini disukai oleh siswa karena memungkinkan mereka untuk belajar serta bermain melalui berbagai fitur menarik yang telah disediakan.

Gamifikasi mampu mendorong motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik serta akses penggunaan media yang fleksibel. Penggunaan warna yang bervariasi dalam media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa. Selain itu, elemen-elemen permainan seperti perolehan skor, pencapaian level, rencana, dan papan peringkat mampu menghadirkan lingkungan persaingan yang positif di kalangan siswa. Fitur-fitur tersebut memungkinkan siswa untuk mengumpulkan poin sebanyak mungkin guna meningkatkan posisi mereka, sekaligus mendorong mereka untuk terus belajar secara konsisten. Mekanisme seperti sistem skor dan level juga berfungsi untuk memantau perkembangan siswa serta memberikan dorongan tambahan dalam pembelajaran. Skor atau poin diperoleh berdasarkan kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas atau menjawab soal, dan mereka dapat naik ke level berikutnya setelah memenuhi target yang ditentukan. (Putra et al., 2024).

Melalui variasi tantangan dan tingkat kesulitan yang beragam, siswa dapat memilih aktivitas belajar yang sesuai dengan kemampuan serta minat mereka, sehingga dapat mendorong peningkatan motivasi belajar. Pendekatan ini juga mempermudah guru dalam mengenali kebutuhan masing-masing siswa dan memberikan dukungan pembelajaran yang lebih spesifik dan tepat sasaran (Mahmubi & Homaidi, 2025).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran mampu membawa dampak positif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Penerapan pendekatan ini memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Suasana kelas pun menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Interaksi yang terjalin, misalnya melalui pemberian pertanyaan atau diskusi, menciptakan komunikasi dua arah yang mendukung proses pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, gamifikasi berkontribusi dalam membangun suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong keterlibatan aktif siswa bersama guru (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Model pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sementara peran guru lebih difokuskan sebagai fasilitator. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian oleh Fadilla & Nurfadhilah (2022) mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi mampu membangun interaksi yang aktif, baik antara siswa dan guru maupun antar sesama siswa. Dalam penerapannya, sejumlah siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi.

Dengan demikian, jelas bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi selain mendorong motivasi belajar siswa, juga turut meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran itu sendiri. Penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat menjadi metode yang efektif untuk membangun suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan berpusat pada siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam mencapai potensi maksimal mereka dalam proses pendidikan.

B. Kontribusi Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tingkat ketertarikan siswa terhadap minat di sekolah dasar pada pelajaran Bahasa Indonesia masih relatif rendah, sehingga motivasi belajar yang muncul juga kurang optimal. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya prestasi belajar yang diperoleh siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia tersebut.

Sebagai contoh, kesulitan dalam pembelajaran yang dihadapi para siswa sekolah dasar yaitu menulis, gamifikasi dapat berbentuk tantangan menulis esai atau cerita pendek yang diberikan dalam format permainan dengan sistem poin dan level. Siswa dapat mendapatkan poin berdasarkan kualitas tulisan mereka dan naik ke level berikutnya setelah menyelesaikan tugas tertentu. Sistem seperti ini mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat, meningkatkan kemampuan menulis mereka, serta memberi penghargaan atas usaha yang telah dilakukan (Siregar & Siregar, 2024).

Di sisi lain, dalam pembelajaran menyimak dan berbicara, gamifikasi dapat diterapkan melalui permainan berbasis kuis atau debat interaktif, yang menggabungkan elemen kompetisi, kolaborasi, dan tantangan. Misalnya, siswa dapat diajak untuk mengikuti kompetisi

mendengarkan dan merespons pertanyaan berdasarkan teks bacaan atau diskusi kelompok yang dinilai melalui sistem poin atau lencana. Pendekatan ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sekaligus melatih mereka dalam mengungkapkan pendapat secara efektif dan percaya diri (Purniasih et al., 2020)

Gamifikasi juga dapat membantu mengatasi permasalahan siswa yang merasa kurang termotivasi atau cenderung bosan dengan metode pembelajaran tradisional. Dengan memberikan penghargaan, tantangan, dan umpan balik yang berkelanjutan, gamifikasi mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan merangsang motivasi intrinsik mereka untuk belajar lebih giat. Menurut beberapa penelitian, siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pencapaian yang lebih baik dalam ujian atau tugas pembelajaran (Siregar & Siregar, 2024).

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sekadar membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga memperbaiki kualitas pendidikan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam setiap proses belajar. Ini menciptakan lingkungan yang interaktif dan mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, berpacu dengan tantangan, dan merasakan pencapaian setiap kali mereka berhasil menguasai suatu keterampilan bahasa.

Penerapan gamifikasi dalam proses pengajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar telah menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, Gamifikasi menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi, tetapi juga mengajak mereka untuk lebih terlibat aktif selama proses pembelajaran. Dengan menerapkan gamifikasi, motivasi belajar siswa dapat meningkat melalui peningkatan interaksi antara guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran. (Sari & Alfian, 2023).

Selain itu, gamifikasi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Misalnya, dalam pembelajaran menulis, siswa dapat diberikan tantangan untuk menulis esai atau cerita pendek dengan sistem poin dan level, yang mendorong mereka untuk meningkatkan kualitas tulisan mereka. Dalam aspek menyimak dan berbicara, penggunaan kuis interaktif atau debat berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengungkapkan pendapat secara efektif. Gamifikasi dapat mengoptimalkan penguasaan materi oleh siswa dengan pendekatan yang menyenangkan dan memikat (Hakim, 2023).

Secara keseluruhan, integrasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan kualitas pendidikan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam setiap proses belajar. Pendekatan ini menciptakan lingkungan yang interaktif dan mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, menghadapi tantangan, dan merasakan pencapaian setiap kali mereka berhasil menguasai suatu keterampilan bahasa.

C. Tantangan Penerapan Gamifikasi

1. Keterbatasan Konten Gamifikasi yang Spesifik untuk Bahasa Indonesia

Gamifikasi yang tersedia secara daring cenderung lebih banyak dikembangkan untuk mata pelajaran seperti matematika atau sains, yang memiliki jawaban pasti. Sebaliknya, Bahasa Indonesia memiliki banyak aspek kognitif terbuka seperti keterampilan menulis, menyimak, dan berbicara, yang lebih sulit dituangkan dalam bentuk permainan interaktif. Di sekolah yang berada di daerah terpencil atau kurang berkembang, keterbatasan fasilitas TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) menjadi hambatan utama dalam penerapan gamifikasi.

2. Kurangnya Dukungan Teknis di Sekolah Dasar

Meskipun beberapa sekolah memiliki perangkat teknologi, tidak semua memiliki tenaga ahli TIK yang mampu membantu guru dan siswa jika terjadi kendala teknis dalam pelaksanaan gamifikasi. Hal ini memperlambat proses pembelajaran dan bahkan bisa

menimbulkan frustrasi di kalangan siswa maupun guru. Terkadang guru mengalami kesulitan mengubah materi menulis narasi menjadi tantangan interaktif yang menghibur namun tetap mendidik, karena kurangnya pengalaman dalam desain permainan edukatif.

3. Resiko Penggunaan Berlebihan Teknologi

Penggunaan gamifikasi berbasis digital yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan siswa terhadap layar (screen time) dan mengurangi aktivitas literasi manual seperti membaca buku cetak atau menulis tangan, yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. Tantangan Bahasa dan Budaya Lokal

Di beberapa wilayah, penggunaan Bahasa Indonesia masih merupakan bahasa kedua bagi siswa yang tumbuh dengan bahasa daerah. Dalam konteks ini, gamifikasi berbasis teks dan suara dalam Bahasa Indonesia formal bisa menjadi penghalang, bukan penyemangat. Seperti siswa dari komunitas yang menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa utama bisa merasa bingung atau kurang percaya diri saat berinteraksi dengan permainan berbasis Bahasa Indonesia formal yang tidak familiar.

5. Kendala Etika dan Sosial Dalam Kompetisi

Salah satu ciri khas gamifikasi adalah kompetisi antar siswa. Namun, dalam konteks sekolah dasar, kompetisi yang terlalu menonjol bisa menimbulkan rasa iri, rendah diri, atau bahkan konflik sosial antarsiswa.

D. Strategi Penerapan Gamifikasi

Untuk mengatasi berbagai kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi, salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan kepada guru. Kompetensi dan kesiapan guru menjadi faktor penting dalam kesuksesan implementasi gamifikasi di kelas. Oleh karena itu, guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai guna memahami prinsip dasar gamifikasi, cara merancang elemen permainan, pemanfaatan teknologi dan alat pendukung, serta pengelolaan kelas yang efektif. Pelatihan ini dapat mencakup berbagai materi, seperti pengenalan konsep gamifikasi, teknik desain permainan, penggunaan perangkat digital, dan strategi manajemen pembelajaran. (Mahmubi & Homaidi, 2025).

Selain pelatihan, strategi lainnya adalah integrasi gamifikasi secara bertahap ke dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat memulainya dengan menyisipkan unsur permainan pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada aktivitas menulis atau berbicara. Pendekatan ini memungkinkan proses adaptasi yang lebih lancar, baik bagi guru maupun siswa, sambil mengevaluasi efektivitasnya secara berkala. Penggunaan tantangan dalam bentuk proyek kreatif atau misi pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, dalam pembelajaran menulis, siswa dapat diberi tantangan membuat cerita pendek dalam format permainan dengan sistem poin, level, dan penghargaan.

Pendekatan ini memungkinkan proses adaptasi yang lebih lancar, baik bagi guru maupun siswa, sambil mengevaluasi efektivitasnya secara berkala. Penggunaan tantangan dalam bentuk proyek kreatif atau misi pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, dalam pembelajaran menulis, siswa dapat diberi tantangan membuat cerita pendek dalam format permainan dengan sistem poin, level, dan penghargaan.

Evaluasi berkala atas pelaksanaan gamifikasi penting dilakukan untuk memastikan strategi yang digunakan tetap relevan dan efektif. Guru dapat mengadakan survei, refleksi kelas, atau diskusi dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana gamifikasi meningkatkan motivasi belajar mereka. Penyesuaian juga perlu dilakukan berdasarkan temuan tersebut agar proses pembelajaran semakin optimal. Lebih lanjut, keterlibatan orang tua dan dukungan komunitas sekolah juga memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan implementasi gamifikasi. Orang tua dapat dilibatkan dalam memantau penggunaan teknologi di rumah, sementara sekolah bertanggung jawab menyediakan infrastruktur yang mendukung, seperti perangkat dan jaringan internet yang memadai.

Dengan mengadopsi berbagai strategi ini, pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya menjadi lebih terstruktur, tetapi juga lebih

bermakna. Strategi yang tepat akan menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inklusif, dan menyenangkan, serta mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal secara berkelanjutan (Novianti, 2024).

E. Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan memiliki peran yang sangat berdampak terhadap landasan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Seiring dengan perkembangan zaman, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu contohnya adalah penggunaan permainan berbasis musik dalam pembelajaran kosakata, yang dapat membantu siswa lebih mudah dalam mengingat kata-kata baru.

Gamifikasi dalam pembelajaran daring merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas belajar dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk menguasai dan menyelesaikan seluruh kompetensi dasar secara lebih efektif. Bukti menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik serta memaksimalkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Purba et al., 2024).

Permainan dan simulasi sering dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep serta melatih keterampilan mereka. Berbagai inisiatif telah dilakukan untuk merancang permainan yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum, dan sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan secara efektif di berbagai bidang studi. Lingkungan belajar yang tidak optimal cenderung membuat siswa kehilangan minat dan enggan untuk belajar. Namun, dengan penerapan gamifikasi yang sesuai, proses penyampaian materi dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bahkan membuat siswa lebih antusias dan terlibat secara mendalam.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar menghasilkan perubahan yang berarti pada proses serta pencapaian belajar siswa. Salah satu aspek utama yang mendukung perubahan ini adalah meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa. Elemen-elemen permainan seperti poin, level, badge, dan leaderboard mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, menjadikan proses belajar terasa lebih menyenangkan dan menantang. Gamifikasi juga memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif dan kolaboratif. Misalnya, siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan teka-teki bahasa, membuat cerita secara bergiliran, atau bermain peran untuk memahami teks naratif dan dialog, sehingga keterampilan menyimak dan berbicara dapat berkembang secara alami.

Selain itu, gamifikasi mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara menyeluruh, mulai dari menyimak, berbicara, membaca, hingga menulis. Siswa dapat menyelesaikan tantangan menulis cerita pendek dengan sistem poin, menjawab pertanyaan bacaan dalam bentuk permainan kuis, atau menyimak audio lalu mencocokkannya dengan ilustrasi, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa secara menyenangkan. Gamifikasi juga memberikan umpan balik yang cepat dan bermakna, yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa mengetahui capaian mereka secara langsung dan merasa dihargai, sehingga mereka termotivasi untuk terus belajar dan memperbaiki kesalahan secara mandiri.

Di sisi lain, pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Siswa dapat memilih jenis tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuannya, menghindari rasa bosan atau frustrasi akibat materi yang terlalu mudah atau sulit. Tak kalah penting, gamifikasi menciptakan suasana belajar yang positif dan mengurangi kecemasan akademik. Tugas-tugas yang biasanya dianggap membebani dapat diubah menjadi permainan yang menarik, sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Dengan demikian, gamifikasi bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi menjadi strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, gamifikasi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa, memfasilitasi pembelajaran yang adaptif, serta memberikan umpan balik langsung yang mempercepat proses pemahaman. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan teknologi dan konten yang sesuai, strategi seperti pelatihan guru dan penggunaan media interaktif seperti Quizizz dan Kahoot dapat menjadi solusi efektif. Secara keseluruhan, gamifikasi berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa, serta mendorong peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterlibatan siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Mereka lebih antusias dalam mengikuti kelas dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan serta umpan balik yang cepat gamifikasi menyediakan umpan balik langsung melalui skor atau badge, yang membantu siswa untuk segera mengetahui pencapaian mereka dan area yang perlu diperbaiki. Pembelajaran yang menyenangkan juga merupakan integrasi elemen permainan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Carolus, R. Y., & Gormantara, A. (2022). Penerapan Gamification dalam Bidang Pendidikan Formal dan Nonformal: Survey Paper. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 352–365. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i2.5369>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Hakim, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Awaliyah: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 7-15.
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). *Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa M*. 2(1), 1–9.
- Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis dan Berbicara dalam Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Gamifikasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 612–630. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1043>
- Pujianingsih1, J. P., Khotimah2, K., Rahma Putri Wibowot3, & Seillamitha Octaviona Lorenza4. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 1–7. <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI>
- Purniasih, D., et al. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 123-135.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar*. 4(3), 131–139.
- Salsabila, S., Nur'aeni L, E., & Muharram, M. W. R. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski's Framework di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 05(04), 688–702.
- Sari, R., & Alfijan, A. (2023). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 257-265.

- Siregar, R., & Siregar, A. (2024). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 45-58.
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13-30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>