

Penerapan *Gamifikasi* dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi Kelas 9I SMPN 13 Surabaya

Hanikmah Rahmadani ^{1*}, Sueb Hadi ², Inna Prabandari ³

^{1,2} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

³ SMP Negeri 13 Surabaya, Indonesia

hanikmah.rahmadani@gmail.com ^{1*}, suebhadifbs@uwks.ac.id ²,

innaprabandari196802@gmail.com ³

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya, Jawa Timur 60225

Korepodensi email: hanikmah.rahmadani@gmail.com

Abstract. *This research examines the use of gamification in learning descriptive text conjunctions for class 9I of SMP Negeri 13 Surabaya. How the use of gamification in learning can improve the results and motivation of learning Indonesian for class 9I students. The aim of this research is (1) to increase the learning activities of class 9I students at SMP Negeri 13 Surabaya through the application of gamification in learning (2) to improve the learning outcomes of descriptive text conjunctions for class 9I students at SMP Negeri 13 Surabaya. This research is Classroom Action Research (PTK) which includes planning, implementation, observation and reflection. Data collection methods use questionnaires and observation. The instrument used is quantitative descriptive data analysis. The results of this research show an increase in students' motivation and learning participation, as well as a better understanding of conjunctions in Indonesian descriptive texts.*

Keywords: *Gamification, motivation of learning, learning participation*

Abstrak. Penelitian ini menelaah terkait penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran konjungsi teks deskripsi kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya. Bagaimana penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 9I. Tujuan dari Penelitian ini (1) meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya melalui penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran (2) Meningkatkan hasil belajar konjungsi teks deskripsi peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Instrumen yang digunakan merupakan analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik, serta pemahaman yang lebih baik terhadap konjungsi dalam teks deskripsi Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Gamifikasi, motivasi belajar, partisipasi belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu langkah penting bagi seseorang untuk meningkatkan kualitas dirinya. Pendidikan memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk mendukung perkembangan hidup agar lebih baik di masa yang akan datang. Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik bagi peserta didik (Wardana & Endra, 2019). Kualitas pendidikan bisa dikatakan baik apabila bisa menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, inovatif, dan memberdayakan peserta didik. Oleh karena itu, peran guru sangat penting untuk mewujudkan kualitas pendidikan yang baik bagi peserta didik. Pendidikan

dikatakan telah mencapai taraf keberhasilan apabila para pendidik di sekolah sudah bisa menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, inovatif, dan memberdayakan peserta didik.

Adanya perkembangan teknologi di jaman yang semakin canggih ini pun mengharuskan para pendidik juga melek terhadap teknologi guna diterapkan dalam proses pembelajaran. Para pendidik diharuskan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan efektif dengan menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Srimulyani, 2023). Namun, proses pembelajaran di sekolah sampai sekarang pada umumnya masih berpusat kepada guru, guru mengambil peranan lebih banyak di dalam kelas dengan menerapkan sistem ceramah dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran terjadi hanya satu arah. Rahardja (2019) berpendapat bahwa dengan masih diterapkan pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru tanpa melibatkan aktif peserta didik membuat mereka mudah stress dan jenuh, sehingga banyak peserta didik yang menghiraukan kegiatan pembelajaran dan asik dengan dunianya sendiri ketika di kelas.

Menurut Wibowo (2021) kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil tidak hanya ditentukan dari faktor pendidik, tetapi juga minat dan keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik seharusnya tidak serta merta belajar dari pendidik saja, tetapi juga belajar dari berbagai sumber dan bahan belajar yang ada di sekitarnya. Pendidik dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dan membuat inovasi pembelajaran yang menarik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna (H. Nurhikmah, dkk, 2023). Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik yaitu dengan menerapkan gamifikasi pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang berbasis game dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis *game* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran adalah untuk mewujudkan pengalaman belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran (Srimulyani, 2023). *Gamifikasi* dalam proses pembelajaran diterapkan peneliti dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya. Penerapan *gamifikasi* tersebut dapat memotivasi peserta didik di kelas 9I untuk mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan (Mumpuni & Endra, 2018) yang menjelaskan bahwa *gamifikasi* memiliki konsep kegiatan pembelajaran yang meminimalisir metode ceramah yang dilakukan oleh guru

mengenai materi yang diajarkan, dan lebih mengutamakan pembelajaran sambil bermain yang mampu meningkatkan kognisi peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pemahaman mengenai kecanggihan teknologi menjadi syarat calon-calon guru di masa depan. Selain itu, dengan melek teknologi, guru dapat menciptakan model pengajaran yang inovatif dan meningkatkan kualitas pendidikan di jaman yang semakin maju ini.

Di jaman yang semakin canggih ini pun, mayoritas remaja bahkan anak di bawah umur sudah melek akan teknologi. Semua peserta didik di kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya pun sudah mahir menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru pun dituntut untuk bisa canggih juga dalam penggunaan teknologi. Tulung, dkk (2022) berpendapat bahwa dalam dunia pendidikan upaya guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sangatlah penting. Guru merupakan unsur penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Sehingga guru diharapkan dapat mempersiapkan dan Menyusun strategi pembelajaran yang menarik dan kolaboratif bagi peserta didik, serta memberdayakan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran di kelas.

Adapun beberapa *gamifikasi* yang diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya antara lain; (1) *Educandy*, (2) *Bamboozle*, (3) *Random Name Pickers*. *Educandy* merupakan aplikasi *game* edukasi yang menyediakan berbagai pembuatan kuis dalam model *game*, dan menjadi lebih menyenangkan untuk menarik minat belajar peserta didik (Wibowo, 2021). Fitur yang disediakan oleh *Educandy* antara lain; pencarian kata (*word search*), tebak kata (*hangram*), anagram, pilihan ganda dan esai, dan pencocokan gambar (*matching pairs*) (Wibowo, 2021). Penerapan *Educandy* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang saya terapkan pada materi konjungsi Teks Deskripsi dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan membuat mereka tidak merasa bosan. *Gamifikasi* kedua, *Bamboozle* merupakan situs web yang berisi materi kuis dan soal-soal dalam bentuk permainan. Soal-soal yang disediakan beragam jenisnya, hal tersebut disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Selain itu, *Bamboozle* dapat digunakan sebagai kegiatan refleksi dan evaluasi sebelum dan sesudah materi yang diberikan (Kurniawati & Trinil, 2024). *Gamifikasi* ketiga, *Random Name Pickers* merupakan aplikasi yang digunakan untuk memilih nama peserta didik secara acak. Aplikasi tersebut berguna untuk meminimalisir kepasifan peserta didik dalam kegiatan diskusi di kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya, serta membuat mereka lebih fokus dalam proses belajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama melaksanakan Praktik Pembelajaran Lapangan (PPL) di SMP Negeri 13 Surabaya tanggal 15 Juli – 15 Agustus 2024, pada saat melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas penulis menemukan beberapa kasus yang terjadi di kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya. Kasus-kasus tersebut di antaranya; (1) Minimnya minat peserta didik selama mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, (2) Mayoritas peserta didik di kelas 9I sibuk bermain handphone dan menghiraukan proses pembelajaran, (3) Peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran, (4) model pembelajaran kurang bervariasi, (5) pembelajaran masih konvensional menyebabkan peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu, peneliti tertarik dan mengambil judul *Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi SMPN 13 Surabaya*. Alasan peneliti bermaksud meneliti hal tersebut karena masih diterapkannya model pembelajaran yang kurang tepat, metode yang tidak bervariasi sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien.

Secara teoretis, penelitian ini akan menghasilkan data untuk menentukan seberapa efektif penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya. Selain itu, hasil dari Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan untuk penelitian yang mendatang. Secara praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh (1) sekolah; guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik bagi peserta didik (2) Guru; Sebagai referensi penggunaan media pembelajaran yang kreatif, (3) Peserta didik; guna meningkatkan keaktifan dan minat belajar, (4) Peneliti; sebagai sumber pengetahuan untuk memperluas praktik pembelajaran yang inovatif dan berpusat kepada peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Waktu dan tempat Penelitian ini dilaksanakan di kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 9I yang berjumlah 30 orang. Sementara objek penelitian ini aktivitas belajar, motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi konjungsi teks deskripsi melalui penerapan gamifikasi berupa *Educandy*, *Bamboozle*, dan *Random Name Pickers*.

Metode pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Instrumen yang digunakan merupakan analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan

adanya peningkatan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik, serta pemahaman yang lebih baik terhadap konjungsi dalam teks deskripsi Bahasa Indonesia.

Prosedur

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart dengan 2 siklus. Masing-masing siklus memiliki 4 tahapan, di antaranya; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun prosedur pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana Penelitian, yaitu; menyusun modul pembelajaran, instrument Penelitian, materi ajar, LKPD, menyiapkan catatan lapangan, dan berkonsultasi dengan guru serta rekan sejawat.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul yang telah dibuat, pelaksanaan terdiri dari tiga kegiatan, di antaranya; pendahuluan, kegiatan inti, penutup.

- 1) Pendahuluan: Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, doa, dan menyanyikan lagu Indonesia Raya, kemudian guru melakukan presensi kehadiran peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 2) Kegiatan Inti: Peserta didik diajak game “pencarian kata” pada *gamifikasi Educandy* yang berkaitan dengan konjungsi sebagai pemantik peserta didik agar mengenal mana saja yang termasuk kata konjungsi, peserta didik diajak berdiskusi mengenai apa itu konjungsi, jenis, dan contoh-contohnya, peserta didik diberikan kesempatan untuk menuliskan satu contoh kalimat yang terdapat konjungsinya di papan tulis (menggunakan media *Random Name Pickers* untuk mendorong keaktifan peserta didik), peserta didik mengerjakan LKPD untuk menganalisis makna dan konjungsi pada lirik lagu, peserta didik diajak bermain game *Bamboozle* sebagai *ice breaking* untuk mendorong semangat mereka sebelum mengerjakan LKPD, peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.
- 3) Penutup: Peserta didik memberikan ringkasan singkat tentang apa yang telah dipelajari, guru mengajukan pertanyaan reflektif, guru memberikan penguatan, guru

memberikan apresiasi, guru mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya, peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa, peserta didik menjawab salam penutup.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Observer dalam Penelitian ini berjumlah 5 orang yang terdiri dari peneliti dan dibantu dengan 4 observer lain untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi, dilaksanakan evaluasi oleh peneliti dan observer bersama dengan guru mengenai aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil dari evaluasi yang diperoleh dapat menjadi referensi untuk perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya.

Siklus II

Siklus II dan Siklus I memiliki kemiripan. Adapun perbedaan yang terjadi antara kedua siklus tersebut adalah adanya perbaikan yang telah dievaluasi dari siklus I yang akhirnya diterapkan pada siklus II. Apabila diperlukan perbaikan kembali, maka akan dilakukan penyempurnaan di siklus ke III.

3. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden yang nantinya untuk dijawab (Mumpuni & Endra, 2018). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket terstruktur dengan jawaban tertutup. Jawaban tertutup digunakan dengan cara peneliti memberikan beberapa daftar pertanyaan yang selanjutnya dijawab oleh responden dengan cara memberikan tanda checklist pada jawaban yang dianggap sesuai atau benar. Pada Penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui “Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 9I SMP Negeri 13 terhadap Penerapan *Gamifikasi* dalam Pembelajaran di Kelas”.

4. INSTRUMEN PENELITIAN

Instumen pada Penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan merupakan angket jenis tertutup yang berisi beberapa daftar pertanyaan dan diisi dengan memberikan tanda

checklist pada kolom yang telah disediakan. Angket yang digunakan pada pengumpulan data berisi pertanyaan mengenai “Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 9I SMP Negeri 13 terhadap Penerapan *Gamifikasi* dalam Pembelajaran di Kelas”. Pengembangan instrument berdasarkan pada kerangka teori yang telah disusun yang nantinya dikembangkan sebagai indikator. Selanjutnya indikator tersebut dikembangkan menjadi pertanyaan atau pernyataan.

5. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan pada Penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Menginterpretasikan dan menyimpulkan hasil perhitungan skor angket yang diperoleh menjadi hasil deskriptif. Setiap butir pernyataan pada angket dikelompokkan sesuai dengan aspek yang diamati, kemudian dihitung jumlah skor pada setiap butir sesuai dengan instrumen angket yang telah dibuat.

Tabel 1. Instrumen Angket terhadap “Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 9I SMP Negeri 13 terhadap Penerapan *Gamifikasi* dalam Pembelajaran di Kelas”

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika <i>gamifikasi</i> diterapkan dalam pembelajaran.					
2.	<i>Gamifikasi</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.					
3.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran apabila menggunakan <i>gamifikasi</i> .					
4.	Saya menikmati kompetisi yang ada dalam pembelajaran berbasis <i>gamifikasi</i> .					
5.	<i>Gamifikasi</i> membantu saya lebih aktif dalam					

	kegiatan belajar di kelas.					
6.	Saya merasa <i>gamifikasi</i> dapat meningkatkan hasil belajar saya.					
7.	Saya lebih suka belajar dengan metode ceramah daripada <i>gamifikasi</i>					
8.	Saya tertarik mengikuti lebih banyak kegiatan pembelajaran yang menggunakan <i>gamifikasi</i> .					

Cara penilaian:

- Sangat setuju: 5 poin (Menunjukkan motivasi dan minat yang sangat tinggi)
- Setuju: 4 poin (Menunjukkan motivasi dan minat yang tinggi)
- Netral: 3 poin (Tidak memiliki pendapat yang kuat, bisa menerima atau menolak)
- Tidak setuju: 2 poin (Menunjukkan motivasi dan minat yang rendah)
- Sangat tidak setuju: 1 poin (Menunjukkan motivasi dan minat yang sangat rendah)

$$P = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Rumus perhitungan angket sebagai berikut:

P = Presentasi yang dicari

Nilai perolehan

Skor maksimum

Tabel 2. Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dicocokkan dengan tabel berikut:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Pencapaian
81 – 100%	Sangat setuju
61 – 80%	Setuju
41 – 60%	Netral
21 – 40%	Tidak setuju
0 – 20%	Sangat Tidak Setuju

Indikator Keberhasilan

Penelitian Tindakan Kelas ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan presentase skor rata-rata “Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 9I SMP Negeri 13 terhadap Penerapan *Gamifikasi* dalam Pembelajaran di Kelas” diperoleh skor sebesar 80%.

6. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik

Peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik diukur dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya *gamifikasi* pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Peningkatan motivasi dan minat belajar dilihat dari perhitungan angket. Perolehan skor rata-rata pada Penelitian dan tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Skor rata-rata Peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya Siklus I

Kategori	Sebelum Gamifikasi	Sesudah Gamifikasi
Motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	64%	80%
Minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	60%	80%

Pada siklus I dapat dilihat bahwa indikator keberhasilan penerapan *gamifikasi* mendorong motivasi dan minat belajar peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya. Peningkatan tersebut dapat dilihat bahwa terjadi sampai 20% angka presentasinya, dan adanya peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik sesudah diterapkannya pembelajaran berbasis *gamifikasi*.

Tabel 4. Skor rata-rata Peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya Siklus II

Kategori	Sebelum Gamifikasi	Sesudah Gamifikasi
Motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	70%	90%
Minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	65%	95%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa indikator keberhasilan Penelitian telah dicapai pada siklus II. Motivasi dan minat belajar peserta didik setelah penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran meningkat sebesar 20 – 30%. Hal ini terjadi karena peserta didik merasa lebih menyenangkan apabila pembelajaran dilaksanakan dengan berbasis *game* (permainan). Hal ini sejalan dengan pendapat Nathaniel (2023) bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Hampir semua peserta didik tertarik dengan pembelajaran berbasis *game* (permainan) karena mendorong mereka semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tentu saja penggunaan *gamifikasi* dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang masih berpacu pada ceramah saat penyampaian materi. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Srimulyani (2023) yang mengatakan bahwa Teknik gamifikasi memiliki banyak dampak positif dalam pembelajaran, di antaranya; (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) mendorong keaktifan peserta didik, (3) Membantu peserta memahami dan mengingat materi, (4) mengembangkan kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik, (5) Membantu menyelesaikan tugas dengan efisien, (6) Dapat digunakan sebagai pengukuran kinerja guru.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari observasi dan pengisian angket di kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya untuk mengetahui bagaimana motivasi dan minat belajar mereka. Hal tersebut dapat diketahui bahwa peran guru yang inovatif dan aktif sangat mempengaruhi capaian keberhasilan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik dan berhasil bagi peserta didik diperlukan tekad guru guna menerapkan strategi pembelajaran yang membuat peserta didik bertanggung jawab akan tugas mereka

sebagai pelajar. Maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya setelah mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi materi konjungsi Teks Deskripsi, sangatlah positif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon peserta didik menunjukkan kualifikasi pencapaian “Sangat Setuju” apabila penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran jauh lebih menyenangkan daripada sebelum menerapkan *gamifikasi* dalam pembelajaran.

Keefektifan Gamifikasi dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Materi Konjungsi Teks Deskripsi

Keefektifan penerapan *gamifikasi* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya dapat dibuktikan dengan hasil nilai LKPD mereka pada saat menganalisis makna dan menemukan konjungsi dalam lirik lagu.

a. Nilai LKPD makna

Hasil nilai pengerjaan LKPD peserta didik kelas 9I SMP Negeri Surabaya, sebagai berikut.

Tabel 5. Nilai LKPD Analisis Makna Lagu

No	Nama	Nilai
1.	M. Marvelino	89
2.	Fadilah Lintang	98
3.	M. Ardiansyah	88
4.	Falih Zaki	80
5.	Diky Arya	84
6.	Nazifa Janeeta	99
7.	Azkie Zahra	99
8.	Nuril Izah	98
9.	Rafifah Azarine	99
10.	Reyfan Chandra	78
11.	Najid Mirza	98
12.	Radit Priya	97
13.	Nauli Safira	97
14.	Zaskia Safa	97
15.	Karyzza Putri	95
16.	Nadirah Aurelia	97
17.	Arina Nadifatul	97
18.	Icasia Falihah	97
19.	Thoriq Kemal	75
20.	Velove	97
21.	Yoga Saputra	79

22.	A. Daffa	75
23.	Julian	75
24.	Shofia Salsabila	97
25.	Bagas Maulana	75
26.	Luvena	88
27.	Alunina	85
28.	Andikha	75
29.	Afal	80
30.	Marsha	84

Tabel 6. Hasil Nilai Menemukanali Konjungsi pada Lirik Lagu

No	Nama	Nilai
1.	M. Marvelino	85
2.	Fadilah Lintang	96
3.	M. Ardiansyah	88
4.	Falih Zaki	85
5.	Diky Arya	89
6.	Nazifa Janeeta	100
7.	Azkie Zahra	100
8.	Nuril Izah	98
9.	Rafifah Azarine	97
10.	Reyfan Chandra	79
11.	Najid Mirza	95
12.	Radit Priya	94
13.	Nauli Safira	90
14.	Zaskia Safa	99
15.	Karyzza Putri	98
16.	Nadirah Aurelia	97
17.	Arina Nadifatul	99
18.	Icasia Falihah	80
19.	Thoriq Kemal	80
20.	Velove	99
21.	Yoga Saputra	80
22.	A. Daffa	80
23.	Julian	80
24.	Shofia Salsabila	97
25.	Bagas Maulana	85
26.	Luvena	88
27.	Alunina	95
28.	Andikha	85
29.	Afal	80
30.	Marsha	89

Dapat diketahui dari tabel 5 di atas bahwa nilai-nilai yang diperoleh peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya mendapatkan nilai rata-rata memenuhi KKM. Hal tersebut menjadi bukti nyata bahwa penerapan pembelajaran berbasis *game* (permainan) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang didiskusikan di kelas. Peserta didik kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran apabila terdapat elemen gamifikasi pada proses pembelajaran, mereka menjadi lebih bersemangat dan fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Penerapan *gamifikasi* yang tepat di kelas menjadi keberhasilan peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Srimulyani (2023) penerapan teknik *gamifikasi* yang tepat terbukti berdampak positif mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

Peserta didik yang terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya menunjukkan peningkatan mereka dalam pemahaman materi, tetapi juga pemahaman terhadap penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil belajar peserta didik ditentukan dari kemampuan dasar dan kesungguhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sementara itu kesungguhan ditentukan dari motivasi yang dimiliki oleh peserta didik. Dapat disimpulkan dari pemaparan di atas bahwa penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran memberikan hasil yang positif, maka penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran konjungsi Teks Deskripsi kelas 9I SMP Negeri 13 Surabaya dinyatakan efektif dan berdampak baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

7. KESIMPULAN

Pada Penelitian ini mengenai “Penerapan *Gamifikasi* dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi Kelas 9I SMPN 13 Surabaya” untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta hasil belajar peserta didik memperoleh hasil sebagai berikut.

Pembelajaran Bahasa Indonesia materi konjungsi Teks Deskripsi berjalan baik dengan menerapkan *gamifikasi* (*Educandy*, *Random Name Pickers*, dan *Bamboozle*) dalam proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Hal tersebut dapat dibuktikan terdapat peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas 9I sebesar 20 – 30% dengan kategori “Sangat Setuju” apabila pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan *gamifikasi* daripada tidak menggunakan. Selain itu, juga penerapan *gamifikasi* mendorong keefektifan dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut diketahui dari nilai rata-rata

peserta didik mendapat 95. Dengan kata lain, penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran telah meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Kesimpulan ini dapat memberikan pengetahuan bagi peserta didik dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan inovatif. Penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan fokus peserta didik di kelas. Melalui pemahaman yang lebih tentang mekanisme penggunaan media *gamifikasi* yang tepat untuk pembelajaran, guru dapat memaksimalkan manfaatnya dalam mewujudkan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan memberdayakan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- H. Nurhikmah, dkk. 2023. Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *Caradde: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6 (1).
- Kurniawati & Trinil. 2024. Keefektifan Media Bamboozle Group Digital Game-Based Evaluation Dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato Kelas Viii-A Smp Negeri 4 Surabaya. *Bapala*, 11 (3): 377 – 388.
- Mumpuni & Endra. 2018. Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 Smkn 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7 (1).
- Mursalin, dkk. 2024. Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4 (1): 30 -37.
- Nathaniel Vincent. 2023. Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal ICTEE*, 3 (2): 46 – 50.
- Rahardja, dkk. 2019. Implementasi Gamifikasi Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, 18 (1).
- Srimulyani. 2023. Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*.
- Tulung, Jeane Marie, dkk. 2022. Penggunaan Media Bervariasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8 (6): 179 – 183.
- Wardana & Endra. 2019. Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17 (2): 46 – 57.
- Wibowo, S. Aji. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar Ppkn Kelas III. *Nubin Smart Journal*, 1 (1): 126 -139.