

Penerapan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia

Endah Tri Kusumawati^{1*}, Nani Solihati¹, dan Zamah Sari¹

¹Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Abstrak

Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah muncul sebagai pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa. Gamifikasi melibatkan pengintegrasian elemen permainan, seperti poin, lencana, papan peringkat, dan alur cerita, ke dalam konteks non-permainan untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Tujuan penelitian adalah untuk memberikan gambaran mengenai konsep, dampak dan kajian kritis penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian pustaka (*library research*), yang melibatkan pencarian, membaca, dan meninjau laporan-laporan penelitian yang memuat konten dengan kata kunci gamifikasi. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa terdapat penelitian yang mengungkapkan gamifikasi memiliki efek positif terhadap keterlibatan siswa dan pemeliharaan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa. Di sisi lain, penerapan gamifikasi masih memiliki tantangan untuk dapat dibuktikan teruji dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, tulisan ini mencoba menawarkan pandangan menyeluruh tentang peran gamifikasi dalam pembelajaran bahasa, membahas potensinya sebagai alat untuk memotivasi siswa, dan meningkatkan keterlibatan, serta catatan kritis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: Gamifikasi; Proses Pembelajaran; Bahasa Indonesia

Abstract

In recent years, gamification has emerged as a promising approach to improving student engagement, motivation, and learning outcomes in language learning. Gamification involves integrating game elements, such as points, badges, leaderboards, and storylines, into non-game contexts to make learning more interactive and fun. The purpose of the study is to provide an overview of the concept, impact and critical study of the application of gamification in language learning. This research approach is library research, which involves searching, reading, and reviewing research reports that contain content with gamification keywords. The results of this study found that there are studies that reveal gamification has a positive effect on student engagement and maintenance of student motivation in language learning. On the other hand, the application of gamification still has challenges to be proven tested and feasible to be applied in the learning process. In conclusion, this paper tries to offer a holistic view of the role of gamification in language learning, discusses its potential as a tool to motivate students, and increase engagement, as well as critical notes to apply in Indonesian learning.

Keywords: Gamification; Learning Process; Indonesia Language

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia telah ditetapkan menjadi bahasa resmi UNESCO pada tanggal 20 November 2023. Penetapan ini akan menjadikan Bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai bahasa sidang, dan dokumen-dokumen yang diterbitkan oleh UNESCO dapat diterjemahkan ke Bahasa Indonesia (*Bahasa Indonesia Ditetapkan Sebagai Bahasa Resmi Konferensi Umum UNESCO, 2023*). Penetapan Bahasa Indonesia menjadi bahasa resmi sidang UNESCO bersama enam bahasa lainnya, menunjukkan keberhasilan perjuangan dan pemberdayaan potensi bahasa Indonesia mampu berfungsi sebagai alat komunikasi internasional di era global (Ismadi, 2022; Suparno, 2018). Hal ini bermakna akan semakin banyak penutur asing yang tertarik untuk mempelajari dan menggunakan bahasa Indonesia dalam berbagai aktivitas formal dan non formal baik di dalam maupun luar negeri. Dampaknya adalah bagi penutur jati, internasionalisasi bahasa Indonesia menjadi kebanggaan dan meningkatkan kepercayaan diri. Di sisi lain, penutur jati memiliki tantangan untuk dapat berperan dalam mempertahankan keaslian dan kemurnian bahasa Indonesia dengan menguasai dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari (Purnamasari & Hartono, 2023).

Dari uraian ini di atas dapat disimpulkan bahwa bagi penutur jati dapat menguasai dan mempelajari bahasa Indonesia menjadi strategis untuk menjaga keberlanjutan perkembangan bahasa Indonesia di era global. Era globalisasi merupakan perubahan global yang membawa perubahan dan dampak dalam berbagai aspeknya, termasuk bagi dunia pendidikan yaitu cepatnya perkembangan teknologi digital. Dampak yang memberikan tantangan bagi guru untuk dapat terus meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa untuk mempelajari bahasa Indonesia (Marwanto, 2021). Salah satunya adalah fakta bahwa bermain gim digital menjadi aktivitas yang disukai oleh hampir seluruh anak di dunia (Olsen et al., 2024). Fakta yang perlu menjadi pertimbangan guru untuk menghindari hal-hal yang dapat menyebabkan siswa sulit dalam belajar bahasa Indonesia seperti pemilihan alat ajar yang kurang tepat, kurang inovasi, dan juga kurang media teknologi (Fitriyani & Solihati, 2022).

Untuk memudahkan siswa belajar, salah satu bentuk inovasi alat ajar berbasis teknologi digital dan permainan yang direkomendasikan dalam berbagai penelitian terbaru adalah guru dapat menerapkan gamifikasi dalam proses pembelajaran (An, 2020; Jasni et al., 2019; Maulana et al., 2022). Untuk itu, pemahaman konseptual tentang gamifikasi sangat dibutuhkan guru. Oleh karenanya peneliti memilih untuk melakukan penelitian pustaka yang relevan dengan topik gamifikasi dalam proses pembelajaran bahasa. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan tentang gamifikasi,

elemen-elemen dalam gamifikasi dan efek positif gamifikasi berdasarkan praktik yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia serta permasalahan yang mungkin dihadapi saat menerapkan gamifikasi.

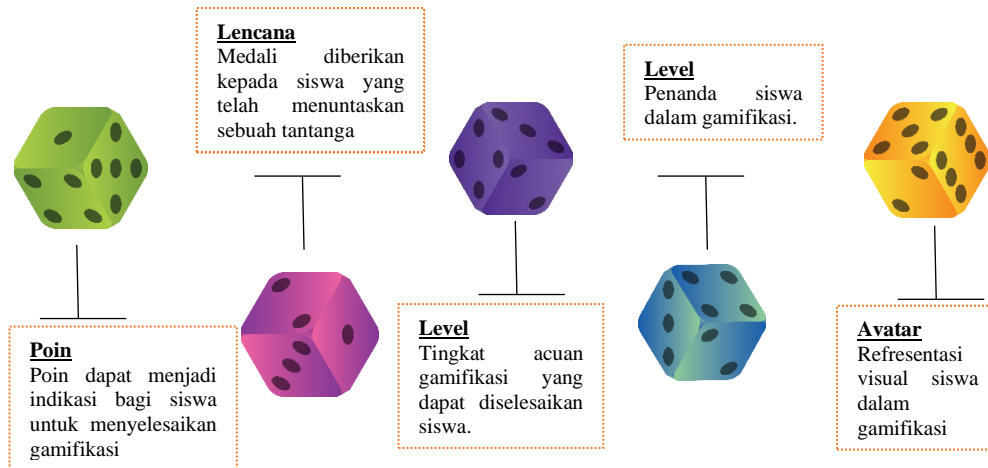
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian pustaka (*library research*) (Wójcik, 2020). Pencarian sistematis dilakukan dengan menggunakan sumber-sumber referensi terpilih berbasis data Scopus dan Google Scholar dengan kata kunci *gamification*. Peneliti membatasi artikel terbit di antara tahun 2017-2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi adalah konsep yang lebih baru jika dibandingkan dengan *game* dan pembelajaran berbasis *game*. Konsep gamifikasi melibatkan penggunaan teknik dan strategi yang umumnya digunakan dalam permainan dan diterapkan dalam konteks yang bukan permainan, dengan tujuan untuk memecahkan masalah tertentu (Yunita & Indrajit, 2022). Gamifikasi dilakukan untuk menciptakan pengalaman yang mirip dengan pengalaman bermain *game* dengan tujuan untuk memotivasi dan melibatkan pengguna dalam rangka mencapai hasil yang diinginkan (Hamari, 2019).

Terdapat lima elemen gamifikasi yaitu poin, lencana, level, papan peringkat dan avatar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Tidak ada batasan penggunaan elemen, guru dapat menyesuaikan sesuai dengan analisis kebutuhan siswa dan muatan materi pembelajaran (Ariani, 2020). Kelima elemen gamifikasi dapat digambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 1: Elemen Gamifikasi (Ariani, 2020)

Penerapan gamifikasi dalam aktivitas pembelajaran ditemukan telah dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Jasni et al., 2019; Maulana et al., 2022; Permata & Kristanto, 2020; Smiderle et al., 2020). Secara khusus, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa pertama, seperti bahasa Inggris, dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik (Redjeki & Muhajir, 2021). Gamifikasi juga telah mendapatkan popularitas dalam memfasilitasi pembelajaran bahasa bagi siswa penutur jati maupun siswa di negara-negara berbahasa Inggris (Zhang & Hasim, 2023).

Secara keseluruhan dari uraian di atas, gamifikasi dalam pembelajaran bahasa telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Penerapan gamifikasi menawarkan pendekatan dinamis dan interaktif untuk penguasaan kemampuan berbahasa. Namun, penting bagi penelitian di masa depan untuk menyelidiki efek jangka panjang dan potensi keterbatasan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa (Idek, 2019). Selain itu, Suharno (2023) mengingatkan bahwa penerapan gamifikasi juga harus mempertimbangkan potensi efek kebaruan dari gamifikasi dan memastikan bahwa penerapannya dilakukan dengan bijaksana dan terarah. Oleh karena itu, meskipun gamifikasi menjanjikan dalam pembelajaran bahasa, penting bagi pendidik untuk melakukan pendekatan penerapannya secara kritis dan dengan pemahaman komprehensif tentang potensi manfaat dan keterbatasannya.

Di bawah ini akan diuraikan dua penelitian yang memberikan kajian kritis terhadap penerapan gamifikasi dalam pendidikan, yaitu:

1. Dichev & Dicheva (2017) dalam artikelnya *gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review*, mendeskripsikan bahwa gamifikasi pendidikan adalah pendekatan pengembangan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan memasukkan elemen desain permainan dalam lingkungan pendidikan. Dari tinjauan yang dilakukan diungkapkan bahwa tidak ada cukup bukti yang mendukung manfaat jangka panjang gamifikasi dalam konteks pendidikan, pengetahuan tentang cara melakukan gamifikasi dalam suatu aktivitas pembelajaran sesuai dengan konteks pendidikan secara spesifik masih terbatas. Direkomendasikan perlunya studi yang dirancang secara sistematis dan pendekatan yang diuji secara ketat untuk memastikan manfaat pendidikan dari gamifikasi, agar pembelajaran yang digamifikasi menjadi pendekatan pembelajaran yang diakui.
2. Smiderle (2020) dalam artikennya *the impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits* menuliskan gamifikasi pendidikan dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa serupa dengan apa yang dapat dilakukan permainan, untuk meningkatkan keterampilan khusus dan mengoptimalkan pembelajaran mereka. Di sisi lain, penelitian menunjukkan gamifikasi mempengaruhi pengguna dengan cara berbeda berdasarkan ciri atau karakteristik kepribadian siswa.

Dari dua penelitian di atas dapat disimpulkan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran masih terdapat beberapa catatan untuk dapat dibuktikan dalam penelitian-penelitian berikutnya. Tujuannya adalah agar penerapan gamifikasi dapat diakui memberikan dampak positif pada proses dan hasil pembelajaran.

SIMPULAN

Gamifikasi telah terbukti bermanfaat dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam belajar. Penting bagi penelitian masa depan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk menguji efek jangka panjang dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bagi penutur jati.

DAFTAR PUSTAKA

- An, Y. (2020). Designing Effective Gamified Learning Experiences. *International Journal of Technology in Education*, 3. <https://doi.org/10.46328/ijte.v3i2.27>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Bahasa Indonesia Ditetapkan sebagai Bahasa Resmi Konferensi Umum UNESCO.* (2023). <https://kemlu.go.id/portal/id/read/5531/berita/bahasa-indonesia-ditetapkan-sebagai-bahasa-resmi-konferensi-umum-unesco>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Fitriyani, W., & Solihati, N. (2022). The Effect of Powtoon-Based Audiovisual Media on Indonesian Language Learning Outcomes. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 148–154. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i1.46996>
- Hamari, J. (2019). Gamification. In *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (pp. 1–3). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321>
- Idek, S. (2019). DEVELOPING SOFT SKILLS THROUGH GAMIFIED ENGLISH LANGUAGE ACTIVITIES (ZOMBIE CHALLENGE SERIES). *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 5(1), 894–905. <https://doi.org/10.20319/pijss.2019.51.894905>
- Ismadi, H. D. (2022). *INTERNASIONALISASI BAHASA INDONESIA*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/2745/internasionalisasi-bahasa-Indonesia>
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358–367. <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165>
- Marwanto, M. (2021). the Role of Teachers in Increasing Student Motivation on Learning Indonesian Language. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 20(2), 273–284. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v20i2.33066
- Maulana, A., Pangaribuan, J. J., Zesty, J., Nadjar, F. N., & Robin. (2022). Simpuru: Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Jepang dalam Aplikasi Berbasis Web. *Jurnal*

Penelitian Teknik Informatika Universitas Prima Indonesia (UNPRI) Medan, 5(2), 60–65.

- Olsen, M., André, F., Delfin, C., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2024). Children and adolescent's self-reported gaming habits – An exploratory, cross-sectional study of gaming among 9–15-year-old school children. *Emerging Trends in Drugs, Addictions, and Health, 4*(October 2022), 100058. <https://doi.org/10.1016/j.etdah.2023.100058>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), 4(2)*. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jotika Journal in Education, 2(2)*, 57–64. <https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>
- Redjeki, I. S., & Muhajir, R. (2021). Gamification in EFL classroom to support teaching and learning in 21st century. *JEES (Journal of English Educators Society), 6(1)*, 68–78. <https://doi.org/10.21070/jees.v6i1.882>
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments, 7(1)*, 3. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Suharno, Suherdi, D., & Gunawan, W. (2023). The Effects of Teaching Presence on Students' Motivation and Performance in A Long-term Online Gamified EFL Listening Course. *International Journal of Instruction, 16(2)*, 1111–1134. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16259a>
- Suparno. (2018). *INTERNALISASI DAN INTERNASIONALISASI BAHASA INDONESIA*. https://repositori.kemdikbud.go.id/9960/1/dokumen_makalah_1540631484.pdf
- Wójcik, M. (2020). Augmented intelligence technology. The ethical and practical problems of its implementation in libraries. *Library Hi Tech, 39(2)*, 435–447. <https://doi.org/10.1108/LHT-02-2020-0043>
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (1st ed.). Penerbit ANDI.

Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology, 13*.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>