

Volume: 11
Nomor : 1
Bulan : Februari
Tahun : 2025

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



**Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran
Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita
melalui Platform Genial.Ly Kelas VII di SMPN 1 Telaga**

Nur Ainsyah Habibie

Salam

Eka Sartika

Universitas Negeri Gorontalo

Pos-el: nurainsyahhabibie27@gmail.com

DOI: 10.32884/ideas.v11i1.1911

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi tantangan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran analisis teks berita di SMPN 1 Telaga, dengan memanfaatkan gamifikasi melalui platform Genial.ly. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran analisis teks berita menggunakan platform Genial.ly di kelas VII SMPN 1 Telaga, serta respons siswa terhadap pendekatan ini. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa 85,71% siswa mencapai ketuntasan belajar. Implementasi kuis interaktif dan sistem poin berhasil menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Meskipun ada tantangan teknis, penerapan ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan. Penyesuaian metode berdasarkan umpan balik siswa diperlukan untuk hasil belajar yang lebih optimal di masa depan.

Kata Kunci

Gamifikasi, Genial.ly, teks berita

Abstract

This study was conducted to address the challenges of enhancing student motivation and engagement in news text analysis learning at SMPN 1 Telaga by utilizing gamification through the Genial.ly platform. The study describes the implementation of gamification in news text analysis learning using the Genial.ly platform in class VII at SMPN 1 Telaga, as well as students' responses to this approach. The method used is qualitative descriptive, with data obtained from observation, interviews, and documentation. The results show that 85.71% of students achieved learning mastery. The implementation of interactive quizzes and a points system successfully created a dynamic learning environment, improving student motivation, participation, and understanding. Although there were technical challenges, the implementation was effective in increasing engagement. Adjustments to the method based on student feedback are necessary for more optimal learning outcomes in the future.

Keywords

Gamification, Genial.ly, news texts

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi berbagai tantangan dalam usaha meningkatkan kualitas dan aksesibilitas. Salah satu masalah utama adalah ketidakmerataan kualitas pendidikan di berbagai daerah, yang dipengaruhi oleh faktor geografis, sosial, dan ekonomi.

(Purnomo dkk. 2017) menjelaskan bahwa kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh harapan masyarakat, sedangkan kuantitas pendidikan berkaitan dengan pemerataan akses tanpa kesenjangan. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Penggunaan teknologi dalam sektor pendidikan di Indonesia telah mengalami kemajuan signifikan, terutama setelah pandemi COVID-19 memaksa sistem pendidikan untuk beradaptasi dengan pembelajaran jarak jauh. (Huda, 2021) mencatat bahwa pandemi telah mendorong inovasi dalam metode pembelajaran, di mana para guru diharapkan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Rahayu dkk. 2021) yang menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan sekadar pilihan, melainkan suatu kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pengajaran struktur dan kebahasaan teks berita, penggunaan media berbasis teknologi menjadi sangat relevan. (Nurdiani, 2022) menyatakan bahwa teknologi dapat membantu mengintegrasikan pengajaran dan pembelajaran, memberikan siswa peluang lebih besar untuk berinteraksi dengan materi ajar. Media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi, seperti aplikasi multimedia, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan kebahasaan teks berita.

Media pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. (Saadah & Hakim, 2022) menggarisbawahi pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Teknologi seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan *platform e-learning* dapat memfasilitasi penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik. Misalnya, video pembelajaran di platform YouTube dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif bagi siswa (Restuningsih, 2023).

Penggunaan teknologi dalam pengajaran bahasa Indonesia juga membantu siswa memahami konteks dan aplikasi nyata dari teks berita. (Amrina dkk. 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti aplikasi Canva, dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan kebahasaan teks berita, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Meski teknologi menawarkan banyak manfaat, tantangan dalam penerapannya tetap ada, salah satunya adalah kurangnya keterampilan teknologi di kalangan guru dan siswa. (Fitriani, 2023) mencatat bahwa masih banyak guru yang kesulitan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru sangat penting untuk memastikan mereka dapat menggunakan teknologi dengan baik dalam pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Siswa sering merasa kurang tertarik dalam belajar Bahasa Indonesia karena materi yang disampaikan terlalu monoton, sehingga membuat mereka cepat merasa bosan. Oleh karena itu, materi pembelajaran, terutama mengenai struktur dan



kebahasaan teks berita, seharusnya disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Selain itu, siswa juga perlu diajarkan untuk menganalisis struktur dan kebahasaan teks berita secara lebih mendalam melalui metode pembelajaran yang interaktif seperti diskusi kelompok, simulasi, dan penggunaan media digital yang relevan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada kelas VII di SMPN 1 Telaga, terdapat tantangan dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks berita. Peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep tersebut karena cenderung dianggap kurang menarik atau sulit dipahami. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Meskipun teks berita penting untuk meningkatkan literasi media dan pemahaman isu-isu aktual, banyak peserta didik mengalami kendala, seperti kurangnya minat, kesulitan memahami struktur kompleks, dan kebingungan dalam mengidentifikasi informasi faktual. Pemahaman yang baik terhadap teks berita menjadi landasan untuk mengembangkan kemampuan kritis membedakan informasi yang benar dan hoaks. Oleh karena itu, penelitian latar belakang ini relevan untuk mengidentifikasi hambatan-hambatan tersebut dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan literasi media peserta didik di era informasi yang kompleks.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran teks berita melalui platform Genial.ly efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur dan kebahasaan teks berita. Dengan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis berita. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, yang penting dalam pembelajaran bahasa dan analisis teks berita.

Penelitian oleh (Aditya, 2023) mengangkat elemen gamifikasi yang penting dalam pendidikan anak usia dini. Melalui diskusi kelompok terfokus dengan pendidik, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa di tingkat pendidikan dasar, yang sekaligus memperluas penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan di Indonesia. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rosaline dkk. 2023), yang menerapkan gamifikasi dalam media pembelajaran tenses secara online untuk siswa SMP, terbukti efektif mengatasi kebosanan dan membuat pembelajaran lebih relevan dengan teknologi. Selain itu, penelitian (Hakim dkk. 2022) menekankan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi, menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Kesenjangan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada penerapan gamifikasi dalam analisis teks berita, yang sebelumnya lebih fokus pada pembelajaran bahasa umum atau pembelajaran daring selama pandemi. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan menerapkan gamifikasi pada analisis teks berita, khususnya dalam elemen kebahasaan dan struktur teks berita, serta menggunakan platform Genial.ly untuk membuat konten interaktif, yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan platform Genial.ly untuk pembelajaran teks berita melalui konten interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini juga fokus pada analisis kebahasaan dan struktur teks berita, sebuah area yang kurang mendapat perhatian, memberikan perspektif baru dalam keterlibatan siswa. Keterampilan

menelaah teks dengan memanfaatkan teknologi terkini menjadi semakin relevan dalam konteks pembelajaran saat ini. Kontribusi penelitian ini bagi dunia keilmuan meliputi pengayaan teori gamifikasi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa dan analisis teks. Penelitian ini memberikan contoh praktik pengajaran inovatif, memungkinkan pendidik untuk mengadopsi gamifikasi dan teknologi dalam pengajaran. Kontribusi keilmuan penelitian ini meliputi pengembangan teori gamifikasi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa dan analisis teks berita. Penelitian ini juga menawarkan model baru penerapan gamifikasi untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, serta memperkaya penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Hasil penelitian memberikan data empiris yang menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur dan kebahasaan teks berita, yang dapat menjadi referensi bagi penelitian dan penerapan lebih luas di pendidikan Indonesia.

Metode

Penelitian ini merupakan studi kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dilakukan dari Februari hingga Maret 2024 di SMP Negeri 1 Telaga (Sugiyono, 2018). Fokus utamanya adalah menggambarkan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks berita menggunakan platform interaktif Genial.ly untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Data diperoleh melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi, dengan referensi dari literatur akademis dan penelitian sebelumnya untuk memperkuat landasan teoretis (Rosaline, dkk., 2023). Penerapan gamifikasi diharapkan dapat memikat minat dan memotivasi siswa kelas VII dalam memahami materi. Salah satu aspek gamifikasi adalah permainan Ular Tangga yang disesuaikan dengan konten pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Data dikumpulkan dari guru dan siswa, di mana guru menjelaskan manfaat gamifikasi dalam menyederhanakan materi, sedangkan siswa berbagi pengalaman tentang peningkatan keterlibatan dan motivasi. Teknik pengumpulan data termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa pedoman observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dalam tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data dari berbagai sumber disaring dan disajikan secara sistematis. Kesimpulan ditarik berdasarkan interpretasi data untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait struktur dan kebahasaan teks berita (Hakim, dkk., 2022)..

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada bagian ini, peneliti menguraikan dua hal utama: (a) penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks berita melalui platform Genial.ly di kelas VII SMPN 1 Telaga; dan (b) respons peserta didik kelas VII terhadap penerapan gamifikasi melalui platform tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan hasilnya akan dipaparkan dalam bagian berikut.



Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita Melalui Platform Genial.ly kelas VII di SMPN 1 Telaga

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Telaga, yang memiliki fasilitas media pembelajaran, termasuk media audiovisual dan akses internet. Namun, hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan peserta didik menunjukkan bahwa guru jarang memanfaatkan fasilitas tersebut dalam pembelajaran. Ini mendorong peneliti untuk mengamati dan mewawancarai guru yang menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks berita melalui platform Genial.ly.

1. Perencanaan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran gamifikasi dilakukan melalui pembuatan RPP yang terinci dan pemilihan media yang sesuai. Guru Bahasa Indonesia di SMPN 1 Telaga merancang RPP yang informatif untuk memandu pembelajaran.

Dalam tahap pembelajaran, kegiatan dimulai dengan pendahuluan, di mana guru mengucapkan salam dan memimpin doa, diikuti dengan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran tentang struktur teks berita. Guru kemudian memperkenalkan platform Genial.ly sebagai alat bantu belajar dan menunjukkan contoh teks berita yang sesuai dengan strukturnya melalui Genial.ly. Siswa mengikuti doa dan mendengarkan penjelasan guru, serta mengamati dan berinteraksi dengan contoh teks berita yang ditampilkan, dalam waktu 10 menit.

Selanjutnya, kegiatan inti dibagi menjadi tiga bagian: eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi selama 20 menit, guru menjelaskan struktur teks berita menggunakan Genial.ly dan memperkenalkan permainan Ular Tangga yang berisi pertanyaan tentang struktur teks berita. Di tahap elaborasi selama 30 menit, siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan akses ke permainan Ular Tangga di Genial.ly. Guru memantau aktivitas ini dan memberikan bantuan yang dibutuhkan. Dalam konfirmasi selama 10 menit, beberapa kelompok diminta untuk membagikan jawaban mereka dan menerima umpan balik dari guru. Siswa mengikuti penjelasan tentang struktur teks berita, bermain permainan Ular Tangga, bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan, dan mendiskusikan umpan balik yang diterima.

Di akhir pembelajaran, pada tahap penutup, guru menyimpulkan pelajaran dan memberikan tugas rumah untuk membaca teks berita dan mengidentifikasi strukturnya. Pelajaran ditutup dengan doa, di mana siswa mencatat tugas rumah dan mengikuti doa penutup. Total waktu untuk tahap ini adalah 10 menit.

“Tujuan Utama Saya Menggunakan Platform Genial.ly dan pendekatan gamifikasi yaitu untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik, saya ingin juga menciptakan pembelajaran di kelas itu bisa mendorong peserta didik aktif peserta didik” (1.1.G-FM. 21/2/2024).

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa tujuan utama guru menggunakan platform Genial.ly dan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan daya tarik dan interaktivitas pembelajaran bagi peserta didik. Selain itu, guru juga ingin menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan kata lain, pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk membuat materi lebih menarik, tetapi

juga untuk membangun keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Ini mencerminkan upaya guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan memicu partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran mengikuti rencana yang telah disusun guru, meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Penelitian dilakukan melalui observasi di kelas selama empat pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti mengamati metode pengajaran guru Bahasa Indonesia, jumlah peserta didik, media pembelajaran, serta respons siswa.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menjelaskan tujuan pembelajaran mengenai struktur teks berita. Materi disampaikan menggunakan platform Genial.ly, dengan menampilkan contoh teks berita dan elemen interaktif untuk membantu siswa memahami struktur berita.

a) Kegiatan Pendahuluan

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan materi melalui Genial.ly, memungkinkan siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang penelaahan struktur dan kebahasaan teks berita.

b) Kegiatan Inti

Guru menggunakan Genial.ly untuk menjelaskan struktur teks berita secara interaktif. Siswa kemudian berpartisipasi dalam permainan Ular Tangga yang telah diadaptasi secara digital, di mana setiap kotak berisi pertanyaan tentang struktur berita. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan dan mendiskusikan jawaban mereka. Setelah permainan, beberapa kelompok berbagi jawaban dan guru memberikan umpan balik.

c) Kegiatan Penutup

Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas rumah untuk membaca teks berita serta mengidentifikasi strukturnya dengan referensi dari Genial.ly. Pelajaran ditutup dengan doa, di mana siswa mendengarkan kesimpulan dan mencatat tugas yang diberikan.

“Saya memasukkan elemen-elemen gamifikasi dengan berbagai strategi. Ini mencakup memberikan poin atau skor kepada peserta didik berdasarkan kemampuan mereka dalam menganalisis teks berita, memberikan tantangan atau misi menarik untuk meningkatkan semangat peserta didik, dan merancang sistem reward yang memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mencapai tujuan khusus dalam pembelajaran” (1.6.G-FM. 29/2/2024).

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran dengan strategi pemberian poin untuk pencapaian analisis teks berita, tantangan menarik untuk meningkatkan motivasi, dan sistem reward untuk penghargaan atas pencapaian tujuan khusus. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik serta mendorong hasil akademik yang lebih baik.



3. Penilaian Gamifikasi dalam Pembelajaran

Penilaian gamifikasi dalam pembelajaran, yang didasarkan pada rencana pembelajaran (RPP), akan melibatkan pemberian kuis kepada peserta didik mengenai materi menelaah struktur dan kebahasaan teks berita. Melalui kuis ini, guru dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan serta kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam analisis struktur dan kebahasaan teks berita. Dengan menggunakan pendekatan gamifikasi, kuis ini juga dapat menjadi salah satu elemen yang memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih serius, karena mereka dapat melihatnya sebagai kesempatan untuk mendapatkan poin atau reward lainnya.

Hasil penilaian belajar siswa dalam penerapan gamifikasi pada pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks berita dilihat pada tabel 1.

Tabel 1

Hasil Penilaian Belajar Siswa

Nilai terendah	60
Nilai tertinggi	90
Jumlah siswa yang tuntas	24
Jumlah siswa yang tidak tuntas	3
Persentase ketuntasan	85,71%

Berdasarkan hasil penilaian belajar siswa, nilai terendah yang diperoleh adalah 60, sementara nilai tertinggi mencapai 90. Dari total 27 siswa, sebanyak 24 siswa berhasil tuntas, sedangkan 3 siswa tidak tuntas. Persentase ketuntasan siswa adalah 85,71%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran, mencerminkan efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks berita di kelas VII SMP Negeri 1 Telaga.

4. Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Telaga Mencakup Beberapa Aspek

- Keterlibatan (Engagement):** Siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan berkat elemen permainan seperti kuis interaktif dan tantangan melalui platform Genial.ly. Mereka lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi karena suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan.
- Pengulangan (Repetability):** Aktivitas berulang, seperti mengidentifikasi struktur teks berita, membantu siswa memperkuat pemahaman. Kesempatan untuk memperbaiki kesalahan dan menerima umpan balik langsung meningkatkan keterampilan mereka.
- Personalisasi (Personalization):** Genial.ly memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai kemampuan siswa. Siswa yang lebih cepat memahami dapat maju, sementara yang membutuhkan lebih banyak waktu bisa terus berlatih tanpa tertinggal.
- Refleksi (Reflection):** Setelah setiap tantangan, siswa diajak untuk merenungkan progres mereka, mengevaluasi apa yang dipelajari, dan memperbaiki kekurangan berdasarkan umpan balik langsung dari tugas.
- Perilaku (Behavior):** Sistem poin dan lencana dalam gamifikasi mendorong perilaku positif. Siswa lebih termotivasi menyelesaikan tugas dengan baik dan bersaing sehat, menciptakan lingkungan yang mendorong keaktifan dan antusiasme dalam belajar.

Secara keseluruhan, gamifikasi melalui Genial.ly di SMPN 1 Telaga menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif, meningkatkan pemahaman siswa dan partisipasi aktif mereka.

Respon Peserta didik Kelas VII SMPN 1 Telaga terhadap Penerapan Gamifikasi melalui Platform Genial.ly dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita

Respon peserta didik terhadap penerapan gamifikasi melalui platform Genial.ly dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks berita merupakan informasi kunci bagi guru dalam mengevaluasi efektivitas metode tersebut. Memahami respon siswa memungkinkan guru menilai sejauh mana gamifikasi menarik minat dan keterlibatan mereka, serta membantu dalam pemahaman materi. Informasi ini juga berfungsi sebagai dasar penting untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, memastikan bahwa metode gamifikasi tidak hanya mencapai tujuan pembelajaran tetapi juga mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Observasi langsung dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data yang memberikan gambaran komprehensif tentang respon siswa di SMPN 1 Telaga terhadap pendekatan ini.

Berdasarkan hasil observasi pada 7 Maret 2024, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi saat mengetahui pembelajaran akan menggunakan model gamifikasi. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa kelas VII yang bersemangat belajar sambil bermain. Selama pemberian materi, siswa aktif menyimak dan mengikuti arahan guru dengan baik. Saat bermain ular tangga sambil belajar, siswa tampak senang dan bersemangat, menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil menarik minat mereka. Pada tahap penilaian, mereka menikmati menjawab kuis, dengan respon langsung terhadap jawaban yang dipilih. Observasi ini menunjukkan bahwa gamifikasi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

"Saya merasa penggunaan permainan dan tantangan dalam pembelajaran teks berita melalui platform Genial.ly sangat menyenangkan. Rasanya seperti belajar sambil bermain." (2.1.S-AS.29/2/2024).

"Saya merasa senang dan tertarik dengan penggunaan permainan dan tantangan dalam pembelajaran teks berita melalui platform Genial.ly. Ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan." (2.1.S-CNI.29/2/2024).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasakan kepuasan dan antusiasme tinggi terhadap penggunaan permainan dan tantangan dalam pembelajaran teks berita melalui platform Genial.ly. Mereka menggambarkan pengalaman ini sebagai menyenangkan dan serupa dengan belajar sambil bermain. Pendekatan gamifikasi terbukti menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, serta meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Mereka juga merasa proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga respon positif ini menunjukkan keberhasilan metode gamifikasi dalam pembelajaran.



Pembahasan

Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita Melalui Platform Genial.ly kelas VII di SMPN 1 Telaga

Penerapan gamifikasi di SMPN 1 Telaga dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks berita bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Metode ini mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa yang sering merasa bosan dengan pendekatan konvensional. Proses implementasi gamifikasi terdiri dari tiga tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Pada tahap perencanaan, guru merancang strategi gamifikasi yang efektif dengan menggunakan platform Genial.ly, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara interaktif dalam mengidentifikasi bagian-bagian teks berita serta unsur kebahasaan yang ada dalam teks tersebut. Melalui penerapan sistem poin dan penghargaan, siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan di akhir proses untuk mengukur efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan metode pengajaran di masa depan (Ratnasari & Sukmawati, 2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mengurangi kebosanan yang sering dialami siswa selama pembelajaran tradisional, yang sejalan dengan temuan dari (Handayani dkk. 2021) yang menyatakan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, perlu juga dibandingkan apakah hasil ini lebih baik atau sebaliknya dibandingkan dengan penelitian terdahulu mengenai gamifikasi dalam pembelajaran teks berita. Selain itu, analisis lebih dalam mengenai data hasil penelitian menunjukkan bahwa interaktivitas yang ditawarkan oleh platform Genial.ly memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks berita. Kaitan dengan teori sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh (Bouchrika dkk. 2019) juga memperkuat temuan ini, yang menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendalami pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Perbandingan kritis dengan penelitian lain yang relevan juga menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi ini lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran menelaah teks berita dapat dianggap sebagai inovasi yang konstruktif dan berpotensi untuk diadopsi lebih luas.

Respon Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Telaga terhadap Penerapan Gamifikasi Melalui Platform Genial.ly dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita

Respon siswa terhadap penerapan gamifikasi melalui platform Genial.ly menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan banyak siswa merasa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep dasar gamifikasi, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran. Temuan ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ahmed, 2023) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diintegrasikan dengan berbagai pendekatan pedagogis Aktivitas interaktif yang disediakan oleh Genial.ly memungkinkan siswa untuk

memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah, serta mendorong pengembangan keterampilan kognitif dan kreatif mereka. Namun, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan beberapa fitur dari Genial.ly, yang menunjukkan perlunya dukungan tambahan agar mereka dapat memaksimalkan pengalaman belajar. Dalam perbandingan dengan penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh (Alshammari, 2020), yang juga menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran teks berita dapat membantu siswa tidak hanya memahami struktur dan kebahasaan teks, tetapi juga menganalisis konteks sosial dan politik di balik berita tersebut. Dengan demikian, gamifikasi yang diterapkan di SMPN 1 Telaga menunjukkan efektivitas yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal keterlibatan dan pemahaman materi. Argumen konstruktif dalam hal ini adalah bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi yang sangat efektif apabila diterapkan dengan tepat, mengingat manfaatnya yang luas dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi melalui platform Genial.ly dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks berita di kelas VII SMP Negeri 1 Telaga merupakan pendekatan inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Integrasi elemen permainan seperti poin, lencana, tantangan interaktif, dan kuis dinamis berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam memahami materi, terutama dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks berita. Meskipun ada beberapa tantangan teknis dan waktu adaptasi, keseluruhan penggunaan gamifikasi terbukti memberikan hasil positif, memperkuat keterampilan kognitif dan kreatif siswa, serta memberi guru umpan balik berharga untuk penyesuaian metode pengajaran. Dengan demikian, gamifikasi melalui Genial.ly terbukti sebagai strategi efektif yang dapat terus disesuaikan untuk memaksimalkan hasil belajar di masa depan.

Daftar Rujukan

- Aditya, B. R. (2023). Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi Dalam Games Berbasis ICT Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(4), 725. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241046285>
- Ahmed, A. A. (2023). The Use of Gamification in Language Teaching and Education: A Content Analysis Study. *Journal of Philology and Educational Sciences*, 2(2), 33–45. <https://doi.org/10.53898/jpes2023223>
- Alshammari, M. T. (2020). Evaluation of Gamification in E-Learning Systems for Elementary School Students. *Tem Journal*, 806–813. <https://doi.org/10.18421/tem92-51>
- Amrina, Mudinillah, A., & Isnain, D. N. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *J. Inf. Tekn. Pend.*, 1(2), 55–65. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14>



- Bouchrika, I., Harrati, N., Wanick, V., & Wills, G. (2019). Exploring the Impact of Gamification on Student Engagement and Involvement With E-Learning Systems. *Interactive Learning Environments*, 29(8), 1244–1257. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1623267>
- Fitriani, R. A. (2023). Pengembangan E-Book BUDINKAH (Buku Digital Infaq Dan Sedekah) Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 812. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2091>
- Hakim, F. F., Friatmojo, E. K., Taurano, G. A., & Wijaya, H. A. (2022). Aplikasi Gamifikasi Peralatan Konstruksi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 61–76. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.45012>
- Handayani, P. W., Raharjo, S. R., & Putra, P. O. H. (2021). Active Student Learning Through Gamification in a Learning Management System. *The Electronic Journal of E-Learning*, 19(6), pp601-613. <https://doi.org/10.34190/ejel.19.6.2089>
- Huda, D. K. (2021). Antusiasme Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Digital Berbasis BCS-App Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 679–700. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.237>
- Nurdiani, I. P. (2022). Pemanfaatan Media Bahasa Inggris Berbasis Digital : Best Practice Di SDN 2 Cikalang Kelas V. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 36(1), 69–75. <https://doi.org/10.21009/pip.361.8>
- Purnomo, A. S., Hartatik, H., Cahyaningsih, I. J., Hartono, R., & Bawono, S. A. T. (2017). Pengembangan Aplikasi E-Learning Sekolah Menengah Atas. *Simetris Jurnal Teknik Mesin Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 619. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1553>
- Rahayu, D. N., Yusuf, A. M., & Mulya, C. S. (2021). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada TK Tunas Dharma. *Dirgamaya Jurnal Manajemen Dan Sistem Informasi*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.35969/dirgamaya.v1i2.178>
- Ratnasari, N., & Sukmawati, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran RADEC terhadap Perubahan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar Materi Siklus Air. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(3), 1017. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1462>
- Rosaline, N., Julianto, I. N. L., & Mudra, I. W. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses Untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP. *Jurnal Desain*, 10(3), 539. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>
- Saadah, N., & Hakim, D. L. (2022). Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Liddle (Line and Angle Learning). *Akademika*, 11(02), 295–303. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2204>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

