

Metode Gamifikasi untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK Islam Darussalam

¹Abd Wafir Ramadhani, ²Liana Rochmatul Wachidah

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Madura

Alamat surel: ramadhanwafir321@gmail.com

Abstract:

This article analyzes the application of gamification methods that are used as an effort to improve the short story writing skills of class XI students of SMK Islam Darussalam. Gamification is a learning method that involves game elements such as leaderboards, points, challenges, and prizes in learning, which are proven to be able to create interesting and interactive learning. This study uses a qualitative method with a case study approach. This approach is used because it allows researchers to gain a deep understanding of the phenomenon being studied in a real context. This study shows that the gamification method can improve students' writing skills, because its application can create active and enjoyable learning. The thing that must be considered in implementing this method is the right strategy, because with the right strategy gamification has the potential to create dynamic and student-centered learning, thus helping students improve their skills, especially short story writing skills.

Keywords: gamification method, writing skills, short story

Abstrak:

Artikel ini menganalisis penerapan metode gamifikasi yang dijadikan upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI SMK Islam Darussalam. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang melibatkan elemen-elemen permainan seperti papan peringkat, poin, tantangan, dan hadiah dalam pembelajaran, yang terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini digunakan karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti dalam konteks nyata. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, karena penerapannya dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal yang harus diperhatikan dalam penerapan metode ini adalah strategi yang tepat, karena dengan strategi yang tepat gamifikasi memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang dinamis dan berpusat pada siswa, sehingga membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan yang mereka punya, khususnya keterampilan menulis cerita pendek.

Kata kunci: metode gamifikasi, keterampilan menulis, cerpen

Terkirim: 12 September 2024;

Revisi: 11 November 2024;

Diterima: 30 Desember 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama untuk mengembangkan potensi seseorang, dan salah satu aspek yang penting dalam pendidikan adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis yang baik bukan hanya dibutuhkan di akademisi saja, akan tetapi juga menjadi salah satu keahlian yang sangat berharga dalam berbagai aspek kehidupan (Karima & Wulandari, 2022:38). Dalam konteks pendidikan, guru berperan sebagai orang yang sangat penting dalam membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis. Proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik jika disertai dengan minat. Minat siswa dapat ditumbuhkan melalui beberapa cara, seperti: menciptakan rasa kebutuhan, mengaitkan dengan masalah yang sudah ada, memberikan peluang untuk mencapai hasil yang memuaskan, serta menggunakan berbagai metode dalam kegiatan pembelajaran (Sardiman, 2019). Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan keterampilan siswa diperlukan metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan, yaitu salah satunya dengan metode gamifikasi.

Pembelajaran dengan metode gamifikasi sudah menjadi salah satu hal yang populer dalam meningkatkan semangat belajar siswa terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis. Menurut Abbas dalam Abrar (2023) keterampilan menulis merupakan sebuah keterampilan untuk mengemukakan ide, pendapat, gagasan, dan perasaan kepada orang lain melalui tulisan. Oleh karena itu, metode gamifikasi ini sangatlah cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang bisa dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, terutama siswa tingkat menengah.

Gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang didasarkan pada elemen-elemen permainan di dalamnya. Menurut Firmansyah (2020) dalam penerapan gamifikasi melibatkan komponen-komponen lain dalam bidang (*non-game*), seperti papan peringkat, poin, lencana dalam penerapannya. Kemudian Fadilla & Nurfadilla (2022) memaparkan lebih luas tentang gamifikasi dengan menggunakan sistem penghargaan sebagai dasar dalam konsep pembelajarannya, serta tentang hal ini berhubungan dengan keterlibatan siswa, interaksi, dan umpan balik dalam permainannya, yang dijadikan sebagai elemen inti dari penerapan gamifikasi.

Dalam konteks pendidikan, penerapan gamifikasi mencakup penggunaan papan peringkat, lencana, poin, tantangan, dan elemen-

elemen lainnya yang biasanya digunakan dalam permainan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik dan menyenangkan. Kemudian penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan semangat belajar siswa terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran tentunya sangat cocok diterapkan pada Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang mampu mengembangkan minat dan bakat siswa, Kurikulum Merdeka juga memberikan manfaat kepada pendidik dalam memudahkan dan memberikan kebebasan dan peserta didik dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Jannah & Rasyid, 2023:179). Hal ini dikemukakan oleh Aminah (2024) yang menjelaskan bahwa terdapat tiga model pembelajaran menyenangkan dan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka belajar, yaitu pembelajaran berbasis proyek, gamifikasi, dan pembelajaran melalui permainan peran serta simulasi. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki peran yang sangat penting dalam keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek.

Penelitian terkait metode gamifikasi dengan judul penelitian *Meningkatkan Kemampuan membaca, Menulis, dan berbicara dalam Literasi Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Gamifikasi*, menunjukkan hasil penelitian kemampuan membaca, menulis, dan berbicara meningkat melalui metode pembelajaran gamifikasi serta melalui metode ini membuat ruang pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Novianti, 2024).

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Setptiana dan Fadhilah pada tahun 2024 dengan judul penelitian *Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak*, dengan hasil penelitian bahwa dalam pembelajaran membaca dan menulis siswa memperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan serta lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Kolaborasi antarsiswa dapat memperkuat rasa tanggung jawab mereka terhadap lingkungan, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Temuan ini menunjukkan bahwa penggabungan gamifikasi dalam ekopedagogi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan efektif, berkontribusi pada pengembangan literasi sekaligus kesadaran lingkungan (Septiana & Fadhilah, 2024).

Kemudian bagi siswa SMK, menulis cerita pendek bisa menjadi

salah satu cara yang efektif untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara kreatif, sekaligus membuka peluang karier di masa depan. Namun, tidak semua siswa merasa percaya diri dalam menulis cerita pendek, atau mereka mungkin menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ide dan mengatasi masalah teknis. Untuk membantu siswa SMK mengasah bakat menulis mereka dan menjadi penulis cerpen yang berbakat. Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas maka pada pembelajaran menulis cerita pendek ini diterapkan metode gamifikasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena dianggap sesuai untuk mendeskripsikan implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas XI SMK Islam Darussalam. Instrumen penelitian ini yaitu peneliti sendiri sebagai peneliti utama yang dilengkapi dengan instrumen pendukung, yaitu pedoman observasi dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data penelitian diperoleh dengan observasi pembelajaran menulis cerpen dengan metode gamifikasi dan wawancara kepada guru dan siswa. Adapun data penelitian ini adalah skor hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis cerpen sebelum dan sesudah diterapkan metode gamifikasi, deskripsi hasil observasi, dan deskripsi hasil wawancara.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI dan guru Bahasa Indonesia di SMK Islam Darussalam yang telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi. Melalui observasi dan wawancara, penelitian ini mendapatkan data yang mendalam tentang implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi dan dampaknya terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita pendek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan fenomena secara menyeluruh, sehingga mendapatkan hasil penelitian yang mampu memberikan wawasan baru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam setiap mata pelajaran khususnya pembelajaran menulis cerita pendek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi merupakan sebuah proses kreatif yang bertujuan untuk mengubah aktivitas seperti permainan, belajar, mengajar, atau

aktivitas sehari-hari agar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini dilakukan dengan menerapkan elemen-elemen yang biasanya ditemukan dalam permainan, seperti sistem poin, tantangan, penghargaan, level, dan elemen kompetisi atau kolaborasi (Rosina Zahara, 2021:3). Pendekatan gamifikasi menggunakan prinsip ini menggunakan prinsip *game* untuk memotivasi orang agar lebih terlibat, serta meningkatkan kefokusannya, bahkan mendorong perilaku positif yang mungkin sebelumnya terasa membosankan atau monoton menjadi sesuatu yang memicu antusias serta meningkatkan efektivitas, yang pada akhirnya memberikan dampak positif yang lebih besar pada individu ataupun kelompok. Gamifikasi juga dapat membantu siswa agar lebih antusias dalam memahami materi.

Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur dari permainan, seperti tantangan dan penghargaan, untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses belajar. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Darmawiguna, dkk. 2019:967). Gamifikasi dalam pembelajaran adalah pendekatan yang mencoba membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan elemen-elemen yang biasanya ada dalam permainan. Misalnya, dalam permainan sering adanya level, poin, tantangan, dan penghargaan seperti lencana atau hadiah. Konsep ini diterapkan dalam pendidikan untuk mendorong siswa agar lebih termotivasi, merasa lebih terlibat, dan lebih bersemangat dalam belajar.

Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti kompetisi sehat atau pencapaian tujuan tertentu, gamifikasi dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran. Alih-alih hanya sekadar mengikuti pembelajaran yang konvensional, siswa merasa lebih terlibat karena ada rasa tantangan atau penghargaan yang membuat mereka merasa pencapaian mereka dihargai. Misalnya, dalam pembelajaran *online*, siswa mendapatkan poin untuk setiap tugas yang diselesaikan atau bisa bersaing di *leaderboard* dengan teman-teman sekelasnya. Hal ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik tetapi juga memberikan dorongan ekstra untuk terus berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Dengan cara ini, gamifikasi bisa meningkatkan motivasi intrinsik siswa, membuat mereka lebih bersemangat, dan lebih gigih dalam mengejar tujuan pembelajaran mereka.

Gamifikasi memiliki peranan yang sangat penting terhadap pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan kedalam proses pembelajaran siswa dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Menurut (Heni Jusuf, 2020:2) terdapat beberapa kelebihan metode pembelajaran gamifikasi antara lain 1) belajar akan lebih menyenangkan, 2) mendorong siswa agar lebih termotivasi untuk menyelesaikan aktivitas belajar mereka, 3) membantu siswa lebih berkonsentrasi dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan menyenangkan, dan 4) memberikan kesempatan untuk siswa untuk bersaing secara sehat serta mengeksplorasi hal baru dan meraih prestasi di dalam kelas.

Dengan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan gamifikasi membawa banyak manfaat dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran yang didesain menggunakan prinsip-prinsip tersebut tidak hanya menciptakan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, gamifikasi adalah salah satu pendekatan yang relevan dan efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik terhadap peserta didik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa 80% siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas menulis dibandingkan sebelum gamifikasi diterapkan. Mereka merasa lebih terlibat terhadap setiap tugas yang dikerjakan. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Para siswa mulai saling mendukung dan bertukar ide untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan, banyak siswa yang awalnya kurang berminat dalam menulis, kini mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar karena merasa prosesnya lebih seru dan menyenangkan. Dengan begitu, gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan penuh semangat kerja sama.

Gamifikasi diterapkan selama empat minggu dalam kelas XI SMK Islam Darussalam, dengan melibatkan 20 siswa. Dalam pelaksanaannya, setiap minggu siswa diberikan tantangan menulis dengan tema tertentu yang telah ditentukan, seperti persahabatan atau petualangan masa depan. Tantangan ini dirancang untuk membangun kreativitas siswa sekaligus mengarahkan mereka pada struktur cerita yang lebih baik. Sistem gamifikasi mencakup pemberian poin berdasarkan aspek penilaian, yaitu kecepatan dalam menyelesaikan tugas, tingkat kreativitas dalam menyelesaikan tugas, tingkat

kegiatan dalam ide cerita, dan ketepatan penggunaan tata Bahasa. Siswa juga didorong untuk meningkatkan kualitas cerita mereka agar memperoleh penghargaan tambahan, seperti apresiasi dari antarteman.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dari metode konvensional sebelumnya. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dengan siswa aktif berdiskusi dan berkompetisi secara sehat untuk menyelesaikan tantangan menulis. Pembelajaran yang dikemas melalui gamifikasi terbukti membuat siswa merasa lebih tertarik, sehingga proses belajar terasa seperti bermain, tetapi tetap berfokus pada pengembangan keterampilan menulis mereka.

Di era 4.0 ini ada empat kemampuan yang perlu dikuasai yaitu berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi. Komunikasi dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk menulis berbagai jenis teks. Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai adalah menulis cerita pendek. Menurut Wikaningsih (2021) cerita pendek merupakan sebuah bentuk penyampaian ide, gagasan, atau pengalaman melalui tulisan yang dirangkai menjadi cerita fiksi, yang biasanya bisa dibaca dalam kurun waktu 10-30 menit.

Menulis cerita pendek juga dapat menjadi cara untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, karena peserta didik dapat menuangkan imajinasi ke dalam cerita. Dalam proses ini peserta didik diharapkan dapat berlatih untuk berpikir kreatif dan kritis dan mengembangkan alur cerita yang menarik serta membangun karakter yang kuat. Dengan demikian, menulis cerita pendek tidak hanya mengembangkan menulis peserta didik, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kreatif dan kritis. Hal ini sangat relevan sekali dengan tuntutan kemampuan di era 4.0 yaitu kreativitas dan kemampuan berkomunikasi menjadi aspek yang sangat penting dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks.

SIMPULAN

Metode gamifikasi merupakan sebuah proses kreatif untuk membuat aktivitas belajar dan mengajar, menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan elemen permainan, seperti poin, tantangan, penghargaan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong perilaku positif dalam

pembelajaran yang sebelumnya terasa kurang maksimal. Metode ini juga dapat membantu siswa menjadi lebih bersemangat dalam memahami setiap materi pelajaran. Metode ini menggabungkan unsur permainan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Dengan konsep seperti kompetisi dan pencapaian siswa dalam berinteraksi dengan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Contohnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa bisa mendapatkan poin jika tugas yang diberikan guru dapat terselesaikan dengan baik, maka akan mendapatkan poin yang dipasangkan ke papan peringkat, yang membuat belajar lebih menarik dan mendorong siswa untuk bersaing dan berusaha lebih baik.

Metode gamifikasi juga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Kelebihan metode ini termasuk menjadikan belajar lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, membantu konsentrasi dalam pemahaman materi, serta memungkinkan siswa bersaing secara sehat. Hasil analisis menunjukkan bahwa 80% siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas menulis setelah metode ini diterapkan. Metode gamifikasi diterapkan selama empat minggu di kelas XI SMK Islam Darussalam, dengan cara memberikan tantangan menulis dengan tema yang berbeda-beda. Setiap minggu, siswa mendapatkan poin berdasarkan kecepatan, kreativitas, dan ketepatan bahasa. Hasil observasi menunjukkan siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Kemampuan menulis cerita pendek juga sangat penting di era 4. 0, karena siswa juga dilatih untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan kritis siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminah, S. (2024). "Model Pembelajaran Menyenangkan pada Kurikulum Merdeka." *Jurnal Kompherenshif*. Vol. 2 No. 2.
- Fadilla, D. A., Nurfadilla, S. (2022). "Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *E-journal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Darmawiguna, I. G. M., dkk. (2019). "Pelatihan Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Platform Kahoot bagi Guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida." *Prosiding SENADIMAS Ke-4*, 967-972.
- Firmansyah. (2020). "Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa pada E-learning Universitas Jember Menggunakan Mda Framework." *Fakultas Ilmu Komputer*.

- Harahap, M. A. P. K., dkk. (2023). "Efektivitas Metode Dikte untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Humaniora dan Ilmu Pendidikan*. Vol.2 No. 3.
- Jannah, M. M. & Rasyid. H. (2023). "Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 7 No. 7.
- Jusuf, H. (2020). "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM*. Vol. 5 No. 1.
- Karima, H. L. & Wulandari, S. (2022). "Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Bimbingan Belajar dari Rumah dengan Menggunakan Media Gambar di Kelompok B TK Lolena Kecamatan Oba Tengah Kota Tidore Kepulauan." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4 No. 1.
- Mahmubi, M. & Homaidi. (2024). "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 1 No. 3.
- 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>
- Salwa, N. (2023). "Mengembangkan Bakat Menulis Siswa SMK: Strategi Inovatif untuk Menjadi Penulis Cerpen yang Handal." *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (Protasis)* Vol. 2 No. 1.
- Sardiman. (2009). "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar." Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. 239-253. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198>
- Wikaningsih, P. N. (2021). "Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek dengan Menggunakan Adobe Flash." *Jurnal Indonesian Language Education dan Literature*. Vol. 6 No. 2.
- Zahara, R. dkk. (2021). "Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)*. No. 1 Vol. 1.