



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 9730-9738
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Gamification Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X DI SMA Negeri 1 Bangsal

Nova Mega Ivana^{1✉}, Engkin Suwandana², Wawan Hermawan³

Universitas Islam Majapahit

Email: novemegaivana@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat belajar dan pemahaman siswa dalam materi teks negosiasi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal melalui penerapan *Gamification*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X-8 menggunakan media *Gamification* dengan memperhatikan penggunaan elemen *story*, *challenge*, dan *curiosity*, yang dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang secara efektif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada pembelajaran teks negosiasi kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis data serta pembahasan menunjukkan ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dan pemahaman materi pada siswa dengan penerapan *Gamification* dalam pembelajaran teks negosiasi di SMA Negeri 1 Bangsal. Hal ini didukung dengan perbandingan hasil skor angket respon guru dan siswa terhadap metode PBL dengan metode *Gamification* tiap indikator mengalami kenaikan skor. Sehingga dapat disimpulkan penerapan *Gamification* meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks negosiasi di SMA Negeri 1 Bangsal.

Kata Kunci: *Gamification*, *Teks Negosiasi*, *Minat belajar dan Pemahaman*

Abstract

The aim of this research is to describe students' interest in learning and understanding in negotiation text material among class X students at Bangsal 1 Public High School through the application of Gamification. This research was conducted on students in class class X at Bangsal 1 Public High School. The type of research used in this research is descriptive qualitative research. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires and documentation. Based on research data, data processing, data analysis and discussion, it shows that there is a significant influence on students' interest in learning and understanding of the material by implementing Gamification in learning negotiation texts at Bangsal 1 Public High School. This is supported by a comparison of the results of the questionnaire scores of teacher and student responses to the PBL method and the Gamification method. Each indicator experienced an increase in score. So it can be concluded that the application of Gamification increases students' interest in learning and understanding in learning negotiation texts at Bangsal 1 Public High School.

Keywords: *Gamification, Negotiation Text, Interest in learning and Understanding*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk mengembangkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Hal ini merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah Indonesia, masyarakat, dan lembaga pendidikan yang ada di negara Indonesia. Perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama peran teknologi dalam konteks pendidikan. Media, sebagai alat komunikasi, memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi dan mempengaruhi proses belajar siswa dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka.

Kebijakan pendidikan dan kurikulum yang ideal tidak akan menghasilkan hasil yang optimal, jika di sekolah pelaksanaan praktik pembelajaran yang diharapkan oleh semua pihak belum dapat mencapai tingkat kesempurnaan. Namun demikian, meskipun terdapat kebijakan pendidikan dan kurikulum yang baik, keberhasilannya akan terbatas jika implementasinya di tingkat sekolah tidak optimal sesuai harapan semua pihak. Kurikulum berfungsi sebagai panduan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik dan untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Teks negosiasi merupakan kegiatan yang melibatkan individu dalam proses tawar-menawar antara dua belah pihak untuk mencapai kesepakatan yang berbeda [2]. Sesuai dengan pandangan tersebut bahwa hambatan ini timbul karena siswa belum memiliki kemampuan untuk mengungkapkan ide dalam bentuk tulisan, maka guru membutuhkan waktu tambahan untuk memberikan serta memastikan pemahaman yang mendalam kepada siswa mengenai materi teks negosiasi yang akan berpengaruh dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat dalam kegiatan pembelajaran akan menunjukkan usaha yang lebih besar dibandingkan dengan siswa yang kurang tertarik dalam proses

belajar.

SMA Negeri 1 Bangsal merupakan salah satu sekolah di kabupaten Mojokerto yang terakreditasi A dan sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Sebagai salah satu sekolah penggerak di Mojokerto, SMA Negeri 1 Bangsal menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara reguler menggunakan Kurikulum Merdeka. Fasilitas pendidikan yang tersedia di SMA Negeri 1 Bangsal telah mencakup kebutuhan yang cukup lengkap, bahkan beberapa lokasi telah dilengkapi dengan akses internet. Namun, dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan layanan internet sekolah jarang terjadi. Walaupun motivasi memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan minat belajar siswa, di SMA Negeri 1 Bangsal masih terdapat sejumlah siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya fokus siswa selama proses pembelajaran, di mana mereka cenderung lebih tertarik untuk bermain *handphone* dan berbincang-bincang daripada mendengarkan penjelasan materi dari guru.

Ketika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan berbagai model pembelajaran, penyampaian materi dapat terasa monoton dan membosankan bagi siswa. Selain itu, hanya sedikit siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sementara yang lainnya cenderung hanya mendengarkan dan menyelesaikan tugas sesuai petunjuk guru, tanpa menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.

Penerapan model pembelajaran *Gamification* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghibur. Konsep *Gamification* dalam konteks pembelajaran mengacu pada strategi pengajaran yang mengurangi penggunaan ceramah langsung oleh guru tentang materi, dan lebih menekankan pada pembelajaran melalui permainan yang melibatkan aspek fisik, kognitif, dan emosional. Dengan demikian, diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Di era digital saat ini, siswa tidak hanya terbatas pada penggunaan alat tulis manual untuk belajar, namun dengan memanfaatkan teknologi, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Penggunaan *handphone* ini dapat diarahkan menuju kegiatan yang memiliki nilai edukatif dengan menerapkan *Gamification* dalam pembelajaran. Keuntungan utama *handphone* dalam konteks pembelajaran adalah terciptanya komunikasi yang lebih mudah antara guru dan siswa, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penerapan *Gamification* terhadap motivasi belajar siswa, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Monica Dwi Tamara (2023) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Gamification* sangat disarankan

dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi belajar yang dihasilkan, diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, *Gamification* menjadi salah satu pilihan dalam memperkaya model dan strategi pembelajaran.

Peneliti berencana akan membuat media pembelajaran dari *Google Slides* berbasis *game* yang akan digunakan siswa selama pembelajaran. Siswa dapat mengakses link *game* yang sudah diberikan oleh guru. Sebelum itu siswa akan dibagi menjadi beberapa tim yang untuk bermain di *game* ini. *Game* interaktif ini akan merangsang semangat siswa dalam proses pembelajaran karena terdapat unsur tantangan, penghargaan, dan dorongan untuk mencapai prestasi tertinggi dalam setiap permainan yang dilakukan. Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk menyusun penelitian yang berjudul "*Gamification* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini disebut penelitian deskriptif kualitatif karena pendekatannya menguraikan atau menjelaskan fakta atau kondisi sesuai dengan keadaannya. Metode deskriptif merupakan gambaran nyata hasil dari penelitian yang sudah dievaluasi secara akurat. Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan untuk menggambarkan hasil belajar materi teks negosiasi siswa kelas X-8 SMA Negeri 1 Bangsal dengan jumlah sampel 36 siswa. Rancangan dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: merancang tindakan, mengumpulkan data, meliputi: (observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi), menganalisis data, dan membuat laporan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kenaikan skor minat belajar dan pemahaman siswa dalam penerapan media pembelajaran *Gamification* pada materi teks negosiasi selama proses pembelajaran berlangsung diukur dengan menggunakan angket yang disusun oleh peneliti. Berikut data perbandingan penerapan metode PBL dan *Gamification* kepada guru kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal:

Tabel 1. Perbandingan Data Angket Respon Guru Pada Penerapan *Gamification* Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi

No	Indikator	Skor		Peningkatan Absolut
		PBL	<i>Gamification</i>	
1.	Memiliki minat terhadap pembelajaran	80%	90%	10%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	92,5%	92,5%	0%
3.	Mempertahankan pendapat dalam belajar	82,5%	90%	7,5%
	Skor Rata-rata	85%	90%	8.74%

Setelah mengetahui data angket yang telah didistribusikan kepada guru. Penyebaran angket juga dilakukan kepada siswa yang dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum dan setelah penerapan *Gamification* dalam pelajaran teks negosiasi. Berikut data perbandingan penerapan metode PBL dan *Gamification* pada siswa kelas X-8 SMA Negeri 1 Bangsal:

Tabel 2. Perbandingan Data Angket Respon Siswa Pada Penerapan *Gamification* Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi

No	Indikator	Skor		Peningkatan Absolut
		PBL	<i>Gamification</i>	
1.	Memiliki minat terhadap pembelajaran	79,30%	80,69%	7,39%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	66,10%	80,42%	14,32%
3.	Mempertahankan pendapat dalam belajar	75,41%	80,27%	4.86%
	Skor Rata-rata	73,61%	80,47%	8.86%

Gamification sebagai konsep yang lebih luas hanya memanfaatkan komponen-komponen permainan dan menerapkannya ke lingkungan nyata, semua konsep berbagi ide tentang penggunaan pengalaman permainan yang positif demi tujuan serius, misalnya, pendidikan atau perubahan perilaku, daripada berfokus pada hiburan.

Salah satu alasan mengapa *Gamification* menjadi sangat populer adalah karena permainan dianggap memotivasi. Sejalan dengan dengan hal tersebut, motivasi adalah konstruk hipotetis yang terwujud dalam perilaku dan dapat mengarah pada hasil kognitif

positif seperti peningkatan pembelajaran dan prestasi . Meningkatnya motivasi ini dapat mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif.

Gamification efek motivasi secara konsisten disertai dengan hasil perilaku yang positif. Perilaku positif ini membawa siswa untuk menyadari kebutuhan belajar yang mereka butuhkan secara nyata ketika mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, ada pendapat yang sama, yaitu *Gamification* berkontribusi pada hasil pembelajaran siswa. Meningkatnya hasil belajar ini merupakan salah satu bukti, dengan adanya *Gamification* dapat meningkatkan kinerja siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan *story* pada penerapan *Gamification* dalam pembelajaran teks negosiasi sangat berpengaruh pada ketertarikan siswa saat belajar. Penggunaan unsur cerita dalam *Gamification* membuat siswa antusias memecahkan teka-teki yang disajikan dalam bentuk cerita. Siswa harus memahami lebih dalam apa maksud dari cerita tersebut. Karena dalam cerita tersebut terdapat tantangan yang harus di selesaikan.

Dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Gamification* siswa berhasil memahami maksud ceritanya, oleh karena itu tantangan yang ada di dalam *Gamification* dapat diselesaikan dengan baik. Saat pelaksanaan pembelajaran siswa merespon positif pemberian tugas saat menggunakan media pembelajaran *Gamification* terutama pada saat menyelesaikan tantangan pada setiap level.

Sebelum adanya penelitian ini guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah lebih dulu mengerti tentang *Gamification* ini, namun belum pernah menerapkan *Gamification* kepada siswa. Untuk siswa, ada beberapa yang sudah mengenal *Gamification* dan tidak, namun selama pembelajaran Bahasa Indonesia siswa belum pernah merasakan pembelajaran menggunakan *Gamification*.

Karena memang *Gamification* merupakan metode belajar yang baru, dan belum tentu semua guru dapat menerapkan metode tersebut kepada siswa, karena langkah-langkah yang harus dilaksanakan cukup rumit dan membutuhkan waktu yang cukup lama, baik untuk persiapan media dan juga penerapan media tersebut kepada siswa. Definisi standar, yaitu *Gamification* sebagai penggunaan elemen permainan yang disengaja untuk pengalaman permainan dari tugas dan konteks non-permainan.

Terdapat empat tantangan dalam *Gamification*, masing-masing level memiliki tantangan yang berbeda, dan tentu saja semakin bertambahnya level, maka tantangan yang harus diselesaikan semakin sulit. Namun disetiap levelnya masing-masing kelompok dapat menyelesaikan setiap tantangan. Penggunaan elemen *challenge* dalam proses pembelajaran *Gamification* membuat siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, tantangan tersebut membuat siswa merasa tertantang disetiap levelnya, dan

ingin menyelesaikan tantangan pada setiap levelnya.

Minat belajar dan pemahaman siswa setelah menggunakan *Gamification* meningkat, penggunaan elemen-elemen game yang salah satunya tantangan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Karena suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa semangat belajar tidak bosan dan jenuh. Kondisi ini tentu saja membantu fokus siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Adanya *Gamification* membuat siswa merasa tertantang dalam menyelesaikan *game* yang ada didalam *Gamification*. Oleh karena itu siswa harus memahami materi dan berusaha menghafal materi, karena dalam tantangan *Gamification* ada kuis yang bertujuan untuk mengukur pemahaman materi pada siswa ketika belajar menggunakan *Gamification*.

Proses pembelajaran *Gamification* disajikan menjadi beberapa level, sebelum menyelesaikan level pertama maka siswa tidak bisa lanjut ke level selanjutnya. Penggunaan elemen *curiosity* proses pembelajaran dilaksanakan secara bertahap, tentu saja muncul rasa keingintahuan mengenai tantangan dilevel selanjutnya. Perasaan tersebut membuat pembelajaran semakin menantang dan seru, karena siswa pasti akan menantikan tantangan apa yang akan mereka dapatkan di pertemuan selanjutnya. Perasaan itulah yang membuat pembelajaran *Gamification* ini menarik untuk diterapkan pada pembelajaran teks negosiasi.

Hal ini diperkuat dengan teori yang menyatakan *Gamification* sebagai proses pemikiran permainan dan mekanika permainan untuk melibatkan dan memecahkan masalah. Ketika siswa melakukan proses pembelajaran, mereka lebih memahami dan menyukai permainan yang memiliki nuansa persaingan sehingga mereka mempelajari materi dengan baik untuk memecahkan tantangan, karena untuk menyelesaikan tantangan tersebut dibutuhkan penguasaan materi yang baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya minat siswa dalam mempelajari dan memahami materi tercermin dari kualitas proses pembelajaran yang menciptakan keaktifan, perhatian terhadap pelajaran, semangat belajar, aktif dan kreatif, serta menyenangkan. hal tersebut dapat dilihat dalam kerja sama kelompok saat belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis data serta pembahasan menunjukkan ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dan pemahaman materi pada siswa ketika menerapkan *Gamification* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi di SMA Negeri 1 Bangsal. Dilihat dari hasil pengolahan data setelah penelitian sebagai berikut :

1. Penggunaan *story* pada penerapan *Gamification* dalam pembelajaran teks negosiasi sangat berpengaruh pada ketertarikan siswa saat belajar. Saat pelaksanaan pembelajaran

siswa merespon positif pemberian tugas saat menggunakan media pembelajaran *Gamification* terutama pada saat menyelesaikan tantangan pada setiap level. Sehingga elemen ini memberikan pemahaman yang berbeda dalam proses pembelajaran, jika biasanya soal disajikan secara sederhana. Namun ketika menggunakan *Gamification* soal disajikan dalam bentuk cerita yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar dan membuat suasana menegangkan sekaligus menyenangkan.

2. Penggunaan elemen *challenge* dalam proses pembelajaran *Gamification* membuat siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, tantangan tersebut membuat siswa merasa tertantang disetiap levelnya, dan ingin menyelesaikan tantangan pada setiap levelnya, dan ingin menyelesaikan tantangan pada setiap levelnya. Sehingga elemen ini memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak siswa yang menganggap jika tantangan dalam proses pembelajaran memberikan dorongan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
3. Penggunaan elemen *curiosity* dalam proses pembelajaran dilaksanakan secara bertahap, tentu saja muncul rasa keingintahuan mengenai tantangan di level selanjutnya. Perasaan tersebut membuat pembelajaran semakin menantang dan seru, karena siswa pasti akan menantikan tantangan apa yang akan mereka dapatkan di pertemuan selanjutnya. Perasaan itulah yang membuat pembelajaran *Gamification* ini menarik untuk diterapkan pada pembelajaran teks negosiasi.

DAFTAR PUSTAKA

- S. Iskandar, P. S. Rosmana, A. Fazriyah, A. Febriyano, and A. A. Rosyada, "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3339–3345, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.991.
- I. A. Nurpauzi and Y. Rostikawati, "Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Ma Kelas X Dengan Menggunakan Metode Think Pair Share (Tps) Dengan Berbantuan Media Poster," *J. Ikipsiliwangi.*, vol. 3, pp. 541–548, 2020.
- A. Septiani and A. U. P. Santi, "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi," *Semin. Nas. Penelit. LPPM UMJ*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2022.
- T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- M. D. Tamara, "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Palembang Skripsi," 2023.

- E. M. Mumpuni, Intan Primaniar;Sagoro, "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," *Pendiikan Akunt. Indones.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–15, 2018.
- R. Restela and H. Putri, "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif," *Js (Jurnal Sekolah)*, vol. 7, no. 2, p. 291, 2023, doi: 10.24114/js.v7i2.44494.
- A. Isma, D. Fadhilatunisa, A. Shelma, P. Azzahra, A. Faris, and A. Faruq, "Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa," *J. Media TIK, UNM.*, vol. 6, no. 2, pp. 9–15, 2023.
- A. M. Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Edisi Pert. Jakarta: Prenada Editor, 2016.
- S. Anwar, "The Use Of Carousel Feedback In Order To Improve Student Personal Relationships Taking Part A Village Vocational Programme Concerned With Starfruit Farming In Depok (S District Of West Java)," *EDUKA J. Pendidikan, Huk. dan Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 1–9, 2016, [Online]. Available: <http://eprints.unpam.ac.id/1406/1/EDUKA%2C+jurnal+pendidikan%2C+hukum%2C+dan+bisnis%2C+Vol.2+No.+2+Agustus+2016.pdf>
- J. Krath, L. Schürmann, and H. F. O. von Korflesch, "Revealing The Theoretical Basis Of Gamification: A Systematic Review And Analysis Of Theory In Research On Gamification, Serious Games And Game-Based Learning," *Comput. Human Behav.*, vol. 125, no. January, p. 106963, 2021, doi: 10.1016/j.chb.2021.106963.
- D. Ariani, "Gamifikasi untuk Pembelajaran," *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 3, no. 2, pp. 144–149, 2020, doi: 10.21009/jpi.032.09.