

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Problem-Based Learning* Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram

Nur Azwah^{1*}, Rahmat Hidayat¹, Lutfi Qurratul Aini¹

¹Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram 83115, Indonesia

*Corresponding Author: nurazwah04@gmail.com

Article History

Received : December 18th, 2024

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 15th, 2025

Abstract: Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas integrasi elemen gamifikasi dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII-B SMP Negeri 15 Mataram. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin, yang meliputi siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi kinerja pengajar dan siswa, serta tes pilihan ganda, dan dianalisis menggunakan deskriptif persentase dengan kriteria ketuntasan CIPP untuk perbaikan pembelajaran. Melalui analisis data tes dan observasi, penelitian ini mencatat peningkatan yang signifikan pada capaian pembelajaran siswa setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Proporsi siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat secara bertahap dari 60% menjadi 70% pada siklus pertama, dan mencapai 80% hingga 85% pada siklus kedua. Temuan ini mengindikasikan bahwa mekanisme gamifikasi dalam konteks PBL mampu merangsang motivasi intrinsik siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif pada hasil belajar Bahasa Indonesia.

Keywords: Gamifikasi, Hasil Belajar, *Problem-Based Learning*

PENDAHULUAN

Evolusi teknologi digital yang eksponensial telah mendefinisikan lanskap pedagogik secara fundamental. Generasi digital, yang dibesarkan dalam ekosistem digital, menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan personal. Integrasi teknologi dalam pendidikan, yang semakin masif (Rasyidin & Pahlevi, 2021), telah mentransformasi metode pengajaran, memungkinkan aksesibilitas pembelajaran yang tak terbatas (Widyastuti et al., 2020). Namun, paradoksnya, minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia cenderung menurun, diakibatkan oleh persepsi bahwa materi ajarnya terlalu abstrak dan kurang relevan dengan realitas kontemporer. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam merangsang motivasi belajar siswa, sehingga berimplikasi pada penurunan kualitas pembelajaran.

Pergeseran minat siswa dari teks tertulis ke media visual dan audio-visual yang lebih

menarik menjadi tantangan tersendiri dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa gaul, singkatan, dan bahasa informal dalam komunikasi sehari-hari juga turut mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Indonesia baku. Generasi digital, yang tumbuh di tengah derasnya arus informasi, cenderung lebih responsif terhadap isu-isu yang relevan dan terkini (Zuhdi, 2020). Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kreatif dan inovatif (Setiawan, & Martin, 2023). Penggunaan platform pembelajaran online, media sosial, dan berbagai aplikasi edukasi dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pengembangan konten pembelajaran yang relevan dengan minat siswa, seperti pembuatan vlog, podcast, atau karya tulis kreatif berbasis isu-isu terkini, dapat menjadi jembatan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu faktor yang signifikan mempengaruhi minat belajar siswa adalah metode pembelajaran yang diterapkan. Pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif, seringkali membuat siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi (Desri, 2024). Kegiatan belajar yang didominasi oleh ceramah, menghafal, dan mengerjakan soal-soal latihan yang repetitif, tidak mampu merangsang daya kritis dan kreativitas siswa (Makmun, et al., 2023). Akibatnya, minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia cenderung menurun, tercermin dari rendahnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, kesulitan dalam memahami konsep, dan kurangnya minat untuk memperdalam pengetahuan tentang bahasa dan sastra Indonesia.

Peristiwa ini menghadirkan suatu kompleksitas pedagogis yang menuntut respon kreatif dan inovatif dari pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan proses belajar-mengajar. Sebagai pilar utama dalam ekosistem pendidikan, guru memiliki peran sentral dalam memediasi transformasi kualitas pembelajaran menuju standar yang lebih tinggi (Makmun, et al., 2023). Agar dapat merangsang perkembangan daya pikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif siswa, guru perlu senantiasa melakukan inovasi dalam mengelola proses pembelajaran (Cholily et al., 2022). Pembelajaran yang dirancang secara kreatif, inovatif, dan interaktif melalui berbagai inovasi pedagogis tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa namun juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Adila et al., 2024). Era digital saat ini telah menyediakan beragam platform digital yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Platform seperti WordWall dan Kahoot, misalnya, dapat menjadi alat evaluasi yang menyenangkan dan efektif (Rahmawati, 2023).

Implementasi teknologi dalam ranah pendidikan telah secara empiris dibuktikan mampu merangsang minat intrinsik dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar-mengajar (Carstens et al., 2021). Implikasi positif dari fenomena ini adalah peningkatan kenyamanan psikologis siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Lebih jauh lagi, pemanfaatan perangkat dan platform teknologi dalam kegiatan pedagogis tidak hanya memperkaya wawasan pendidik, namun juga

memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan motivasi peserta didik (Boonmoh et al., 2021). Singkatnya, integrasi teknologi telah terbukti sebagai katalisator yang ampuh dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan kolaboratif, di mana siswa dapat mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih mendalam.

Berdasarkan hasil observasi di SMP 15 Mataram, rendahnya hasil belajar siswa dapat dikaitkan dengan rendahnya tingkat motivasi intrinsik mereka. Manifestasi dari kondisi ini terlihat jelas dari perilaku siswa selama proses pembelajaran, seperti mengantuk, bermain-main, dan kurangnya partisipasi aktif, sebagaimana yang telah diamati.

Tabel 1. Nilai Ulangan

Nilai Ulangan Siswa Kelas VII-B	
Min	45
Max	80
Rata-Rata	61,62
Ketuntasan Kelas	45%
Kriteria Krtuntasan Minimal (KKM)	75,0

Berdasarkan nilai tersebut, dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar siswa rata-rata tidak tuntas sesuai KKM yang telah ditetapkan. Hal ini mengindikasikan proses pembelajaran yang monoton mengakibatkan lemahnya minat belajar yang juga berdampak pada hasil belajar. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton juga dapat membuat siswa kesulitan untuk menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata, sehingga materi yang diajarkan menjadi kurang relevan dan bermakna bagi mereka (Makmun, Zubair, et al., 2023). Terjadinya hal tersebut juga diakibatkan oleh proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak melibatkan siswa secara aktif dan hanya berfokus pada penjelasan guru, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran siswa tidak termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik akan berdampak negatif terhadap minat belajar siswa (Siregar et al., 2024).

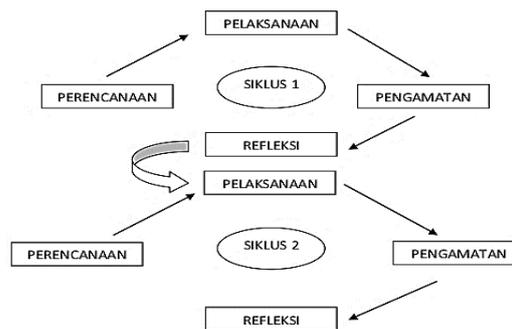
Inovasi pedagogis memiliki potensi untuk mentransformasi pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih engaging dan bermakna, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan pemahaman konsep. Salah satu pendekatan inovatif yang menjanjikan adalah

integrasi gamifikasi dengan pembelajaran berbasis masalah. Gamifikasi, sebagaimana didefinisikan oleh Valentinna et al. (2024), adalah suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen intrinsik permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Kolaborasi antara gamifikasi dan pembelajaran berbasis masalah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menantang, sehingga memaksimalkan potensi belajar siswa.

Partisipasi aktif siswa merupakan faktor krusial dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian terkini oleh Shofiyah & Anwar (2024) telah secara empiris membuktikan bahwa penerapan gamifikasi dalam konteks pembelajaran berbasis masalah mampu merangsang tingkat keterlibatan siswa secara signifikan. Pendekatan pedagogis ini, yang mengintegrasikan mekanika permainan seperti poin, level, dan tantangan, menawarkan lingkungan belajar yang interaktif dan menumbuhkan minat intrinsik siswa. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya mendorong partisipasi aktif, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan kognitif tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah kompleks. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi pedagogis yang menjanjikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Berdasarkan kerangka teoretis Kurt Lewin, penelitian ini mengadopsi paradigma penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai strategi intervensi pedagogis untuk mengoptimalkan proses pembelajaran (Alifia et al., 2023). Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP 15 Mataram, melalui iterasi siklus PTK yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, penelitian ini berupaya merevitalisasi praktik pembelajaran konvensional dengan mengintegrasikan inovasi pedagogis terkini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan konteks pembelajaran abad ke-21.



Gambar 1. Siklus Teori Kurt Lewin

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa kelas VII-B di SMP Negeri 15 Mataram pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 37 siswa, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan secara langsung pada tanggal 27 dan 29 September 2024, dengan melibatkan 1 orang observer sebagai pembanding objektif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggabungkan teknik tes dan observasi. Observasi diarahkan pada dua aspek utama, yakni kinerja pengajar dalam mengelola proses pembelajaran dan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Instrumen pengukuran kinerja pengajar mencakup berbagai aspek kompetensi pedagogis, sedangkan instrumen pengukuran partisipasi peserta didik difokuskan pada keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran. Tes dilakukan untuk mengevaluasi tingkat pencapaian kompetensi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui instrumen tes pilihan ganda yang terdiri dari 16 item soal. Analisis data hasil tes tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana kompetensi siswa telah tercapai, mengungkap kendala pembelajaran yang dihadapi siswa, serta memberikan masukan untuk perbaikan proses pembelajaran pada siklus selanjutnya (Junistira, 2022).

Analisis lebih lanjut dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif presentase. Menurut (Sugiyono, 2010), analisis deskriptif memberikan gambaran mengenai data yang diperoleh dari lapangan tanpa menyimpulkan secara umum. Teknik analisis persentase bertujuan untuk mengetahui persentase skor jawaban siswa, di mana data yang diperoleh akan disajikan dalam tabel dan dijelaskan secara rinci. Kriteria ketuntasan kelas sebagai bagian dari analisis data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah Context, Input, Process, Product (CIPP) dengan acuan ideal, sebagai berikut:

$Mi + 1,5 SDi \leq \text{skor} < Mi + 3 Sdi =$ Sangat Tinggi

$Mi + 0,5 SDi \leq \text{skor} < Mi + 1,5 Sdi =$ Tinggi

$Mi - 0,5 SDi \leq \text{skor} < Mi + 0,5 Sdi =$ Cukup

$Mi - 1,5 SDi \leq \text{skor} < Mi - 0,5 Sdi =$ Kurang

$Mi - 3 SDi \leq \text{skor} < Mi - 1,5 Sdi =$ Sangat Kurang

Analisis CIPP tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa setelah penerapan *problem-based learning* yang diintegrasikan dengan gamifikasi. Dengan demikian, temuan-temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih, kreatif, efektif, inovatif, dan kolaboratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di lingkungan Sekolah Menengah Pertama Negeri 15 Mataram, tepatnya di Jalan Pejanggal Nomor 1, Kota Mataram. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII-B, berjumlah 37 individu, dengan komposisi gender yang relatif seimbang, yaitu 51,35% laki-laki dan 48,65% perempuan. Siklus awal penelitian ini diawali dengan observasi mendalam terhadap praktik pembelajaran konvensional yang berlangsung pada tanggal 7 Agustus 2024. Hasil analisis awal mengindikasikan adanya tantangan signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa, ditandai dengan persentase ketuntasan belajar yang masih berada di bawah standar, yakni 50%. Sebagai respons terhadap temuan tersebut, siklus kedua penelitian ini mengimplementasikan suatu inovasi pedagogis, yaitu model pembelajaran berbasis masalah yang diintegrasikan dengan elemen gamifikasi. Implementasi model ini didukung oleh pemanfaatan berbagai platform digital, seperti YouTube, PowerPoint, WordWall, Kahoot, dan sejumlah media digital lainnya, yang secara sinergis mendukung proses pembelajaran berbasis masalah yang berorientasi pada pemecahan masalah autentik.

Siklus I

Pada siklus pertama penelitian ini, sebuah intervensi pembelajaran berbasis *problem-based learning* yang diintegrasikan dengan elemen *gamification* telah dilaksanakan pada tanggal 14 dan 16 Agustus 2024. Subjek penelitian ini terdiri dari 37 peserta didik kelas

VII di SMP Negeri 15 Mataram yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia. Desain penelitian yang digunakan adalah model siklus dengan tahapan yang terstruktur, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang telah disiapkan meliputi perangkat pembelajaran yang terintegrasi, seperti rencana pembelajaran berorientasi masalah yang telah dirancang secara mendalam, modul pembelajaran, serta lembar kerja peserta didik. Intervensi pembelajaran pada siklus awal difokuskan pada penerapan pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan elemen gamifikasi dalam materi Cerita Fantasi. Hasil evaluasi hasil belajar siswa pada siklus pertama pada materi tersebut menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Indikator	Pertemuan	
	1	2
Min	60	70
Max	90	90
Rata-Rata	75,41	76,89
Ketuntasan Kelas	60%	70%
Kriteria	Tinggi	Tinggi

Sesuai dengan rancangan penelitian ini yang mengadopsi model pembelajaran berbasis masalah (PBL) sebagai kerangka pembelajaran. Setiap tahapan PBL, yang meliputi identifikasi masalah, analisis masalah, pengembangan solusi, implementasi solusi, dan evaluasi solusi, diintegrasikan ke dalam aktivitas permainan yang didesain secara khusus. Penggunaan permainan ini bertujuan untuk memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan analisis data pada Tabel 2, teramati peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Data yang terkumpul memperlihatkan peningkatan hasil belajar sebesar 20% dibandingkan analisis kemampuan awal siswa. Pada siklus pertama ini, ketuntasan klasikal tercatat sebesar 60% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 70% pada pertemuan kedua dengan kriteria ketuntasan klasikal tinggi. Hal ini mengindikasikan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang diimplementasikan melalui penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis masalah. Inovasi pembelajaran ini terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional yang sebelumnya diterapkan. Peningkatan hasil belajar ini juga dikonfirmasi oleh peningkatan partisipasi

siswa dan *feedback* positif yang diberikan terkait pengalaman belajar mereka.

Siklus II

Penelitian tindakan kelas ini melaksanakan siklus II sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang didasari oleh identifikasi kekurangan pada siklus I. Fokus perbaikan ditujukan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Cerita Fantasi. Guna mengoptimalkan implementasi perbaikan tersebut, dirancang serangkaian tindakan yang terstruktur. Perbaikan yang dilakukan dalam siklus II meliputi:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II yang merefleksikan perbaikan dari siklus I.
2. Menyiapkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti *PowerPoint* (PPT), video pembelajaran, serta platform *WordWall* dan *Kahoot*.
3. Memanfaatkan media yang dapat mendukung pembelajaran melalui fitur papan peringkat (*leaderboard*) pada *WordWall* dan *Kahoot* guna memotivasi peserta didik melalui kompetisi yang sehat.
4. Tugas-tugas dirancang dalam format permainan melalui *WordWall* dan *Kahoot* dengan konten yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa, sehingga materi lebih mudah dicerna.
5. Sebagai bentuk apresiasi dan penguatan positif, diberikan hadiah virtual, seperti koin atau lencana, kepada peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai target pembelajaran yang ditetapkan.
6. Diimplementasikan sistem *leveling up* yang memungkinkan peserta didik naik level setelah menyelesaikan setiap tahapan pembelajaran, memberikan motivasi intrinsik dan rasa pencapaian.
7. Dirancang kegiatan kuis tanya jawab singkat berhadiah menggunakan platform *WordWall* dan *Kahoot* untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman secara cepat.
8. Untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Cerita Fantasi, disiapkan kisi-kisi dan butir soal yang diintegrasikan ke dalam format permainan, sehingga evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini dilaksanakan pada 21 dan 23 Agustus 2024

dengan hasil perolehan yang menunjukkan bahwa setelah dilakukan beberapa modifikasi dari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus pertama maka diperoleh hasil pada siklus kedua sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

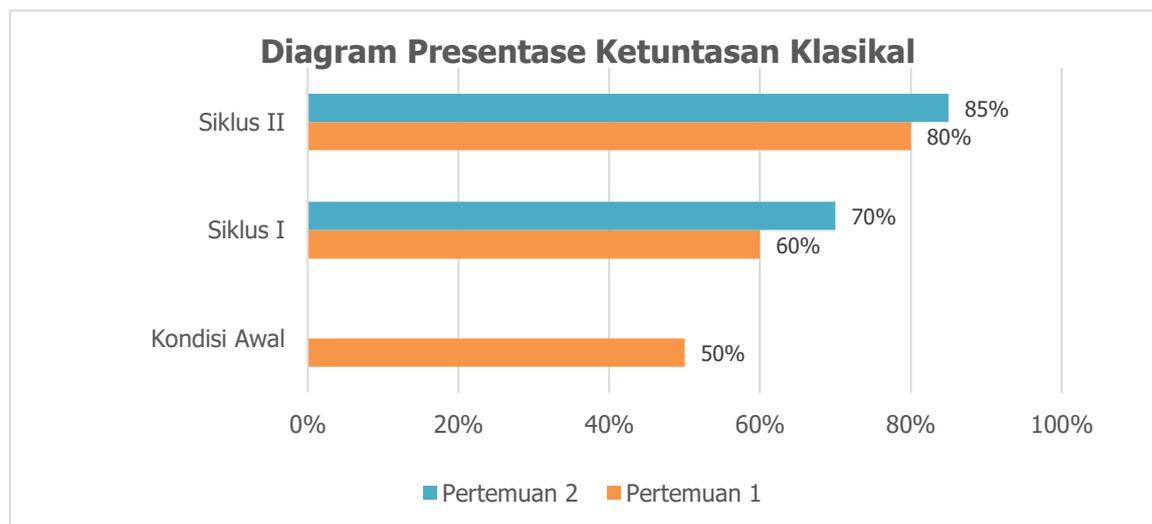
Indikator	Pertemuan	
	1	2
Min	80	85
Max	95	95
Rata-Rata	85,95	86,89
Ketuntasan Kelas	80%	85%
Kriteria	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 3 di atas, melalui perbaikan penerapan pembelajaran PBL berbasis gamifikasi mengakibatkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa meningkat sebesar 35% dari hasil analisis awal. Artinya dari perbaikan yang dilakukan, terjadinya peningkatan hasil siswa sebesar 15% dari siklus pertama. Pada siklus kedua ini, ketuntasan klasikal tercatat sebesar 80% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 85% pada pertemuan kedua dengan kriteria ketuntasan klasikal sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang diimplementasikan melalui penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis masalah. Inovasi pembelajaran ini terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional yang sebelumnya diterapkan. Peningkatan hasil belajar ini juga dikonfirmasi oleh peningkatan partisipasi siswa dan *feedback* positif yang diberikan terkait pengalaman belajar mereka.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, implementasi model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang diintegrasikan dengan elemen gamifikasi pada siswa kelas VII-B SMP Negeri 15 Mataram telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis kuantitatif terhadap data hasil belajar siswa pada siklus pertama dan kedua menunjukkan peningkatan yang mencolok. Selain itu, observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung mendukung hasil temuan penelitian ini, di mana selain terjadinya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, motivasi intrinsik siswa, keterlibatan aktif, dan antusiasme selama proses pembelajaran siswa juga mengalami peningkatan. Hasil ini

mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen menyenangkan dari game dengan struktur yang sistematis dari PBL telah menciptakan

lingkungan belajar yang optimal, melampaui efektivitas model pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Klasikal

Analisis visual data pada Gambar 2 mengindikasikan adanya peningkatan yang substansial dalam pencapaian kompetensi kognitif siswa kelas VII-B SMP Negeri 15 Mataram pasca implementasi pendekatan pedagogis inovatif yang menggabungkan prinsip-prinsip Project-Based Learning (PBL) dengan mekanisme gamifikasi pada tahun ajaran 2024/2025. Temuan ini mengindikasikan potensi signifikan dari integrasi strategi pembelajaran aktif dan elemen menyenangkan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan belajar siswa secara berturut-turut mencapai 60% pada pertemuan pertama dan 70% pada pertemuan kedua, mengindikasikan adanya peningkatan sebesar 20% dibandingkan kondisi awal. Implementasi siklus kedua yang melibatkan modifikasi lebih lanjut pada model PBL berhasil mendorong peningkatan ketuntasan belajar menjadi 80% pada pertemuan pertama dan 85% pada pertemuan kedua, yang setara dengan peningkatan sebesar 15% dibandingkan siklus sebelumnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa penyesuaian yang dilakukan pada siklus kedua telah memberikan dampak yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sehingga berimplikasi pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

Implementasi model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang diintegrasikan

dengan elemen gamifikasi secara berkelanjutan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pencapaian akademik siswa. Analisis data dari kedua siklus penelitian mengungkapkan bahwa persentase siswa yang mencapai standar kompetensi minimum (KKM) mengalami peningkatan yang konsisten. Pada siklus pertama, sekitar 57% siswa memperoleh nilai yang memenuhi KKM pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 68% pada pertemuan berikutnya. Sementara itu, pada siklus kedua, seluruh siswa (100%) berhasil memenuhi KKM pada kedua pertemuan yang dilaksanakan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aspek permainan dalam konteks pemecahan masalah mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Selain itu, gamifikasi tidak hanya meningkatkan kuantitas partisipasi siswa, tetapi juga kualitas kontribusi mereka dalam proses berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Penerapan model pedagogi berbasis masalah (PBL) yang diintegrasikan dengan elemen-elemen gamifikasi dalam konteks pembelajaran sastra, khususnya pada topik cerita fantasi, telah berhasil mendorong peningkatan yang signifikan pada capaian akademik peserta didik. Analisis data kuantitatif dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan persentase

siswa yang mencapai standar kompetensi minimal dari 60% menjadi 85%. Temuan ini sejalan dengan kajian literatur terkini, seperti yang dikemukakan oleh Valentinna et al. (2024) yang mengindikasikan bahwa sinergi antara PBL dan gamifikasi mampu memicu peningkatan motivasi intrinsik serta hasil belajar siswa secara signifikan.

Implementasi gamifikasi dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan prestasi akademik siswa. Dengan adanya gamifikasi, siswa menjadi lebih aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang dapat berdampak positif dan signifikan terhadap prestasi belajarnya. Temuan penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Fathoni et al. (2024), di mana integrasi gamifikasi dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dianggap sebagai solusi optimal untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep penting dalam materi Cerita Fantasi. Oleh karena itu, disarankan agar penerapan gamifikasi dalam pembelajaran terus dilakukan dan disesuaikan secara berkala berdasarkan masukan dari siswa untuk mencapai hasil yang optimal.

Implementasi optimal teknologi dalam proses pembelajaran, sebagaimana ditekankan oleh Permana et al. (2024), menjadi kunci untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Metode konvensional yang masih dominan seringkali memicu kejenuhan dan penurunan minat belajar. Dalam era digital, platform interaktif seperti *WordWall* dan *Kahoot* menawarkan potensi besar untuk merevolusi pembelajaran. Melalui pendekatan *problem-based learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan elemen gamifikasi, pembelajaran dapat dirancang menjadi lebih menarik dan interaktif. Sejalan dengan yang disampaikan Gani et al. (2024) dan Fathoni et al. (2024) yang menyoroti peran krusial gamifikasi berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian yang mengeksplorasi penerapan gamifikasi berbasis PBL dalam konteks cerita fantasi memberikan kontribusi signifikan dalam pencarian metode pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang dipadukan dengan elemen gamifikasi dalam penelitian tindakan kelas ini telah menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan capaian kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis data kuantitatif menunjukkan peningkatan progresif persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada setiap siklus. Pada siklus awal, tercatat peningkatan dari 60% menjadi 70%, sedangkan pada siklus kedua terjadi peningkatan lebih lanjut menjadi 80% hingga mencapai puncaknya pada angka 85%. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi elemen menyenangkan dan kompetitif dalam konteks pemecahan masalah telah mampu merangsang motivasi intrinsik siswa, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pedagogis yang menggabungkan PBL dan gamifikasi memiliki potensi yang besar untuk mengoptimalkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kekuatan yang diberikan kepada saya sehingga jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat kepada saya di setiap langkah perjalanan ini. Dosen pembimbing dan Guru Pamong yang telah membimbing, memberikan arahan, dan masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan jurnal ini. Rekan-rekan dan sahabat, yang telah membantu memberikan ide, masukan, dan dukungan selama penelitian hingga penulisan jurnal ini. Dan kepada SMP Negeri 15 Mataram yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas yang sangat mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, tetapi telah memberikan kontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan jurnal ini. Semoga segala bantuan, doa, dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa. Jurnal ini

masih jauh dari sempurna, sehingga saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

REFERENSI

- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 761–767. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtp/index>
- Alifia, M., Abdillah, L., & Rusli, M. (2023). Implementasi Sistem Informasi Tagihan Dengan Menggunakan Odoo Pada Toko Tridewi. *Sains Dan Teknologi*, 10(1), 52–60.
- Boonmoh, A., Jumpakate, T., & Karpklon, S. (2021). Teachers' perceptions and experience in using technology for the classroom. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 22(1), 1–24.
- Carstens, K. J., Mallon, J. M., Bataineh, M., & Al-Bataineh, A. (2021). Effects of Technology on Student Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 20(1), 105–113.
- Cholily, Y. M., Eriyanti, R. W., & Masduki. (2022). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Inovasi Pembelajaran Berbasis HOTS untuk Mengembangkan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 416. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i3.1176>
- Desri, D. (2024). Penggunaan Permainan Educatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Sultra Elementary School*, 5(2), 263-276.
- Fathoni, A., Hartanto, T. M., & Safitri, M. L. O. (2024). Integrasi Gamification Pada Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 91–102. <https://sij-inovpend.ejournal.unsri.ac.id/index.php/JIP>
- Gani, R. H., Supratmi, N., Wijaya, H., & Ernawati, T. (2024). Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga. *JNANALOKA*, 63-74.
- Junistira, D. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 533-540.
- Makmun, S., Ismail, M., Alqadri, B., & Herianto, E. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Konten Berbantuan Media Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Pelajaran PPKn di MTsN 4 Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2137–2145. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1678>
- Makmun, S., Zubair, M., & Giri, N. K. R. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX A Melalui Penerapan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran PPKn Bab 6 Bela Negara di SMPN 17 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1104–1111. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1416>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
- Rahmawati, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Science & Technology*, 1–12.
- Rasyidin, R. A., & Pahlevi, T. (2021). Efektivitas Penerapan E-Performance Di Kelurahan Gunung Anyar Tambak Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 169–185.
- Setiawan, I., & Martin, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Augmented Reality Pada Guru SDN 2 Pancor. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 898-905.
- Shofiyah, A., & Anwar, K. (2024). Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 8(1), 73–83. <https://miftahul-ulum.or.id/ojs/index.php/jps/article/view/3>

7

- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- Sugiyono, D. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Widyastuti, A., Mawati, A. T., Yuniwati, I., Simarmata, J., Fernando, A., Pakpahan, Ardiana, D. P. Y., Gandasari, D., & Inayah, A. N. (2020). Pengantar Teknologi Pendidikan. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Zuhdi, M. (2020). Komunikasi Politik di Era Virtual: Dinamika Komunikasi dan Media Pasca Pemilu Serentak 2019. In *Buku Litera*.