

GAMIFIKASI SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA: KAJIAN LITERATUR

Nirmala Sari¹, Amelia Putri², Dina Fitria Handayani³

^{1,2,3}Universitas Adzkie, Padang

Alamat Surat Elektronik: nirmalasari8268@gmail.com¹, ameliaputri2675@gmail.com²,
dina.fh@adzkie.ac.id³

Diajukan, 18 Februari 2026, Diterima, 30 Maret 2026, Diterbitkan, 1 April 2026

How to Cite: Nirmala Sari, Amelia Putri, Dina Fitria Handayani. 2026. Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kajian Literatur. Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Volume 11 (Nomor 1) DOI : 0.31932/jpbs.v11i1.6124

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Namun, proses pembelajaran di sekolah masih dihadapkan pada berbagai permasalahan, seperti rendahnya motivasi belajar, minimnya keterlibatan siswa, serta dominasi metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Kondisi tersebut menuntut penerapan strategi pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Salah satu strategi yang banyak dikaji dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa berdasarkan kajian literatur. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif melalui studi literatur. Sumber data diperoleh dari artikel-artikel ilmiah yang relevan dengan topik gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur, pembacaan cermat, pencatatan, serta pengklasifikasian temuan penelitian, yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta mendukung pengembangan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak secara terpadu. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi yang kuat sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: gamifikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbahasa, studi literatur



ABSTRACT

Indonesian language learning plays a strategic role in developing students' language skills, including reading, writing, speaking, and listening. However, the learning process in schools still faces various challenges, such as low learning motivation, limited student engagement, and the predominance of conventional teaching methods. These conditions highlight the need for innovative learning strategies that are able to create more engaging and meaningful learning experiences. One strategy that has gained increasing attention in the field of education is gamification. This study aims to examine the application of gamification as an innovative learning strategy in Indonesian language learning and to analyze its contribution to the development of students' language skills based on a literature review. This research employed a qualitative approach using a descriptive method through a literature study. The data sources consisted of scientific articles relevant to gamification in Indonesian language learning. Data were collected through systematic literature searching, careful reading, note-taking, and classification of research findings, which were then analyzed descriptively. The results of the review indicate that the implementation of gamification has a positive impact on Indonesian language learning, particularly in enhancing students' learning motivation, active participation, and the integrated development of language skills, including reading, writing, speaking, and listening. In conclusion, gamification demonstrates strong potential as an innovative, relevant, and effective learning strategy for Indonesian language instruction.

Keyword: *gamification, Indonesian language learning, language skills, literature review.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan karena menjadi sarana utama bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa yang meliputi membaca, menulis, berbicara, dan menyimak merupakan fondasi bagi keberhasilan belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Menurut (Tarigan, 2015), keterampilan berbahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan intelektual dan sosial peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya dirancang secara bermakna, komunikatif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah masih menghadapi sejumlah permasalahan. Permasalahan yang sering ditemukan antara lain rendahnya minat belajar siswa, lemahnya kemampuan memahami bacaan, keterbatasan dalam menulis secara sistematis, serta rendahnya keberanian siswa dalam berbicara di depan umum. Penelitian (Novianti, 2024) mengungkapkan bahwa siswa cenderung pasif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Kondisi serupa juga ditemukan dalam penelitian (Siti Rohmatun, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap membosankan oleh siswa sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.



Rendahnya minat dan keterampilan berbahasa siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya variasi strategi pembelajaran yang digunakan dalam kelas. Pembelajaran yang bersifat monoton, minim interaksi, serta kurang memberikan ruang eksplorasi kepada siswa menyebabkan proses belajar menjadi kurang efektif. Menurut (Slameto, 2013), minat belajar memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar siswa, sehingga rendahnya minat belajar akan berdampak langsung pada rendahnya pencapaian kompetensi. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik generasi peserta didik, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif. Pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna. Menurut (Deterding et al., 2011), pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pendekatan baru untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, inovasi pembelajaran diperlukan agar siswa tidak hanya memahami teori kebahasaan, tetapi juga mampu menggunakan bahasa secara aktif dan kontekstual.

Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang banyak dikaji dalam beberapa tahun terakhir adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi unsur-unsur permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam kegiatan belajar mengajar. Unsur-unsur tersebut meliputi pemberian poin, level, tantangan, umpan balik, dan penghargaan. (Deterding et al., 2011), gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi dipandang sebagai strategi yang mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa dengan karakteristik generasi digital.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai relevan karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Penelitian (Purba et al, 2024) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Melalui gamifikasi, aktivitas membaca, menulis, berbicara, dan menyimak dapat dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menantang dan menyenangkan. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan berbahasa tanpa merasa tertekan oleh tuntutan akademik yang kaku.

Penelitian lain oleh (Novianti, 2024) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara siswa melalui aktivitas yang bersifat kolaboratif dan kompetitif secara sehat. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai variasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kompetensi berbahasa.



Meskipun berbagai penelitian telah membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus mengulas gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan studi literatur masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian berfokus pada implementasi langsung di kelas atau pengukuran hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang menyintesis hasil-hasil penelitian terdahulu untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai penerapan gamifikasi dan kontribusinya terhadap keterampilan berbahasa siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan hasil kajian literatur.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif melalui studi literatur (*library research*). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan temuan-temuan penelitian terdahulu, tanpa melibatkan pengukuran data numerik atau analisis statistik. Menurut (Craswell, 2014), penelitian kualitatif berfokus pada pemaknaan data dan pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena berdasarkan sumber-sumber yang relevan. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis hasil kajian penelitian yang berkaitan dengan kontribusi gamifikasi terhadap keterampilan berbahasa siswa.

Sumber data penelitian berupa artikel-artikel ilmiah yang relevan dengan topik gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Artikel yang digunakan berasal dari jurnal nasional terakreditasi dan jurnal ilmiah yang dapat diakses secara daring. Pemilihan artikel dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu kesesuaian topik dengan fokus penelitian, kejelasan metode penelitian, serta relevansi hasil penelitian dengan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Artikel-artikel tersebut dipublikasikan dalam rentang tahun terbaru untuk memastikan kebaruan data dan relevansi kajian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan penelusuran literatur pencari jurnal ilmiah dan portal publikasi akademik. Data dikumpulkan dengan cara membaca secara intensif setiap artikel, kemudian mencatat informasi penting yang berkaitan dengan tujuan penelitian, apa pokok pembahasan utama dalam artikel-artikel tersebut. Menurut (Zed, 2014), studi literatur dilakukan dengan mengkaji sumber-sumber tertulis secara kritis untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap suatu permasalahan.

Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi, mengklasifikasikan, dan mensintesis data yang telah dikumpulkan. Data dianalisis dengan mengelompokkan temuan penelitian berdasarkan fokus kajian, yaitu bentuk penerapan gamifikasi, kontribusi gamifikasi terhadap motivasi belajar, serta



<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN/index>

dampaknya terhadap keterampilan berbahasa siswa. Hasil analisis selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai peran gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses analisis ini dilakukan secara berulang untuk memastikan ketepatan interpretasi dan konsistensi temuan

PEMBAHASAN

Kajian terhadap 20 artikel ilmiah menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran inovatif yang relevan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada berbagai jenjang pendidikan. Artikel-artikel tersebut secara konsisten menempatkan gamifikasi sebagai pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan, seperti poin, level, badge, tantangan, dan penghargaan, ke dalam aktivitas pembelajaran bahasa. Pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna dibandingkan metode konvensional yang berpusat pada guru.

Aspek motivasi belajar menjadi temuan yang paling dominan dalam hampir seluruh artikel yang dikaji. Penelitian (Dewi, 2025), (Munawaroh, 2025), (Renata et al., 2025), serta (Hasbullah, 2025) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena merasa tertantang untuk mencapai target permainan. Motivasi belajar yang meningkat ini berdampak pada keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan membaca, menulis, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Gamifikasi juga terbukti berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa. Temuan (Pandiang, 2025) dan (Munawaroh, 2025) menunjukkan bahwa media gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan membaca melalui aktivitas kuis interaktif dan permainan berbasis teks. Siswa terdorong untuk memahami bacaan secara lebih mendalam agar dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi alternatif dalam mengatasi rendahnya minat baca siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar dan menengah.

Pengembangan keterampilan menulis siswa turut mendapat perhatian dalam beberapa artikel yang dikaji. Penelitian (Rahmadani., 2025) serta, (Putri Salsabila, 2024) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran menulis teks deskripsi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong kreativitas dalam menuangkan ide. Kegiatan menulis yang dikemas dalam bentuk permainan mengurangi rasa takut siswa terhadap kesalahan dan



<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN/index>

membuat proses menulis menjadi lebih menyenangkan. Hal ini memperkuat pandangan bahwa suasana belajar yang positif berpengaruh terhadap keberanian siswa dalam mengekspresikan gagasan secara tertulis.

Keterampilan berbicara dan menyimak juga berkembang melalui penerapan gamifikasi, khususnya pada pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, permainan peran, dan presentasi singkat. Penelitian Haenudin dan (Nurwahidah, 2025) serta (Pratama, 2025) menunjukkan bahwa gamifikasi mendorong siswa untuk lebih aktif berkomunikasi, baik dalam konteks bahasa ibu maupun pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing. Aktivitas permainan menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang harus menyampaikan pendapat dan menyimak instruksi secara cermat agar dapat berpartisipasi secara optimal.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya efektif pada peserta didik sekolah, tetapi juga pada mahasiswa calon guru. Penelitian (Feby Intan Putri, 2025) serta (Asitah, 2025) mengungkapkan bahwa gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. Mahasiswa menilai bahwa gamifikasi membantu mereka memahami konsep pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan kembali saat menjadi pendidik. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki kontribusi dalam pengembangan kompetensi pedagogik calon guru.

Keefektifan gamifikasi juga didukung oleh kajian yang bersifat global dan teoretis. Penelitian (Hasanuddin, 2025), (Budiarti, 2025), serta (Rachman, 2025) menunjukkan bahwa gamifikasi menjadi tren global dalam pembelajaran bahasa dan terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar. Kajian-kajian ini memperkuat temuan penelitian kontekstual di Indonesia bahwa gamifikasi bukan sekadar tren sesaat, melainkan strategi pembelajaran yang memiliki dasar teoretis dan empiris yang kuat.

Secara keseluruhan, hasil kajian terhadap 20 artikel menunjukkan bahwa gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi yang mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara terpadu, meliputi membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.



SIMPULAN

Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan. Strategi ini juga berkontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan berbahasa siswa secara terpadu, meliputi keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, melalui penyajian aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini tercapai dengan memberikan gambaran mengenai penerapan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif serta kontribusinya dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga sebagai pendekatan yang mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan calon guru dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif dan inovatif, serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji penerapan gamifikasi secara lebih mendalam. Kesimpulan dari pembahasan mengacu pada tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Asitah, N. Nurhayati, & Putri R. (2025). PGSD students' perspective on gamification learning in Indonesia language courses. *Jornal of Teacher Education*.
- Azet Zulfikir Purba, F. H. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonou, Budaya dan Pendidikan*, 299-305.
- Budiarti, F., Suryani, D., & Lestari, M. (2025). Gamification in L2 vocabulary acquisition for primary education: A systematic literature review. *Internatinal Journal of Lagueage Educatin*.
- Craswell, J. W. (2014). *Reseaech design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.



<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN/index>

Dewi, A. C. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi efektivitas game interaktif dalam peningkatan literasi digital siswa. *Journal of Sultra Elementary School*, 466.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game design elemen to gamefulness:

Defining "gamification". In Proceedings of the 15 th International Academic MindTrex Conference.

Feby Intan Putri, S. A. (2025). Persepsi mahasiswa calon guru terhadap penggunaan gamifikasi pada mata kuliah inovaasi pembelajaran Bahasa Indonesia SD. *Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Hasanuddin. (2025). Global trends and impacts of gamification in language learning: A bibliometric analysis. *Journal of Laguage Education*.

Hasbullah, H. R. (2025). Persepsi siswa terhadap integrasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.

Munawaroh, U. N. (2025). Gamifikasi dan platfrom digital dalam pengembangan literasi aban ke-21 siswa SMP. *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*.

Novianti. (2024). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.

Nurwahidah, A. H. (2025). Gamifikasi dlam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutuur bahasa ibu. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.

Pandiangan, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi terhadap kemampuan membaca Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Pratama, F. Y., Nugroho, A., & Santosa, B(2025). Gamifikasi dalam kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur aing (BIPA) anak. *Jurnal BIPA*.

Putri Salsabila, R., & Hidayat, H. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran BahasaIndonesia; Tinjauan Teoritis terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 4659.

Rachman, d. A. (2025). Gamification in laguage learning: Strategies and impacts . *International Journal of Educational Technology*.

Rahmadani., H. (2025). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran konjungsi teks deskripsi kelas IX SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inonesia*.

Renata, d. (2025). Integrasi gamifikasi berbasis penghargaan dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Menengah*.



Sabastian Deterding, D. D. (2011). From Game design elements to gamefulness Defining "Gamification". *Prosiding konferensi internasional*.

Siti Rohmatun, M. A. (2025). Edugamifikasi: Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Keterampilan berbahasa Siswa. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-ilmu sosial*.

Slameto. (2013). *Belajar dan Faktpt-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Zed, M. (2014). *Metode penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

