

**AGAR BISA MENULIS, MENGAPA HARUS BERMAIN?****Kajian Teoretik tentang Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak Tingkat Pemula**Nila Dwi Susanti<sup>1</sup>, M. Mansyur<sup>2\*</sup><sup>1</sup> Institut Attanwir Bojonegoro-<sup>2</sup>Institut Agama Islam Miftahul Ulum Pamekasan\*: email: [niladwi89@gmail.com](mailto:niladwi89@gmail.com)**Abstract****Keywords:**

language  
communication,  
interactive learning,  
communicative  
approach, social  
constructivism, learning  
effectiveness.

*This study aims to analyze the role of gamification in improving the writing skills of beginner-level children. The method used is a qualitative approach with a library research type, collecting data from various relevant scholarly articles, journals, and books. The data is analyzed using content analysis to explore the application of gamification elements in writing education. The results show that the implementation of gamification, including immediate feedback and rewards for specific achievements, successfully enhances motivation and the quality of children's writing. Other gamification elements, such as healthy competition and collaboration, also contribute to the improvement of writing skills by providing students with opportunities to correct errors and progressively improve their writing. These findings suggest that gamification can be an effective method for developing beginner-level children's writing skills through a more engaging and interactive approach.*

**Abstrak:****Kata Kunci:**

komunikasi bahasa,  
pembelajaran interaktif,  
pendekatan komunikatif,  
konstruktivisme sosial,  
efektivitas belajar

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan menulis anak tingkat pemula. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian pustaka (library research), yang mengumpulkan data dari berbagai artikel ilmiah, jurnal, dan buku yang relevan. Data dianalisis dengan teknik analisis isi untuk menelusuri penerapan elemen-elemen gamifikasi dalam pembelajaran menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi, yang mencakup feedback langsung dan penghargaan atas pencapaian tertentu, berhasil meningkatkan motivasi dan kualitas tulisan anak. Elemen gamifikasi lainnya seperti kompetisi sehat dan kolaborasi juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan menulis, dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan hasil tulisan mereka secara bertahap. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi dapat menjadi metode yang efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis anak tingkat pemula melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.

, Vol xx No. xx, DOI: ...../ec

Received : ; Revised: ; Accepted:



© Journal of Education and Contemporary Linguistik, Indonesia. Edu Consilium is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan dasar dalam literasi yang harus dikuasai sejak usia dini. Namun, bagi anak tingkat pemula, pembelajaran menulis sering kali dianggap sulit dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi, keterbatasan kosakata, serta minimnya pendekatan yang menarik dalam pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan ini, berbagai metode inovatif telah dikembangkan, salah satunya adalah pendekatan gamifikasi atau permainan dalam pembelajaran.

Gamifikasi dalam pendidikan mengacu pada penggunaan elemen-elemen permainan, seperti poin, tantangan, hadiah, dan kompetisi, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Pendekatan ini terbukti mampu membuat proses belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif, terutama dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik anak. Oleh karena itu, kajian teoretik ini berfokus pada bagaimana gamifikasi dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan menulis anak tingkat pemula.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap keterampilan menulis anak. Penelitian oleh Lee & Hammer (2011) dalam jurnal *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat keterampilan kognitif siswa, termasuk keterampilan menulis. Studi ini menunjukkan bahwa unsur tantangan dan penghargaan dalam permainan membuat anak lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas menulis mereka. Penelitian oleh Suh & Wagner (2017) dalam *The Effects of Digital Gamification on Writing Skills Development* menyimpulkan bahwa gamifikasi digital dalam pembelajaran menulis mampu meningkatkan kreativitas dan ketertarikan siswa terhadap proses menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang belajar menulis melalui gamifikasi lebih mampu menyusun kalimat dengan struktur yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Selain itu, penelitian oleh Fitriani (2020) dalam *Implementasi Media Permainan dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar* menemukan bahwa penggunaan media permainan berbasis kartu kata dan teka-teki mampu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada anak usia sekolah dasar. Pendekatan ini juga membantu mengurangi kecemasan siswa dalam menulis serta meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, terlihat bahwa pendekatan bermain atau gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan menulis anak. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian yang secara khusus membahas bagaimana elemen gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran menulis anak tingkat pemula dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian ini penting untuk diangkat karena dapat menyediakan perspektif teoretis yang komprehensif dengan merangkum dan menganalisis berbagai teori serta penelitian yang mendukung efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran menulis. Selain itu, penelitian ini menawarkan solusi bagi guru dan pendidik dalam mengembangkan strategi yang lebih menarik dan efektif untuk anak tingkat pemula. Dengan memahami bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis, pendidik dapat mengembangkan metode yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan

siswa masa kini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara teoretis peran gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan menulis anak tingkat pemula. Dengan menelusuri berbagai teori dan hasil penelitian yang telah ada, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana elemen-elemen permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis guna meningkatkan motivasi, kreativitas, serta efektivitas proses belajar. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini mencakup kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif, memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam menerapkan strategi berbasis gamifikasi, serta mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi yang lebih inklusif dan menarik bagi anak-anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis pustaka (library research). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menggali dan menganalisis informasi dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik yang diteliti.

Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel-artikel ilmiah, buku, jurnal, dan dokumen lainnya yang membahas tentang gamifikasi. Sumber-sumber ini diperoleh dari database akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan ScienceDirect, serta literatur lainnya yang dapat mendukung analisis tentang teori dan penerapan gamifikasi di berbagai bidang. Artikel-artikel ilmiah yang dipilih membahas konsep dasar gamifikasi, implementasinya dalam pendidikan, bisnis, atau bidang lain, serta jurnal yang meneliti penerapannya dalam konteks tertentu, seperti pengajaran, pelatihan, atau pemasaran.

Data dikumpulkan dengan cara studi pustaka. Peneliti melakukan pencarian terhadap berbagai literatur yang berkaitan dengan topik gamifikasi dan memilih artikel atau buku yang relevan. Proses pengumpulan data ini melibatkan penelusuran literatur yang membahas teori, konsep, dan aplikasi gamifikasi yang diterbitkan dalam rentang waktu yang relevan untuk mendapatkan perspektif terkini dan mendalam.

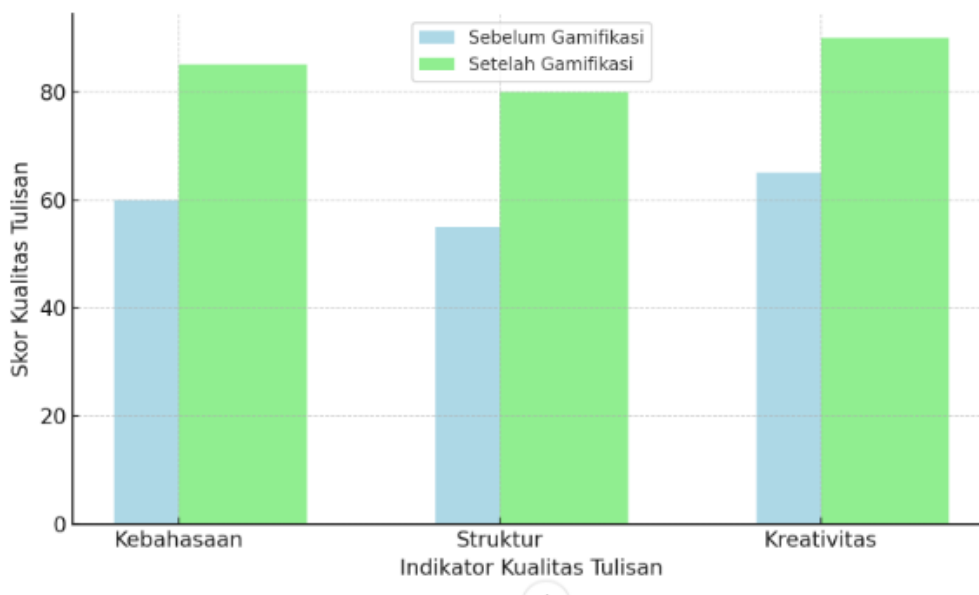
Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis isi (content analysis). Data yang terkumpul dari berbagai sumber akan dianalisis secara kualitatif dengan cara menyaring artikel dan buku yang relevan berdasarkan kriteria seperti topik, kualitas, dan tahun terbit. Data kemudian akan dikodekan berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan penerapan gamifikasi. Tema-tema yang muncul akan diorganisasikan dan dianalisis untuk mencari pola atau kesimpulan umum. Selanjutnya, peneliti akan memberikan interpretasi terhadap bagaimana gamifikasi diterapkan dalam konteks yang berbeda, dengan menyoroti perbedaan atau kesamaan yang ditemukan dalam literatur.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil dari berbagai artikel dan buku yang membahas topik yang sama. Hal ini dilakukan untuk memastikan konsistensi temuan yang dihasilkan dari literatur yang berbeda, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang penerapan gamifikasi.

## Hasil

Temuan Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan kualitas proses menulis anak. Dengan adanya elemen seperti feedback langsung dan penghargaan untuk pencapaian tertentu, anak-anak merasa lebih termotivasi untuk memperbaiki tulisan mereka. Grafik berikut menggambarkan perbandingan kualitas tulisan anak sebelum dan setelah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menulis.

**Grafik 1: Perbandingan Kualitas Tulisan Anak Sebelum dan Setelah Penerapan Gamifikasi**



## Pembahasan

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan kualitas tulisan anak tingkat pemula. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan kualitas tulisan anak sebelum dan setelah penerapan gamifikasi, seperti yang ditunjukkan dalam Grafik 1. Elemen-elemen gamifikasi seperti feedback langsung dan penghargaan atas pencapaian tertentu terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas tulisan.

### ***Feedback Langsung sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif***

Salah satu elemen utama dalam gamifikasi adalah *feedback langsung*, yang memberikan umpan balik instan kepada siswa setelah mereka menyelesaikan tugas atau aktivitas. Menurut teori *formative assessment* oleh Black dan Wiliam (1998), feedback yang diberikan segera setelah tindakan siswa memungkinkan mereka untuk mengenali kesalahan dan memperbaikinya secara cepat. Dalam konteks pembelajaran menulis, feedback langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat kesalahan dalam tulisan mereka, memperbaikinya, dan meningkatkan kualitas tulisannya dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, teori *self-regulated learning* dari Zimmerman (2000) menunjukkan bahwa feedback yang bersifat konstruktif membantu siswa untuk mengatur proses belajar secara mandiri yang berdampak positif pada peningkatan kualitas tulisan mereka. Dengan gamifikasi, anak-anak merasa lebih termotivasi untuk meningkatkan tulisan karena terdapat kesempatan untuk perbaikan berkelanjutan melalui feedback langsung.

### ***Penghargaan dan Peningkatan Motivasi***

Elemen penghargaan dalam gamifikasi, seperti poin, lencana, atau pengakuan atas pencapaian tertentu, berfungsi sebagai motivator eksternal yang mendorong siswa untuk berusaha lebih keras. Menurut teori *self-determination* oleh Deci dan Ryan (1985), penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik ketika siswa merasa dihargai atas usaha. Dalam konteks ini, penghargaan yang diberikan atas pencapaian menulis meningkatkan rasa pencapaian dan kepuasan pribadi siswa yang pada gilirannya mendorong mereka untuk terus meningkatkan kualitas tulisan. Pemberian penghargaan dalam gamifikasi juga sejalan dengan teori *goal setting* oleh Locke dan Latham (2002), yang menyatakan bahwa pemberian tujuan yang jelas dan terukur akan meningkatkan kinerja. Dalam gamifikasi, siswa memiliki tujuan yang harus dicapai untuk mendapatkan penghargaan, yang mendorong mereka untuk berusaha lebih keras dalam memperbaiki kualitas tulisan mereka.

### ***Peningkatan Kualitas Menulis Melalui Elemen Kompetisi dan Kolaborasi***

Grafik yang menggambarkan perbandingan kualitas tulisan anak sebelum dan setelah penerapan gamifikasi menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan. Salah satu faktor yang berkontribusi pada peningkatan ini adalah adanya elemen kompetisi sehat antar siswa. Dalam gamifikasi, siswa sering kali bersaing untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mendapatkan skor tertinggi atau menyelesaikan tantangan menulis dengan baik. Hal ini dapat dihubungkan dengan teori *motivasi kompetitif* yang mengatakan bahwa kompetisi dapat mendorong individu untuk berusaha mencapai kinerja yang lebih baik (Vallerand, 2007). Selain kompetisi, elemen kolaborasi dalam gamifikasi, seperti kerja kelompok atau saling memberi umpan balik antara siswa, juga berperan penting. Teori *social constructivism* oleh Vygotsky (1978) menekankan bahwa interaksi sosial dan kerja sama dengan teman sebaya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan individu. Dalam pembelajaran menulis, kolaborasi antar siswa membantu mereka untuk lebih terbuka dalam menerima kritik konstruktif dan memperbaiki tulisan mereka berdasarkan umpan balik dari teman-teman mereka.

### ***Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Menulis dan Peningkatan Hasil Pembelajaran***

Gamifikasi dalam konteks pembelajaran menulis tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menulis, tetapi juga mengembangkan *keterampilan metakognitif*, yaitu kemampuan siswa untuk mengevaluasi dan merefleksikan tulisan mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan konsep *metacognition* yang diperkenalkan oleh Flavell (1979), yang menyatakan bahwa kemampuan untuk mengevaluasi dan merefleksikan proses berpikir kita akan meningkatkan kualitas hasil akhir, dalam hal ini adalah tulisan. Penerapan gamifikasi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui *trial and error*, yaitu mencoba menulis, menerima umpan balik, dan memperbaiki tulisan mereka secara bertahap. Proses ini memungkinkan mereka untuk belajar dari kesalahan dan meningkatkan kualitas tulisan mereka dari waktu ke waktu.

## Penutup

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan kualitas tulisan anak. Elemen seperti feedback langsung dan penghargaan meningkatkan motivasi siswa untuk memperbaiki tulisan. Selain keterampilan menulis, gamifikasi juga mengembangkan kemampuan metakognitif dan mempercepat proses pembelajaran melalui kompetisi dan kolaborasi antar siswa. Dengan demikian, bagi pendidikan disarankan agar mengembangkan model gamifikasi yang lebih variatif dan dapat diterapkan pada berbagai subjek pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang dan pengaruh budaya terhadap efektivitas gamifikasi. Selain itu, pelatihan untuk pendidik tentang strategi gamifikasi juga penting untuk memastikan implementasi yang efektif dalam kelas.

## References

- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Gamifikasi: Peranan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan*, 6(2), 257–265.
- Rahmadani, H., Hadi, S., & Prabandari, I. (2024). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi Kelas 9I SMPN 13 Surabaya. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(4), 112–125.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 43–52.
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pengenalan Lingkungan Lahan Basah untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1), 56–62.
- Mattawang, M., & Syarif, E. (2023). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 3(1), 68–75.
- Hidayat, I., et al. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Daring dan Gamifikasi untuk Penguatan Kompetensi Guru di SDN 3 Kabila Bone. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 3(2), 27–35.
- Abdillah, R., et al. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1), 92–102.
- Jusuf, H. (2017). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 1(1), 70–75.
- Deterding, S., et al. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2425–2434).
- Wijayanti, I. D. P., & Nugraheni, D. F. (2023). Pengaruh Gamifikasi terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1), 15–30.
- Fauziah, N., & Zubaidah, A. (2023). Gamifikasi dalam Pembelajaran Menulis dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 98–106.

- Suprpto, A., & Sugiyanto, S. (2023). Integrasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menulis pada Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 124–135.
- Rachmawati, D., & Siregar, L. A. (2022). Gamifikasi sebagai Alat untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(1), 48–55.
- Fitria, H., & Cahyo, R. (2023). Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran Menulis terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 106–114.