



*Prosiding*

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



---

# Desain Gamifikasi pada Pembelajaran Membaca Teks Naratif: Bagaimana Persepsi Siswa?

Deva Pendhi Pradana<sup>1(✉)</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro  
Indonesia

[devacnk@gmail.com](mailto:devacnk@gmail.com)

**abstrak**—Membaca merupakan sarana untuk memperoleh ilmu melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat memperluas wawasan serta mengembangkan kemampuan berbahasa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain dan persepsi siswa pada media gamifikasi untuk pembelajaran membaca teks naratif. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Partisipan dalam penelitian ini adalah 18 orang siswa Mts. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis tematik. Teknik validasi data menggunakan triangulasi sumber. Simpulan dalam penelitian ini adalah desain dan persepsi siswa pada media gamifikasi untuk pembelajaran membaca teks naratif memuat 1) Desain gamifikasi pada pembelajaran membaca teks naratif dan 2) Persepsi siswa pada media gamifikasi yang mencakup kemudahan penggunaan, pemahaman materi, estetika dan desain, motivasi dan keterlibatan belajar, serta keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar.

**Kata kunci**—membaca, teks naratif, dan gamifikasi

**Abstract**— Reading is a means of acquiring knowledge through reading activities, allowing students to broaden their horizons and develop their language skills. The purpose of this study is to determine students' designs and perceptions of gamification media for learning narrative texts. This study is a qualitative study with an exploratory approach. The participants in this study were 18 junior high school students. The data collection technique in this study was a questionnaire. Data analysis techniques used thematic analysis. Data validation techniques used source triangulation. The conclusion of this study is that the design and perception of students on gamification media for learning to read narrative texts include 1) Gamification design in learning to read narrative texts and 2) Students' perceptions of gamification media, which include ease of use, understanding of material, aesthetics and design, motivation and learning engagement, as well as emotional engagement and learning comfort.

**Keywords**— reading, narrative texts, and gamification

## PENDAHULUAN

Membaca merupakan sarana untuk memperoleh ilmu melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat memperluas wawasan serta mengembangkan kemampuan berbahasa (Ritonga dkk., 2023). Menurut Purba dkk. (2023) menjelaskan bahwa membaca dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan pembaca untuk menangkap makna dan isi pesan yang disampaikan penulis melalui tulisan atau susunan kata. Membaca termasuk ke dalam empat keterampilan dasar berbahasa dan menjadi salah satu aspek penting dalam bentuk komunikasi tertulis (Hariyanto, 2020). Seiring dengan pemahaman tentang pengertian membaca, penting juga untuk mengetahui tujuan membaca.

Menurut Ikawati (2013) menjelaskan bahwa tujuan pokok dari kegiatan membaca ialah mencari dan mendapatkan informasi dengan memahami isi serta makna yang terkandung dalam bacaan. Membaca dilakukan untuk mencari dan memahami fakta, data, atau pengetahuan baru dari berbagai sumber tulisan (Hoerudin, 2023). Melalui membaca, seseorang dapat memperluas cara berpikir, memperkaya pengalaman, dan menambah pemahaman terhadap berbagai bidang ilmu (Rejeki, 2020). Setelah memahami tujuan dan manfaat membaca, penting juga untuk mengenal jenis-jenis keterampilan membaca yang dapat diterapkan,

Menurut Suparlan (2021) mengatakan bahwa ada dua macam keterampilan membaca yang dapat diterapkan, yakni membaca diam-diam (dalam hati) dan membaca dengan pelafalan suara (nyaring). Membaca dalam hati merupakan aktivitas memahami isi teks tanpa mengucapkan kata-kata secara lisan atau bersuara (Juhaeni dkk., 2022). Membaca nyaring ialah aktivitas membaca dengan mengucapkan kata-kata dalam teks secara lantang dan jelas sehingga dapat didengar oleh orang lain (Suparman & Nurfisani, 2021). Sejalan dengan keterampilan membaca yang memungkinkan pemahaman teks secara efektif, penting pula memahami jenis teks yang dibaca, salah satunya teks narasi.

Teks narasi adalah jenis tulisan yang menceritakan suatu rangkaian peristiwa atau pengalaman yang terjadi secara berurutan dan saling berkaitan, biasanya bertujuan untuk menghibur, memberi pesan moral, atau menyampaikan pengalaman kepada pembaca. Menurut Sabilla dkk. (2023) mengatakan bahwa teks narasi

merupakan jenis karangan yang disusun secara berurutan berdasarkan alur waktu tertentu. Teks narasi adalah bentuk karangan yang menceritakan suatu peristiwa secara runtut berdasarkan urutan waktu dan mengikuti alur kronologis kejadian (Nufus dkk., 2023). Agar pemahaman terhadap teks narasi semakin utuh, perlu diketahui pula unsur-unsur pembangun yang menjadi ciri khas dalam penyusunan sebuah cerita.

Ciri-ciri teks narasi meliputi adanya alur cerita, tokoh beserta penokohan, latar tempat dan waktu, serta penggunaan sudut pandang tertentu dalam penceritaan (Aripa & Wahid, 2024). Alur merupakan susunan kejadian-kejadian yang tersusun secara runtut dan membangun jalannya sebuah cerita (Lubis, 2020). Menurut Sidiq & Manaf (2020) mengatakan bahwa tokoh merupakan sosok yang memiliki peran sentral dalam sebuah cerita, dengan karakter dan tindakan tertentu yang terlibat langsung dalam rangkaian peristiwa yang terjadi. Menurut Oktapiana dkk. (2018) berpendapat bahwa latar adalah salah satu unsur penting yang membentuk cerita dan berperan berdampingan dengan unsur cerita lainnya. Sudut pandang dapat diartikan sebagai cara seseorang menilai atau memahami sesuatu yang kemudian menentukan terbentuknya makna dalam suatu konteks (Napitupulu & Nasution, 2022). Selain memiliki unsur pembangun yang membentuk jalan cerita, teks narasi juga mengandung fungsi penting yang menjadikan karya tersebut bermakna dan menarik bagi pembaca.

Fungsi teks narasi adalah untuk menyampaikan rangkaian peristiwa atau pengalaman secara runtut dengan tujuan menghibur, memberikan pesan moral, serta menumbuhkan imajinasi pembaca. Menurut Fauziyah (2022) teks narasi memiliki fungsi menghibur pembaca melalui penyajian jalan cerita yang menarik, tokoh yang kuat, serta peristiwa yang mampu menggugah perasaan dan imajinasi. Teks narasi berfungsi sebagai sarana bagi penulis untuk menyampaikan gagasan, emosi, serta pandangannya tentang kehidupan melalui penyajian cerita yang terstruktur dan menarik (Cecaria dkk., 2023). Sejalan dengan fungsi teks narasi yang menekankan keterlibatan emosi dan imajinasi pembaca, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran juga berupaya meningkatkan keterlibatan peserta melalui mekanisme yang menarik dan memotivasi.”

Menurut Takasahi dalam Handayani dkk. (2016) mengatakan bahwa gamifikasi adalah suatu pendekatan yang mengubah kegiatan non-permainan, seperti pembelajaran, pengajaran, maupun pemasaran, menjadi lebih menarik melalui penerapan konsep berpikir, desain, dan mekanisme permainan. Gamifikasi dapat diartikan sebagai proses mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas non-game guna mendorong partisipasi dan meningkatkan keterlibatan peserta (Srimuliyani dalam Mahbubi, 2025). Gamifikasi dapat dipahami sebagai pemanfaatan mekanisme permainan untuk menciptakan solusi praktis dengan meningkatkan minat dan keterlibatan suatu kelompok tertentu (Srimuliyani, 2023). Pemahaman tentang konsep dan mekanisme gamifikasi membuka jalan untuk menelaah tujuan penerapannya

Menurut Purba dkk. (2024) berpendapat bahwa tujuan gamifikasi adalah untuk menumbuhkan partisipasi aktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Gamifikasi memiliki tujuan untuk mendorong keterlibatan dan keberlanjutan proses belajar pengguna, yang diperoleh melalui berbagai aspek seperti sosial, perilaku, afektif, dan kognitif (Garnisa dkk., 2023). Menurut Nuraini dkk. (2023) mengatakan bahwa tujuan utama gamifikasi ialah menumbuhkan motivasi peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang menarik, serta membantu mereka mengasah kemampuan berpikir kritis. Pemahaman mengenai konsep, tujuan, dan penerapan gamifikasi menjadi dasar penting untuk menelaah fungsi-fungsinya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran.

Menurut Mannan & Annisa (2025) mengungkapkan bahwa gamifikasi berfungsi sebagai alat motivasi yang efektif, terutama jika diterapkan secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa. Gamifikasi mampu mendorong peningkatan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rahardja dalam Kurniawan dkk., 2021). Gamifikasi tidak sama dengan menciptakan permainan, namun pengembangan aplikasi khusus untuk menerapkan konsep gamifikasi dapat memberikan hasil yang lebih optimal (Rembulan & Putra, 2018).

Berdasarkan pemahaman bahwa membaca merupakan sarana utama untuk memperoleh ilmu pengetahuan, memperluas wawasan, serta mengembangkan kemampuan berbahasa, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu

mendukung pemahaman membaca secara lebih efektif dan menarik. Membaca tidak hanya bertujuan untuk menangkap makna dan pesan yang disampaikan penulis, tetapi juga berfungsi memperkaya cara berpikir dan menambah pengetahuan pembaca.

Penguasaan tujuan membaca serta keterampilan membaca baik membaca dalam hati maupun membaca nyaring menjadi landasan penting bagi peserta didik untuk memahami berbagai jenis teks, termasuk teks narasi yang memiliki karakteristik khusus. Teks narasi, sebagai bentuk karangan yang menyajikan rangkaian peristiwa secara runtut dan kronologis, dibangun melalui unsur-unsur seperti alur, tokoh, latar, dan sudut pandang yang menuntut kemampuan analitis dan imajinatif pembaca. Namun, dalam praktik pembelajaran, banyak siswa mengalami kesulitan memahami struktur dan isi teks narasi karena proses pembelajaran yang monoton, berpusat pada teori, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi yang dapat menghidupkan proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan fokus siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Penelitian ini dapat dikatakan penelitian eksplorasi mengingat bahwa penelitian ini menggali secara mendalam bagaimana desain media gamifikasi dikembangkan serta bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran materi teks narasi di Mts. Penelitian eksploratif adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk mencari dan memahami kebenaran mengenai suatu objek, dengan dasar bahwa peneliti masih memiliki pengetahuan yang terbatas tentang objek yang dikaji (Barus, 2013). Sejalan dengan pengertian tersebut, penelitian eksplorasi memiliki tujuan.

Menurut Irvan & Anirwan (2023) penelitian eksplorasi bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang memadai dalam merancang serta melaksanakan kajian lanjutan yang tersusun secara lebih sistematis. Pendekatan eksplorasi digunakan untuk menggali, memahami, dan memetakan fenomena secara lebih mendalam ketika informasi awal masih terbatas atau belum terstruktur dengan jelas

(Poltak & Widjaja, 2024). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menemukan pemahaman baru mengenai desain media pembelajaran yang inovatif dan respons siswa terhadapnya.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 18 orang siswa Mts. Pemilihan partisipan didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa telah memiliki kemampuan membaca dan memahami teks naratif pada tingkat dasar, sehingga memungkinkan mereka memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis gamifikasi yang digunakan. Siswa dipilih karena merekalah pengguna langsung media gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan belajar dan membantu pemahaman struktur serta isi teks naratif. Melalui pengalaman mereka menggunakan media tersebut, peneliti dapat memperoleh gambaran autentik mengenai bagaimana gamifikasi diterima oleh siswa, sejauh mana unsur permainan mampu menarik minat belajar, serta elemen-elemen desain yang dianggap efektif maupun kurang sesuai dari sudut pandang pengguna sebenarnya.

Pandangan partisipan ini menjadi penting untuk memahami apakah gamifikasi benar-benar dapat meningkatkan motivasi, fokus belajar, serta kemampuan siswa dalam mengidentifikasi orientasi, rangkaian peristiwa, hingga resolusi dalam sebuah teks naratif. Penelitian ini diharapkan memberikan dasar empiris yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket adalah instrumen pengumpulan data berupa daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi mengenai pendapat, persepsi, pengalaman, atau karakteristik tertentu (Habayahan dkk., 2021). Angket disusun untuk menilai bagaimana siswa memandang media yang digunakan, meliputi aspek tampilan, kelayakan materi, kemudahan navigasi, tingkat keterlibatan belajar, serta kontribusi media tersebut dalam membantu siswa memahami materi bahasa Indonesia. Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	1. Media gamifikasi mudah digunakan.					
	2. Saya dapat mengikuti kegiatan gamifikasi tanpa bantuan orang lain.					
	3. Petunjuk kegiatan mudah dipahami.					
	4. Tampilan kegiatan gamifikasi jelas dan tidak membingungkan.					
	5. Saya dapat menyelesaikan aktivitas gamifikasi tanpa merasa kesulitan.					
Pemahaman Materi	6. Kegiatan gamifikasi membantu saya memahami teks naratif.					
	7. Gamifikasi menambah pengetahuan saya tentang unsur teks naratif.					
	8. Isi kegiatan sesuai dengan pelajaran yang saya pelajari di kelas.					
	9. Penjelasan dalam kegiatan jelas dan mudah dipahami.					
	10. Gamifikasi memberikan contoh teks naratif yang menarik dan mudah dipahami.					
	11. Penjelasan yang disajikan dalam gamifikasi jelas dan mudah dipahami.					
	12. Gamifikasi memberikan contoh teks narasi yang mudah dipahami.					
Estetika dan Desain	13. Desain tampilan kegiatan gamifikasi menarik perhatian saya.					
	14. Warna dan gambar dalam gamifikasi menyenangkan untuk dilihat.					
	15. Tulisan dan ikon mudah dibaca dan dikenali.					
	16. Tampilan kegiatan terlihat rapi dan menarik.					
	17. Ukuran huruf dan gambar sesuai untuk siswa MTs.					

Motivasi dan Keterlibatan Belajar	18. Saya menjadi lebih bersemangat belajar setelah mengikuti gamifikasi.					
	19. Kegiatan gamifikasi membuat saya tertarik membaca teks naratif.					
	20. Saya merasa senang saat mengikuti kegiatan gamifikasi.					
	21. Gamifikasi membuat belajar terasa seperti bermain.					
	22. Saya ingin mengikuti kegiatan gamifikasi lagi pada pelajaran berikutnya.					
Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar	23. Saya merasa nyaman belajar dengan kegiatan gamifikasi.					
	24. Saya tidak cepat bosan selama mengikuti kegiatan gamifikasi.					
	25. Saya merasa senang saat melihat tampilan dan isi gamifikasi.					
	26. Saya merasa lebih percaya diri saat belajar menggunakan gamifikasi.					
	27. Saya merasa lebih fokus dan menikmati proses belajar membaca melalui gamifikasi.					
	28. Saya merasa waktu belajar terasa cepat saat menggunakan gamifikasi					
	29. Saya merasa lebih fokus saat belajar dengan gamifikasi					
	30. Gamifikasi membuat saya lebih menikmati proses belajar bahasa Indonesia.					

(Dikembangkan oleh peneliti dari Iqbal, 2022)

#### Keterangan

- 1 : Sangat tidak setuju (STS)
- 2 : Tidak setuju (TS)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 5 : Sangat setuju (SS)

Angket tersebut digunakan untuk menggali respons siswa terhadap berbagai aspek media gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran teks naratif, seperti kemudahan mengoperasikan fitur permainan, tingkat pemahaman materi yang disajikan, kualitas tampilan visual, serta sejauh mana elemen permainan mampu meningkatkan motivasi dan kenyamanan mereka saat belajar. Setiap pernyataan



dalam angket dirancang untuk menangkap pengalaman belajar siswa secara luas dan autentik, sehingga dapat merefleksikan bagaimana mereka berinteraksi dengan media tersebut.

Data yang diperoleh dari hasil pengisian angket kemudian dijadikan dasar dalam proses analisis untuk menafsirkan makna dari setiap respons siswa. Analisis dilakukan secara cermat dan terstruktur, dengan menggunakan teknik analisis tematik, sehingga pola-pola penting mengenai penerimaan siswa terhadap media gamifikasi dalam pembelajaran teks naratif dapat teridentifikasi secara lebih mendalam.

Teknik analisis data menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*). Menurut Braun & Clarke dalam Bui dkk. (2023) analisis tematik mencakup enam tahapan, yaitu: (1) mengenali dan memahami data secara mendalam, (2) menyusun kode awal, (3) mengidentifikasi tema, (4) meninjau atau memeriksa kembali tema, (5) menetapkan serta menamai tema, dan (6) menyusun laporan akhir. Mengenali dan memahami data secara mendalam adalah proses analisis data untuk mengetahui pola, hubungan, makna, serta informasi penting yang terkandung di dalam data sehingga dapat digunakan untuk mengambil keputusan yang tepat (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Menyusun kode awal merupakan tahap dasar dalam proses pemrograman untuk membuat kerangka atau struktur awal program (Aulia, 2024). Mengidentifikasi tema adalah langkah untuk menemukan pokok permasalahan yang dibahas dalam sebuah teks (Palupi dkk., 2020).

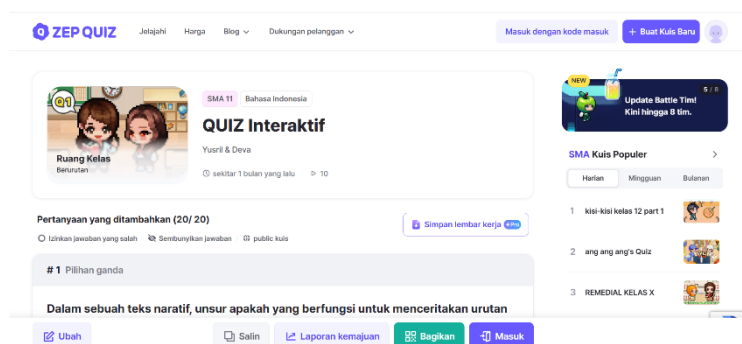
Teknik validasi data menggunakan triangulasi sumber. Menurut Sugiyono dalam Nurfajriani dkk. (2024) triangulasi sumber adalah metode verifikasi data yang dilakukan dengan membandingkan informasi atau fakta yang berasal dari berbagai sumber berbeda. Pada penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan mengaitkan hasil angket siswa, catatan observasi selama pembelajaran berbasis gamifikasi, serta refleksi peneliti terhadap penggunaan media tersebut dalam memfasilitasi pemahaman teks naratif. Melalui penerapan triangulasi sumber, data yang diperoleh dapat dipastikan lebih kredibel karena diuji dari berbagai sudut pandang. Pendekatan ini memberikan keyakinan bahwa temuan penelitian benar-benar menggambarkan

pengalaman nyata siswa saat memanfaatkan media gamifikasi untuk mempelajari teks naratif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Desain Gamifikasi pada Pembelajaran Membaca Teks Naratif

#### a. Menu Awal Gamifikasi



Gambar 1. menu awal gamifikasi

Menu awal pada platform ZEP Quiz memberikan gambaran umum mengenai kuis yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tampilan awal tersebut, terlihat bahwa kuis berjudul “QUIZ Interaktif” ditujukan untuk siswa kelas XI dengan materi Bahasa Indonesia, khususnya mengenai pembelajaran membaca teks naratif. Informasi ini sangat penting karena membantu siswa memahami fokus pembelajaran sebelum mereka mulai mengerjakan soal.

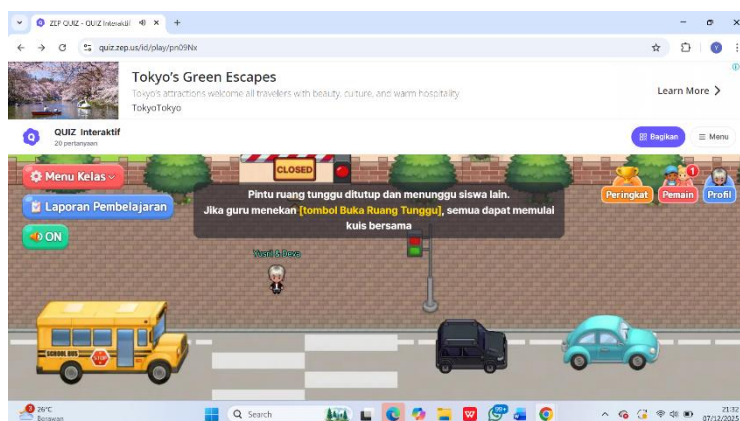
Tampilan visual berupa avatar siswa di ruang kelas menambah daya tarik sehingga kegiatan belajar terasa lebih santai dan menyenangkan. Elemen ini secara tidak langsung meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks membaca teks naratif, visual yang menarik dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk memahami alur cerita, karakter, dan inti pesan dari teks yang dipelajari.

Selain itu, menu awal juga menampilkan beberapa informasi penting, seperti jumlah soal yang tersedia, status publik kuis, serta identitas pembuatnya. Jumlah soal yang ditampilkan lengkap (20/20) menunjukkan bahwa seluruh materi inti tentang teks naratif telah terakomodasi dalam kuis ini. Materi tersebut mencakup pemahaman struktur naratif, identifikasi urutan peristiwa, pengenalan tokoh dan latar, hingga pemahaman makna dan pesan moral dari bacaan.

Fitur-fitur seperti Ubah, Salin, Laporan Kemajuan, dan Bagikan yang muncul di menu awal menjadi penunjang penting bagi guru. Fitur tersebut memudahkan guru untuk memonitor perkembangan siswa serta menyesuaikan kuis sesuai kebutuhan pembelajaran. Dalam pembelajaran teks naratif, laporan kemajuan sangat membantu karena guru dapat melihat sejauh mana siswa memahami unsur-unsur cerita dan di mana letak kesulitan mereka.

Secara keseluruhan, menu awal ZEP Quiz tidak hanya berfungsi sebagai halaman pembuka, tetapi juga menjadi media orientasi yang memperkenalkan siswa pada tujuan pembelajaran, materi yang akan diujikan, serta fitur-fitur pendukung yang dapat meningkatkan efektivitas belajar. Dengan penggunaan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami, platform ini dapat membantu siswa lebih siap dalam mempelajari teks naratif secara interaktif dan menyenangkan.

### b. Tombol Buka Ruang Tungg

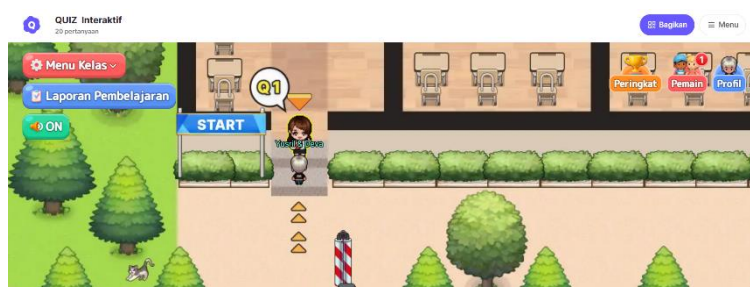


Gambar 2. Menu tombol ruang tunggu

Tombol “Buka Ruang Tunggu” merupakan fitur penting yang berfungsi sebagai kontrol utama bagi guru dalam mengatur alur masuk peserta ke ruang kuis. Pada kondisi awal, siswa yang sudah bergabung hanya dapat melihat tampilan ruang tunggu dengan status *CLOSED*, sehingga mereka belum bisa melanjutkan ke aktivitas inti. Fitur ini memungkinkan guru memastikan seluruh peserta sudah hadir dan siap mengikuti kegiatan. Selama ruang tunggu masih tertutup, sistem menahan siswa di area tersebut agar tidak ada yang memulai kuis terlebih dahulu atau masuk secara tidak teratur.

Ketika guru menekan tombol “Buka Ruang Tunggu”, pintu virtual akan terbuka dan semua siswa yang menunggu dapat langsung masuk ke ruang utama secara bersamaan. Hal ini membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih rapi, serempak, dan mudah dikendalikan. Selain itu, fitur ini mengurangi kemungkinan ada siswa yang tertinggal atau terlambat masuk ke sesi kuis. Tombol ini bukan hanya sekadar pembuka akses, tetapi juga menjadi alat untuk menjaga keteraturan, sinkronisasi, serta kenyamanan selama kegiatan berlangsung.

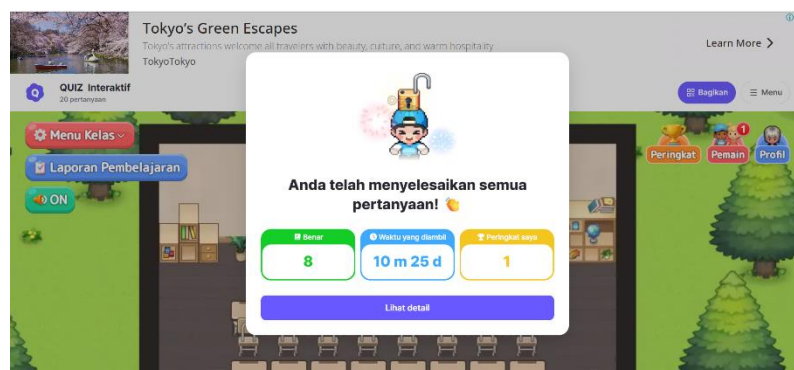
### c. Menu Start



Gambar 3. Menu Start

Pada gambar terlihat tampilan awal setelah siswa berhasil masuk ke area kuis dan ruang tunggu telah dibuka oleh guru. Siswa akan diarahkan menuju titik **START**, tempat dimulainya permainan atau kuis interaktif. Ikon **Q1** yang muncul menandakan bahwa siswa siap memulai soal pertama, dan panah-panah kuning di jalan berfungsi sebagai penunjuk arah menuju lokasi soal. Tampilan ini dirancang menyerupai lingkungan sekolah dengan pepohonan, bangku, dan ruang kelas, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Di bagian kanan atas terdapat menu Peringkat, Pemain, dan Profil yang membantu siswa melihat posisi mereka selama kuis berlangsung. Dengan tampilan visual yang interaktif ini, proses memulai kuis menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh setiap peserta.

#### d. Menu Akhir



Gambar 4. Menu akhir

Menu Akhir merupakan tampilan penutup yang muncul setelah siswa berhasil menyelesaikan seluruh pertanyaan dalam kuis interaktif. Pada layar ini ditampilkan ringkasan hasil kerja siswa, mulai dari jumlah jawaban benar, total waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan kuis, hingga peringkat yang berhasil diraih. Informasi ini disajikan dalam bentuk kotak berwarna yang mudah dibaca dan menarik secara visual, sehingga siswa dapat langsung memahami capaian mereka. Selain itu, ikon karakter yang tampil di tengah memberikan sentuhan visual yang menyenangkan sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan siswa menyelesaikan tantangan.

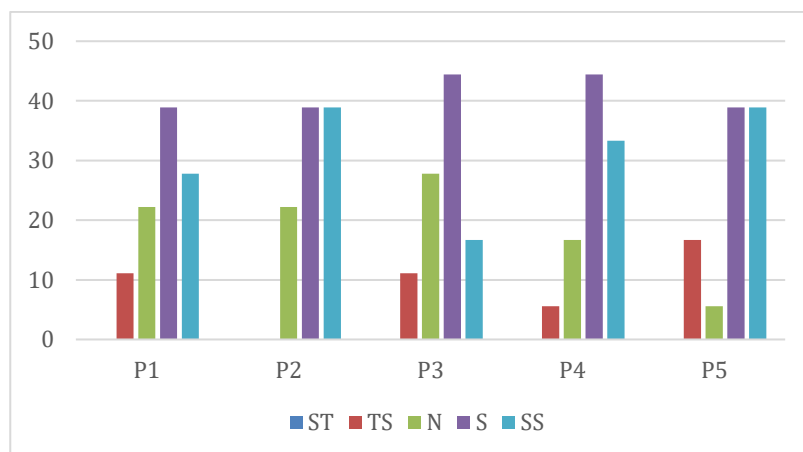
Tampilan Menu Akhir juga menyediakan tombol **“Lihat detail”** yang memungkinkan siswa meninjau kembali hasil mereka secara lebih rinci, seperti soal mana yang benar, salah, atau memerlukan perbaikan. Menu ini membantu siswa melakukan refleksi pembelajaran dengan lebih mudah dan terarah. Di sisi kanan terdapat fitur tambahan seperti **Peringkat**, **Pemain**, dan **Profil** yang dapat digunakan untuk melihat posisi siswa dibandingkan peserta lain. Dengan adanya Menu Akhir ini, proses evaluasi menjadi lebih transparan, informatif, dan memberi motivasi bagi siswa untuk meningkatkan hasil pada kesempatan berikutnya.

## 2. Persepsi Siswa terhadap Media Gamifikasi

### a. Kemudahan Penggunaan

Persepsi siswa terhadap aspek desain gamifikasi untuk pembelajaran membaca teks naratif dicari menggunakan lima pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan ini rata-rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak

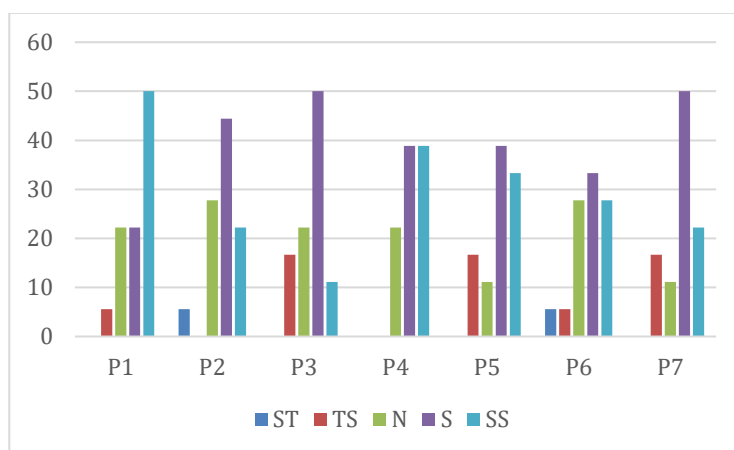
31,1%, menjawab setuju sebanyak 41,1%, menjawab netral sebanyak 18,8%, menjawab tidak setuju sebanyak 8,8%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 5. Aspek kemudahan penggunaan

#### b. Pemahaman Materi

Persepsi siswa terhadap aspek desain gamifikasi untuk pembelajaran membaca teks naratif dicari menggunakan tujuh pertanyaan. Pada aspek pemahaman materi ini rata rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak 29,37%, menjawab setuju sebanyak 39,7%, menjawab netral sebanyak 20,6%, menjawab tidak setuju sebanyak 8,7%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 1,6%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.

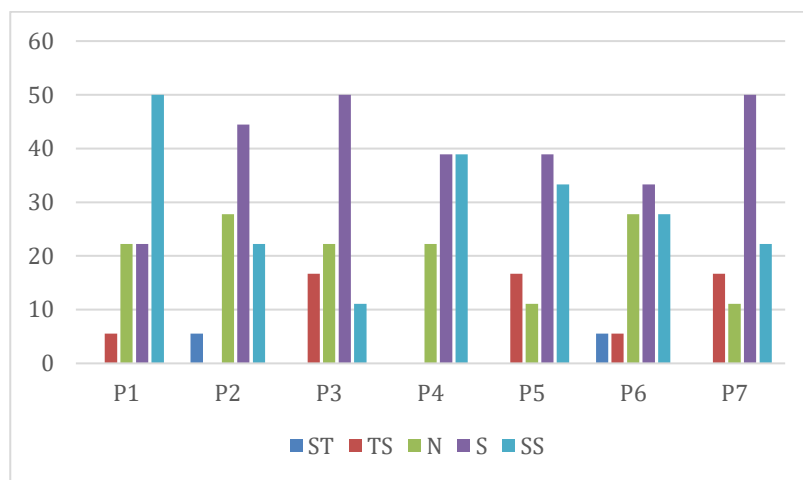


Gambar 6. Aspek pemahaman materi

#### c. Estetika dan Desain

Persepsi siswa terhadap aspek desain gamifikasi untuk pembelajaran membaca teks naratif dicari menggunakan tujuh pertanyaan. Pada aspek

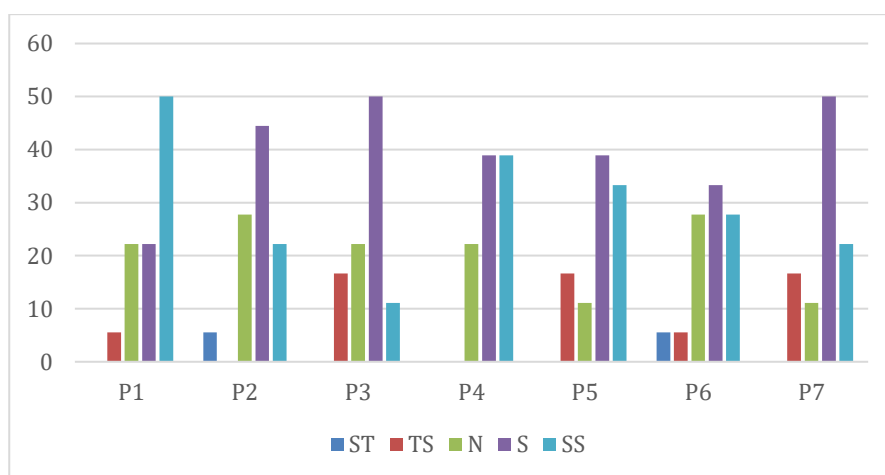
estetika dan desain ini rata rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak 37,8%, menjawab setuju sebanyak 34,4%, menjawab netral sebanyak 20%, menjawab tidak setuju sebanyak 5,6%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2,2%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 7. Aspek estetika dan desain

#### d. Motivasi dan Keterlibatan Belajar

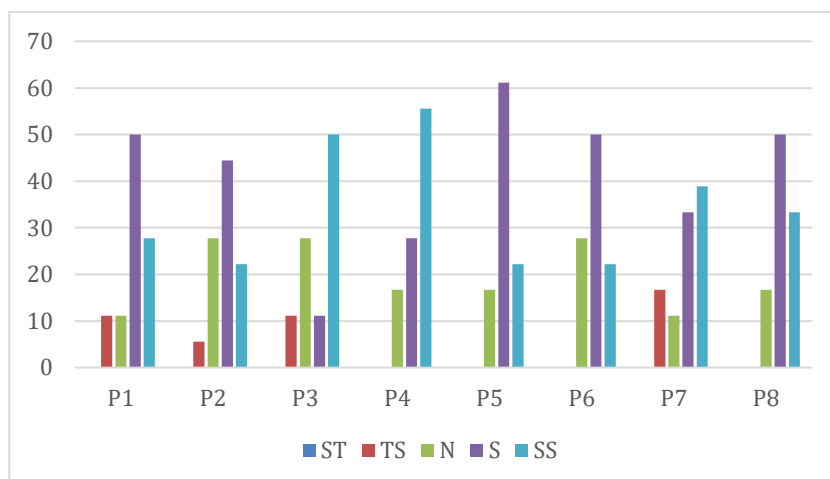
Persepsi siswa terhadap aspek desain gamifikasi untuk pembelajaran membaca teks naratif dicari menggunakan tujuh pertanyaan. Pada aspek motivasi dan keterlibatan ini rata-rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak 36,7%, menjawab setuju sebanyak 35,6%, menjawab netral sebanyak 14,4%, menjawab tidak setuju sebanyak 8,9%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 4,4%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 8. Aspek motivasi dan kemudahan belajar

### e. Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar

Persepsi siswa terhadap aspek desain gamifikasi untuk pembelajaran membaca teks naratif dicari menggunakan delapan pertanyaan. Pada aspek keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar ini rata-rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak 34%, menjawab setuju sebanyak 41%, menjawab netral sebanyak 19,4%, menjawab tidak setuju sebanyak 5,6%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 9. Aspek keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media gamifikasi untuk pembelajaran membaca teks naratif sebanyak 90 sedangkan siswa memberikan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 18. Secara keseluruhan, penelitian ini dilakukan untuk menjawab bagaimana desain dan persepsi siswa terhadap media gamifikasi pada pembelajaran membaca teks naratif.

## SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media gamifikasi untuk pembelajaran membaca teks naratif memuat aspek 1) Kemudahan penggunaan, 2) Pemahaman materi, 3) Estetika dan desain, 4) Motivasi dan keterlibatan belajar, serta 5) Keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar siswa terhadap media gamifikasi memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 90 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 18.



**REFERENSI**

- Aripa, N., & Wahid, A. (2024). Penilaian Kemampuan Menulis Teks Narasi pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 3(3), 33-40. <https://doi.org/10.51574/aufklarung.v3i3.1902>.
- Aulia, F. (2024). Mengenal bahasa pemrograman pada algoritma pemrograman. *Journal Of Informatics And Busisnes*, 1(4), 223-228. <https://doi.org/10.47233/jibs.v1i1.521>.
- Barus, Z. (2013). Analisis filosofis tentang peta konseptual penelitian hukum normatif dan penelitian hukum sosiologis. *Jurnal Dinamika Hukum*, 13(2), 307-318. <http://dx.doi.org/10.20884/1.jdh.2013.13.2.212>.
- Bui, M. M., Puspitasari, I., Hastuti, D., & Sofyan, I. (2023). Strategi ibu bekerja dalam menanamkan kemandirian pada anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 372-385. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.542>.
- Cecaria, A., Pratiwi, W. D., & Muhtarom, I. (2023). Register kedokteran dalam klinik hewan pada Alternate Universe "Eknath" di Twitter serta pemanfaatannya sebagai bahan ajar teks narasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 61-74. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10418173>.
- Fauziyah, T. R. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Naratif melalui Metode Storytelling. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 164-169. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.341>.
- Garnisa, S. B., Tresnawati, D., & Rahayu, S. (2023). Penerapan sistem gamifikasi pada learning management system. *Jurnal Algoritma*, 20(2), 252-263. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.20-2.1299>.
- Habayahan, A. R., Ritonga, M. N., & Siregar, E. Y. (2021). Analisis sikap belajar siswa selama pandemi covid-19 tingkat SMA di Kecamatan Barus. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 107-114. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i1.2240>.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1), 42-53. <http://dx.doi.org/10.35671/telematika.v9i1.413>.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan media flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa. *Jurnal Primary Edu*, 1(2), 235-245. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/view/403>.
- Ikawati, E. (2013). Upaya meningkatkan minat membaca pada anak usia dini. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 1(02), 1-12. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v1i02.219>.

- Irfan, B., & Anirwan, A. (2023). Pelayanan Publik Era Digital: Studi Literatur. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 4(1), 23-31. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v4i1.477>.
- Juhaeni, J., Ifain, A., Kurniakova, A. S., Tahmidah, A., Arifah, D. N., Friatnawati, S. F., & Nurhayati, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(3), 126-134. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i3.74>.
- Kurniawan, R., Yuntiaji, D. A., Safitri, D. A., & Lukman, H. S. (2021). Gamifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 55-69. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.200>.
- Lubis, F. W. (2020). Analisis androgini pada novel *â€œAMELIAâ€* karya Tere-Liye. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 1-6. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v17i1.256>.
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>.
- Mannan, A. F., & Annisa, T. N. (2025). Analisis Longitudinal Pengaruh Gamifikasi dalam E-Learning terhadap Motivasi, Partisipasi, dan Kinerja Akademik Siswa. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(3), 258-267. <http://jurnalinspirasimodern.com/index.php/JIM/article/view/272>.
- Napitupulu, D. S., & Nasution, H. B. (2022). Membenahi Pendidikan Islam: Sudut Pandang, Tradisi dan Pengalaman. *Reflektika*, 17(2), 253-274. <https://www.ejournal.unia.ac.id/index.php/reflektika/article/view/647>.
- Nufus, H., Rokhman, F., & Pristiwati, R. (2023). Literasi Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6695-6699. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2285>.
- Nuraini, S., Rihatno, T., Marini, A., & Safitri, D. (2023). Pemberdayaan kelompok guru dalam penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 695-700. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i4.6325>.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.
- Oktapiana, A., Lestari, R. D., & Rosi, R. (2018). Analisis Latar Sebagai Atmosfer dalam Cerpen *â€œAku Primadonaâ€* Karya Yatti Sadeli. *Semantik*, 7(2), 107-113. <https://doi.org/10.22460/semantik.v7i2.p107-113>.

- Palupi, P., Laila, A. A., & Santi, N. N. (2020). Analisis kemampuan mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks tulis melalui model pembelajaran cooperative, integrated, reading, And Composition (CIRC). *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 119-134. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6619>.
- Poltak, H., & Widjaja, R. R. (2024). Pendekatan metode studi kasus dalam riset kualitatif. *Local Engineering*, 2(1), 31-34. <https://doi.org/10.59810/lejlace.v2i1.89>.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305. <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>.
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-aspek membaca dan pengembangan dalam keterampilan membaca di kelas tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 179-192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77-84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.
- Rejeki, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(3), 2232-2237. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57114>.
- Rembulan, A., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Kelas VIII. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 84-98. <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/jmpm/article/view/1221>.
- Ritonga, A. A., Purba, A. Z., Nasution, F. H., Adriyani, F., & Azhari, Y. (2023). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Kelas Tinggi Di Tingkat Mi/Sd. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 102-113. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.988>.
- Sabilla, S., Khairani, L. P., & Syaputra, E. (2022). Menganalisis kemampuan gemar membaca teks narasi siswa di MAN 2 Deli Serdang. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 159-164. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2484>.
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 13-21. <https://doi.org/10.30651/lf.v4i1.3882>.

- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1-12. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/1088>.
- Suparman, S., & Nurfisani, N. (2021). Kemampuan membaca nyaring melalui model pembelajaran pair check siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Palopo. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 41-51. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/63>.