



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Desain dan Persepsi Guru pada Pembelajaran Membaca Teks Naratif Berbasis Gamifikasi

Yusril Mahendra Kusuma¹(✉), Cahyo Hasanudin²,

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

Mahendrayusril836@gmail.com

abstrak – Gamifikasi tingkatan motivasi dan keterlibatan pengguna melalui pemanfaatan elemen permainan dalam konteks non-game. Gamifikasi bertujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dengan memanfaatkan mekanisme permainan dalam pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif untuk menggali desain gamifikasi. Hasil dan pembahasan ini 1) Desain Media Gamifikasi, 2) Kemudahan Penggunaan, 3) Pemahaman Materi, 4) Motivasi & Keterlibatan, 5) Kenyamanan dan & Kepercayaan diri sedangkan persepsi guru terhadap media Quizizz yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 90 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 18. Persepsi Siswa menunjukkan banyak yang memilih “sangat setuju”.

Kata kunci – membaca, teks naratif, gamifikasi

Abstract – Gamification increases user motivation and engagement through the use of game elements in a non-game context. Gamification aims to increase motivation and active participation of students by utilizing game mechanisms in learning. This research method uses an exploratory qualitative approach to explore gamification design. The results and discussion are as follows: 1) Gamification Media Design, 2) Ease of Use, 3) Content Understanding, 4) Motivation & Engagement, 5) Comfort and & Self-confidence, while Giri's perception of the Quizizz media showed 90 respondents strongly agreed and 18 respondents strongly disagreed. Student perceptions showed that many chose “strongly agree”.

Keywords – reading, narrative text, gamification

PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan untuk memahami serta menafsirkan tulisan yang berfungsi membantu siswa memperoleh informasi dan pengetahuan. Dalam proses ini, guru memiliki peran penting sebagai pembimbing agar siswa mampu menangkap makna bacaan secara tepat dan mendalam (Wiwikananda & Briansyah, 2024). Selain itu, membaca tidak hanya menuntut siswa mengenali huruf atau kata, melainkan juga mengharuskan mereka berpikir kritis, menarik kesimpulan dari isi bacaan, dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi. Pada tahap inilah guru memberikan dukungan dan arahan agar proses pemahaman berjalan efektif (Rahman & Haryanto, 2014). Dengan demikian, membaca menjadi proses esensial dalam pembelajaran karena guru membantu siswa menganalisis struktur dan makna teks sehingga mereka mampu menangkap pesan penulis secara utuh (Muchmaina dkk., 2025). Seiring

dengan pemahaman pengertian membaca, penting juga untuk mengetahui tujuan membaca.

Menurut Sari dkk. (2021) tujuan utama membaca adalah mencari serta memperoleh informasi dengan memahami isi dan makna yang terdapat dalam teks. Aktivitas membaca dilakukan untuk menemukan dan memaknai fakta, data, atau pengetahuan baru yang bersumber dari berbagai bentuk tulisan (Hoerudin, 2023). Melalui kegiatan ini, seseorang dapat mengembangkan cara berpikir, memperluas pengalaman, dan meningkatkan pemahaman terhadap berbagai bidang ilmu (Rejeki, 2020). Setelah memahami tujuan dan manfaat tersebut, pembaca juga perlu mengenali berbagai jenis keterampilan membaca yang dapat digunakan dalam proses belajar. Dengan memahami ragam keterampilan membaca, seseorang dapat menyesuaikan strategi yang tepat sehingga proses memahami bacaan menjadi lebih optimal.

Membaca terdapat dua jenis keterampilan membaca yang dapat digunakan, yaitu membaca dalam hati dan membaca secara lantang (Suparlan, 2021). Membaca dalam hati merupakan kegiatan menelaah isi teks tanpa melafalkan kata-katanya secara verbal (Dewi dkk., 2023). Sementara itu, membaca lantang adalah aktivitas membaca dengan mengucapkan setiap kata dengan jelas sehingga dapat didengar oleh orang lain (Munawarah & Rosida, 2024). Berkaitan dengan kemampuan membaca yang menunjang pemahaman isi bacaan, pemahaman terhadap jenis teks yang dipelajari juga penting, salah satunya adalah teks naratif.

Naratif adalah jenis tulisan yang berisi cerita atau rangkaian peristiwa, baik yang benar-benar terjadi maupun hanya rekaan. Dalam teks naratif, kreativitas peserta didik terlihat dari bagaimana mereka menyusun alur cerita dan unsur-unsur lain yang membangun sebuah kisah (Andriani dkk., 2023). Menurut Sahno (2022) menjelaskan bahwa narasi merupakan karangan yang menceritakan suatu peristiwa, baik fiktif maupun nonfiktif. Bentuk narasi dapat berupa pengalaman pribadi, penyampaian informasi, cerita imajinasi, atau biografi yang ditulis secara berurutan. Sejalan dengan itu, Alanudin (2017) menyatakan bahwa narasi adalah tulisan yang menampilkan runtutan peristiwa sesuai alur waktu. Untuk memahami teks naratif dengan baik, penting mengetahui unsur-unsur pembangun yang menjadi ciri khas sebuah cerita.

Ciri utama teks narasi mencakup keberadaan alur, tokoh dan penokohan, latar tempat dan waktu, serta sudut pandang yang digunakan dalam penceritaan (Putri, (2024). Alur adalah rangkaian peristiwa yang tersusun secara sistematis dan menjadi penggerak jalannya cerita (Auliya & Damariswara, 2022). Tokoh, sebagaimana dijelaskan oleh Sidiq & Manaf (2020) merupakan individu yang memiliki peran penting dalam cerita melalui sikap, karakter, dan tindakannya. Latar, menurut Oktapiana dkk. (2018) menjadi unsur vital yang mendukung terbentuknya cerita dan bekerja bersama elemen naratif lainnya. Adapun sudut pandang diartikan sebagai cara penulis memandang dan menyampaikan peristiwa sehingga membentuk makna tertentu dalam cerita (Napitupulu & Nasution, 2022). Selain unsur-unsur pembangun tersebut, teks narasi juga memiliki fungsi yang menjadikannya lebih bermakna dan menarik bagi pembaca.

Fungsi teks narasi adalah untuk menyampaikan rangkaian peristiwa atau pengalaman secara runtut dengan tujuan menghibur, memberikan pesan moral, serta menemukan imajinatif pembaca. Menurut Larasati dkk. (2025) Teks narasi berfungsi memberikan kesenangan melalui cerita, alur, tokoh, dan konflik sehingga pembaca

merasa terlibat secara emosional. Narasi sering digunakan untuk menggambarkan pengalaman nyata maupun fiktif sehingga pembaca dapat memahami urutan kejadian secara jelas (Zuhroh & Rengganis, 2025) dan juga teks narasi Memberikan pesan moral atau nilai-nilai tertentu banyak teks naratif yang memuat amanat atau pelajaran hidup yang ingin disampaikan penulis melalui alur cerita (Sarwani, 2015). Teks narasi berfungsi menyajikan peristiwa secara runtut untuk menghibur pembaca, menyampaikan pengalaman, dan menanamkan nilai moral melalui alur serta tokohnya. pembahasan akan beralih pada konsep gamifikasi yang lebih memikat.

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, lencana, tantangan, dan papan peringkat ke dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam suatu aktivitas (Ananda dkk., 2024). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi digunakan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan mekanisme permainan sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran (Hakeu dkk., 2023). Pendekatan ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong kompetisi sehat, serta meningkatkan partisipasi melalui desain aktivitas yang lebih menantang dan bermakna (Fauzi & Kumara, 2025).

Menurut Jannah & Masnawati (2024) gamifikasi juga bermanfaat meningkatkan motivasi belajar karena elemen permainan mampu membangkitkan rasa tertantang dan keinginan untuk mencapai tujuan. Selain itu, gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi berkelanjutan (Ocha & Laksana, 2025). Gamifikasi juga membantu memperkuat retensi materi karena siswa lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran (Malik dkk., (2025). Tidak hanya itu, penggunaan gamifikasi mampu menumbuhkan kolaborasi dan persaingan sehat yang berdampak pada peningkatan kinerja akademik (Mahbubi, 2025). Lebih jauh, gamifikasi menjadikan pengalaman belajar lebih personal dan adaptif sehingga siswa dapat belajar sesuai kecepatan dan kebutuhan masing-masing (Al Fadillah & Akbar, 2024).

Tujuan utama gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan elemen-elemen permainan yang dapat mendorong keterlibatan emosional maupun kognitif selama proses pembelajaran (Ananda dkk., 2024). Selain itu, gamifikasi juga berfungsi memperkuat partisipasi aktif siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif sehingga mereka terdorong untuk terus berkembang dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Ibrahim dkk., 2025). gamifikasi ditujukan untuk mengembangkan kompetensi serta kemampuan pemecahan masalah melalui tantangan, umpan balik, dan bentuk penghargaan yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Srimuliyani, 2023). Di samping itu, gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan retensi dan pemahaman konsep melalui proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna sehingga informasi lebih mudah diingat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksploratif, bertujuan menggali secara mendalam desain pembelajaran membaca teks naratif berbasis gamifikasi serta persepsi guru terhadap implementasinya di kelas. Penelitian eksploratif dipilih karena fenomena gamifikasi dalam pembelajaran membaca masih

perlu dipahami secara komprehensif dari sisi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaiannya (Elza, 2025). Proses eksplorasi bersifat fleksibel sehingga memungkinkan peneliti menelusuri cara guru merancang unsur gamifikasi seperti poin, tantangan, level, atau badge, serta mengungkap pengalaman nyata guru ketika menerapkannya dalam pembelajaran membaca (Faradina dkk., 2025). Pendekatan ini juga membantu memetakan aspek-aspek desain yang efektif serta kendala yang dialami guru sehingga dapat menjadi dasar pengembangan model pembelajaran yang lebih terarah (Sulaiman dkk., 2024).

Pendekatan eksplorasi dalam konteks pembelajaran membaca sangat penting karena memungkinkan peneliti menangkap dinamika penggunaan gamifikasi secara autentik sesuai kondisi sekolah. Guru sebagai pelaksana utama dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas komponen gamifikasi, kesesuaian fitur dengan karakteristik siswa, dan kemampuannya dalam meningkatkan motivasi membaca teks naratif. Melalui proses eksploratif, peneliti dapat menyesuaikan fokus penelitian berdasarkan temuan lapangan sehingga menghasilkan pemahaman yang luas mengenai peran gamifikasi dalam pembelajaran literasi (Rahmania dkk., 2023). Selain itu, metode ini memungkinkan identifikasi lebih awal terkait strategi yang digunakan guru untuk mengatasi kebosanan membaca teks panjang serta bagaimana gamifikasi membantu menghadirkan kegiatan membaca yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia tingkat MTs Plus An-Nahdliyah, karena mereka merupakan pihak yang merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran membaca teks naratif. Guru dipilih berdasarkan pengalaman mengajar minimal dua tahun agar mampu memberikan penilaian objektif mengenai efektivitas penerapan gamifikasi di kelas. Mereka juga dinilai memiliki pemahaman komprehensif terhadap karakteristik teks naratif, tujuan pembelajaran membaca, serta tantangan siswa dalam memahami alur, tokoh, dan amanat cerita. Pemilihan guru sebagai informan utama memungkinkan peneliti menggali bagaimana mereka merancang elemen gamifikasi, memilih platform, menentukan aturan permainan, dan menilai dampaknya terhadap keterlibatan serta pemahaman siswa. Dengan demikian, data yang diperoleh dapat merepresentasikan persepsi profesional yang relevan dalam pengembangan desain pembelajaran berbasis gamifikasi (Impron dkk., 2025).

Instrumen pengumpulan data terdiri dari wawancara semi-terstruktur dan angket persepsi guru mengenai desain dan implementasi gamifikasi. Wawancara dirancang untuk menggali pengalaman guru secara mendalam, sedangkan angket digunakan untuk memetakan persepsi mereka secara lebih sistematis. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan kategori sangat tidak setuju hingga sangat setuju, mengacu pada model pengukuran persepsi pendidikan yang umum digunakan (Hildawati dkk., 2024). Penyusunan indikator memperhatikan komponen gamifikasi, kemudahan penggunaan media, relevansi materi membaca naratif, serta dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa (Septiana & Fadhillah, 2024). Melalui kombinasi wawancara dan angket, penelitian diharapkan menghasilkan data valid dan mendalam mengenai kualitas desain gamifikasi serta sejauh mana guru menilai pendekatan ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca teks naratif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket adalah instrumen untuk mengumpulkan data atau informasi dengan menggunakan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disiapkan sebelumnya dan diberikan kepada responden untuk diisi (Wicaksana, 2020). Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Media Gamifikasi	1. Tampilan visual media gamifikasi dalam pembelajaran membaca teks naratif terlihat menarik bagi saya.					
	2. Warna, ikon, dan ilustrasi pada media gamifikasi mendukung suasana belajar yang menyenangkan.					
	3. Teks dan elemen visual dalam media gamifikasi mudah dibaca dengan jelas.					
	4. Tata letak fitur dan menu dalam media gamifikasi tersusun rapi dan mudah dipahami.					
Kemudahan Penggunaan	5. Saya mudah memahami cara menggunakan media gamifikasi tanpa perlu bantuan orang lain.					
	6. Media gamifikasi dapat diakses dengan mudah melalui perangkat yang saya gunakan.					
	7. Alur penggunaan media gamifikasi (instruksi, tahapan, dan fitur) jelas dan mudah diikuti.					
	8. Media gamifikasi tidak membuat saya kebingungan saat menggunakannya dalam pembelajaran.					
Pemahaman Materi	9. Media gamifikasi membantu siswa memahami materi membaca teks naratif.					
	10. Aktivitas dan tugas dalam media gamifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang saya berikan.					
	11. Umpan balik dari media gamifikasi membantu saya mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.					
	12. Media gamifikasi membantu siswa mengingat kembali unsur dan struktur teks naratif.					
	13. Media gamifikasi membuat siswa lebih semangat mempelajari teks naratif.					

Motivasi & Keterlibatan	14. Saya melihat siswa merasa tertantang saat mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi.					
	15. Penggunaan media gamifikasi membuat siswa lebih fokus saat membaca teks naratif.					
	16. Siswa tampak lebih aktif dan terlibat selama pembelajaran menggunakan gamifikasi.					
Kenyamanan & Kepercayaan Diri	17. Saya merasa nyaman menggunakan media gamifikasi dalam mengajar membaca teks naratif.					
	18. Media gamifikasi meningkatkan kepercayaan diri saya dalam menyampaikan materi.					
	19. Saya tidak mudah merasa jenuh saat menggunakan media gamifikasi dalam pembelajaran.					
	20. Saya berharap pembelajaran membaca teks naratif lebih sering menggunakan media gamifikasi.					

Keterangan (Sangat Tidak Setuju=1, Tidak Setuju=2, Netral=3, Setuju=4, Sangat Setuju=5) (Dikembangkan oleh peneliti)

Angket tersebut digunakan untuk menggali respons guru terhadap berbagai aspek penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran teks naratif, seperti kemudahan dalam mengelola fitur-fitur permainan, efektivitas penyampaian materi melalui media tersebut, kualitas tampilan visual yang mendukung proses mengajar, serta sejauh mana elemen permainan membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Setiap butir pernyataan dalam angket disusun untuk menangkap pengalaman guru secara menyeluruh dan autentik, sehingga dapat merefleksikan bagaimana mereka memanfaatkan media gamifikasi dalam praktik pembelajaran di kelas.

Data yang diperoleh dari pengisian angket oleh guru kemudian dijadikan dasar dalam proses analisis untuk memahami makna di balik setiap tanggapan yang diberikan. Analisis dilakukan secara teliti dan sistematis dengan menggunakan teknik analisis tematik, sehingga berbagai pola penting mengenai persepsi guru terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran teks naratif dapat terungkap secara lebih mendalam.

Teknik analisis data menggunakan analisis tematik (thematic analysis). Menurut Braun dan Clarke dalam Hanjarwati dkk. (2023) Analisis tematik dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu membaca data secara berulang untuk memahami isinya, melakukan pengodean, mengidentifikasi pola atau tema, meninjau kembali tema yang ditemukan, menetapkan tema final, serta menyusun laporan hasil analisis. Tahapan analisis tematik dimulai dengan membaca data secara berulang untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap isi dan konteks (Nurhaliza dkk., 2025). Setelah itu, peneliti melakukan proses pengodean, yaitu memberikan tanda atau label pada bagian-bagian penting dari data yang dianggap relevan dengan fokus

penelitian. Langkah berikutnya adalah mengidentifikasi pola atau tema dari kumpulan kode yang telah dibuat, sehingga muncul gambaran awal mengenai isu-isu utama yang terkandung dalam data. Tema yang ditemukan kemudian ditinjau kembali untuk memastikan kesesuaiannya dengan keseluruhan data, sebelum akhirnya ditetapkan sebagai tema final yang benar-benar mewakili temuan penelitian (Atiyyah, 2023). Tahap terakhir adalah menyusun laporan hasil analisis secara sistematis dan jelas, sehingga proses tematik yang dilakukan dapat dipahami dan dipertanggungjawabkan (Waruwu dkk., 2025).

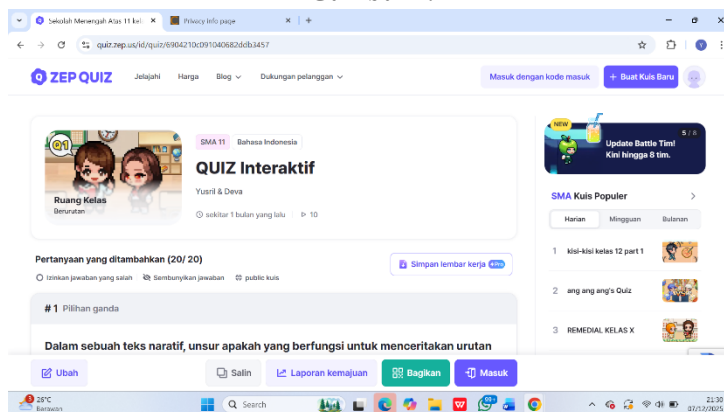
Teknik validasi data menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah proses mengumpulkan dan menelaah informasi dari berbagai sumber data untuk memperoleh pemahaman yang lebih akurat dan mendalam (Magdalena dkk., 2021). Pada penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan menghubungkan data dari angket siswa, hasil observasi selama proses pembelajaran berbasis gamifikasi, serta refleksi peneliti mengenai penggunaan media tersebut dalam membantu pemahaman teks naratif. Melalui penggunaan triangulasi sumber, keandalan data dapat ditingkatkan karena informasi diverifikasi dari berbagai perspektif. Pendekatan ini memastikan bahwa temuan penelitian benar-benar mencerminkan pengalaman nyata siswa ketika menggunakan media gamifikasi untuk mempelajari teks naratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain media Gamifikasi

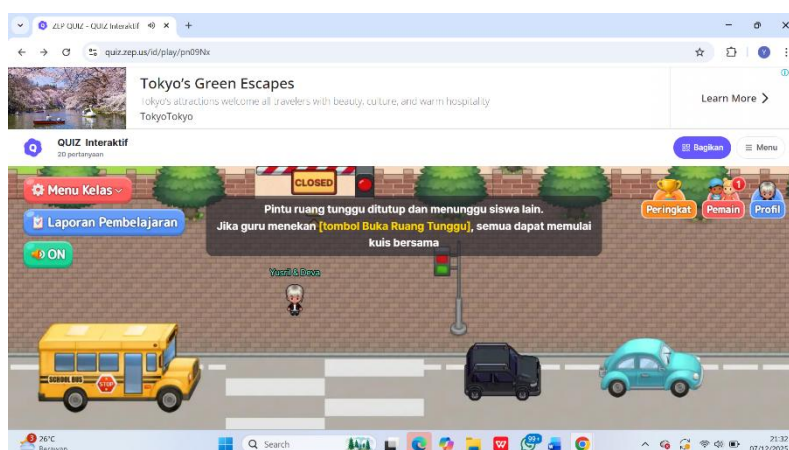
Untuk menggunakan ZEP Quiz, pengguna terlebih dahulu membuka website ZEP Quiz melalui browser seperti Google Chrome atau Microsoft Edge. Setelah halaman utama terbuka, pengguna perlu melakukan proses login dengan memasukkan akun yang sudah terdaftar, sehingga sistem dapat menyimpan progres belajar ataupun aktivitas kuis yang dilakukan. Setelah berhasil masuk, pengguna akan melihat berbagai pilihan kuis yang tersedia, kemudian dapat memilih kuis yang ingin dipelajari. Pada tampilan sesuai gambar, misalnya pengguna memilih kuis berjudul "*kuis interaktif*" yang dibuat pada jenjang Sekolah Dasar. Di halaman kuis tersebut ditampilkan informasi penting seperti jumlah pertanyaan, jenis soal, waktu publikasi, serta nama pembuat kuis. Selain itu, terdapat juga ikon atau tombol yang dapat digunakan untuk melihat laporan kemajuan maupun menyimpan lembar kerja. Setelah memahami tampilan dan isi kuis, pengguna dapat menekan tombol Masuk atau Mulai pada bagian bawah halaman. Tahap ini merupakan langkah awal sebelum menjawab seluruh pertanyaan dalam kuis, sehingga pengguna harus memastikan siap untuk memulai latihan atau evaluasi melalui platform ZEP Quiz.

Gambar 1.



Setelah pengguna menekan tombol *Masuk* untuk memulai kuis, tampilan layar akan berpindah ke halaman ruang tunggu seperti yang terlihat pada gambar. Pada tahap ini, pengguna akan berada dalam sebuah suasana permainan berbentuk dunia virtual yang menampilkan karakter, kendaraan, serta lingkungan seperti jalan dan pepohonan. Pada bagian tengah layar terdapat informasi bahwa pintu ruang tunggu masih tertutup dan sistem sedang menunggu siswa lain untuk bergabung. Pesan tersebut menjelaskan bahwa apabila guru menekan tombol “Buka Ruang Tunggu”, maka seluruh peserta dapat memulai kuis secara bersamaan. Selain itu, di sisi kiri layar terdapat beberapa tombol seperti *Menu Kelas*, *Laporan Pembelajaran*, serta pengaturan suara, sementara pada bagian kanan terdapat menu seperti *Peringkat*, *Profil*, dan jumlah pemain yang sudah masuk. Tampilan ini memberikan kesempatan bagi guru memastikan seluruh siswa sudah siap sebelum memulai kuis. Dengan demikian, langkah ini merupakan tahap transisi sebelum soal pertama muncul, sekaligus memberikan suasana interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

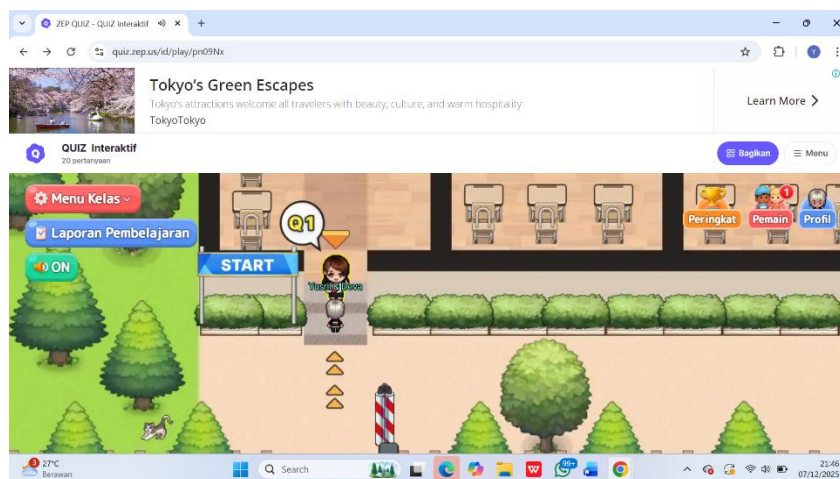
Gambar 2.



Setelah ruang tunggu dibuka oleh guru dan siswa mulai memasuki area permainan, tampilan akan berubah ke arena kuis seperti pada gambar. Pada bagian ini, karakter pemain akan berada di dekat papan bertuliskan “START” yang menandai titik awal dimulainya kuis. Di atas karakter juga muncul simbol pertanyaan pertama, yang ditandai dengan tulisan “Q1” sebagai penanda bahwa siswa akan segera mulai menjawab soal nomor satu. Untuk memulai permainan, siswa cukup menggerakkan

karakter ke arah tanda panah kuning yang mengarah ke depan hingga mencapai titik pertanyaan. Setelah karakter mendekati area tersebut, soal pertama akan otomatis muncul di layar dan siswa dapat mulai membaca serta memilih jawaban yang tersedia. Tampilan visual yang dibuat menyerupai permainan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena siswa merasa seperti sedang berpetualang sambil menjawab pertanyaan. Dengan demikian, langkah ini menjadi awal dari proses pengerjaan kuis secara interaktif dan gamifikasi pada platform ZEP Quiz.

Gambar 3.



Setelah pemain berhasil menjawab seluruh pertanyaan yang tersedia, sistem akan secara otomatis menampilkan halaman akhir permainan seperti pada gambar. Pada tampilan tersebut muncul informasi bahwa pengguna telah menyelesaikan semua pertanyaan yang diberikan, disertai animasi karakter sebagai bentuk apresiasi. Selain itu, hasil akhir permainan juga memperlihatkan jumlah jawaban benar, waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis, serta posisi atau peringkat yang diperoleh oleh pemain. Informasi ini membantu siswa mengetahui sejauh mana pencapaian mereka selama menjawab soal. Pada bagian bawah layar terdapat tombol "Lihat detail" yang dapat ditekan untuk mengetahui rincian jawaban, seperti soal mana yang benar atau salah. Tampilan akhir ini menjadi penutup dari kegiatan kuis di ZEP Quiz dan memberikan umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat mengevaluasi kemampuan mereka. Dengan demikian, proses pembelajaran terasa lebih interaktif karena siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga memperoleh hasil secara cepat dan menarik setelah permainan selesai.

Gambar 4.

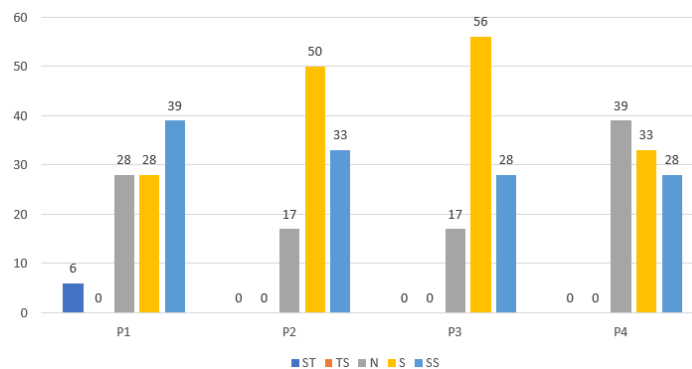


B. Persepsi guru terhadap media gamifikasi

1. Desain Media Gamifikasi

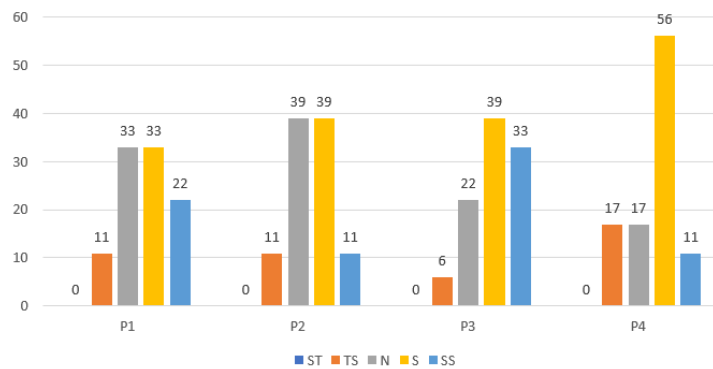
Persepsi guru terhadap media gamifikasi pada aspek Desain Media Gamifikasi ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 32%, menjawab setuju sebanyak 42%, menjawab netral sebanyak 25%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 1%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Gambar 5.



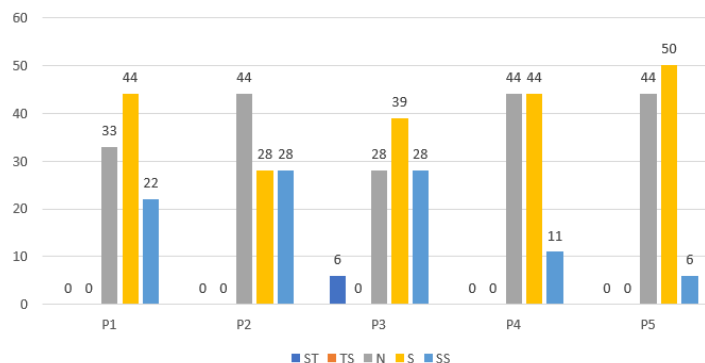
2. Kemudahan Penggunaan

Persepsi guru terhadap media gamifikasi pada aspek Kemudahan Penggunaan ini rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 19%, menjawab setuju sebanyak 42%, menjawab netral sebanyak 28%, menjawab tidak setuju sebanyak 11%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Gambar 6.

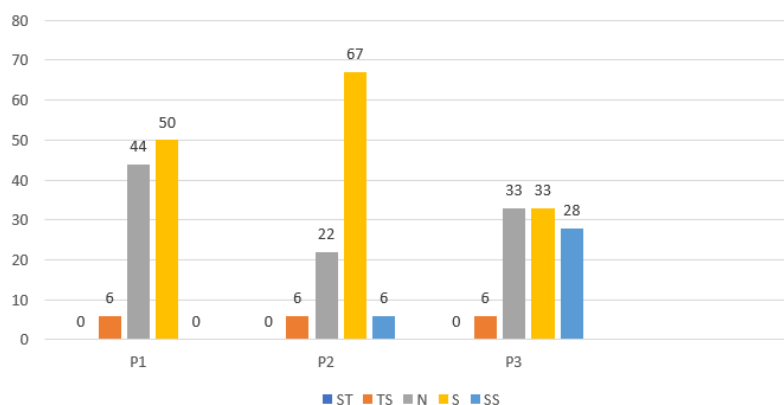
3. Pemahaman Materi

Persepsi guru terhadap media gemifikasi pada aspek Pemahaman Materi rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 19%, menjawab setuju sebanyak 41%, menjawab netral sebanyak 39%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 1%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Gambar 7.

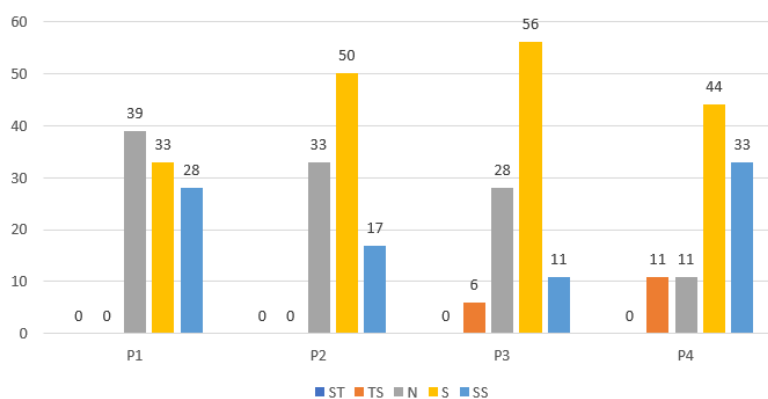
4. Motivasi & Keterlibatan

Persepsi guru terhadap media gemifikasi pada aspek Motivasi & Keterlibatan rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 11%, menjawab setuju sebanyak 50%, menjawab netral sebanyak 33%, menjawab tidak setuju sebanyak 6%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Gambar 8.

5. Kenyamanan dan & Kepercayaan diri

Persepsi guru terhadap media gemifikasi pada aspek Kenyamanan dan & Kepercayaan diri rata-rata jawaban siswa menjawab sangat setuju 22%, menjawab setuju sebanyak 46%, menjawab netral sebanyak 28%, menjawab tidak setuju sebanyak 4%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Gambar 9.

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media Gamifikasi sebanyak 90 sedangkan siswa yang memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media Gamifikasi sebanyak 18. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana desain serta persepsi siswa terhadap media Gamifikasi tersebut.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media Gamifikasi memuat 1) Desain Media Gamifikasi, 2) Kemudahan Penggunaan, 3) Pemahaman Materi, 4) Motivasi & Keterlibatan, 5) Kenyamanan dan & Kepercayaan diri sedangkan persepsi guru terhadap media Gamifikasi yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 90 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 18.

REFERENSI

- Al Fadillah, Y., & Akbar, A. R. (2024). Strategi Desain Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan* E-ISSN: 3031-7983, 1(4), 354-362. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/article/view/420>.
- Alanudin, R. (2017). *Narasi pemberitaan investigasi pembunuhan Kim Jong-nam analisis naratif laporan utama Majalah Tempo Edisi 10-16 April 2017* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung). <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/19042>.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i1.7a>.
- Andriani, L., Syihabuddin, S., Sastromiharjo, A., & Anshori, D. (2023). Pengaruh proses menulis dan kognitif terhadap kemampuan menulis teks naratif siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 275-288. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.585>.
- Ariani, D., & Widyaningrum, R. (2024). Gamifikasi Berbasis Website Untuk Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan FIP UNJ Menggunakan Model Integrative Learning Design Framework (ILDF). *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(2), 22-36. <https://doi.org/10.21009/JPI.072.04>.
- Atiyyah, R. (2023). Analisis Tokoh Utama dan Tema Novel Perempuan Keumala Karya Endang Moerdopo. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 280-287.. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.521>
- Auliya, S., & Damariswara, R. (2022). Analisis terhadap struktur alur dalam novel tapak jejak karya fiersa bersari. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 14(1). <https://www.academia.edu/download/106958066/5363.pdf>.
- Dewi Amelia, B., Murniyanto, M., & Iskandar, Z. (2023). *Efektivitas Metode Speed Reading pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa di Kelas V SD 77 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup). <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/3355>.
- Elza, P. (2025). Implementasi Gamifikasi dalam Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Moodle. *Jurnal Teknologi dan Informatika Indonesia*, 1(1), 35-44. <https://pustakajurnal.web.id/index.php/jtii/article/view/37>.
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Az Zahra, A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866-874. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3034>.
- Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109-122. <http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v12i1.17159>.
- 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. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.
- Hanjarwati, A., Rahmi, A., Astuti, M. R., & Ristiyanti, S. (2023). Refleksi Pembelajaran Online Mahasiswa Difabel Netra Di Masa Pandemi Covid-19. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 23(1), 81-92. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v23i1.3290>.
- Hildawati, H., Suhirman, L., Prisuna, B. F., Husnita, L., Mardikawati, B., Isnaini, S., ... & Saktisyahputra, S. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan Analisa Data Statistik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19550>
- Ibrahim, B., Adam, F., & Kusumah, I. (2025). BASRENG: Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Gamifikasi dan Diferensiasi Soal dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 6(2), 182-195. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v6i2.10898>.
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173-183. <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/IJUPENDIS/article/view/2241>.
- Larasati, B. G., Dewi, B. S., & Alfatiem, N. (2025). Telaah Konsep Dasar Cerita Anak, Perkembangan Reseptif Sastra Anak dan Manfaat Cerita Bagi Anak. *Multidisciplinary Research Journal*, 1(2), 52-60. <https://ejournal.kalibra.or.id/index.php/murej/article/view/150>.
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi model pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 di kelas III SDN Sindangsari III. *Pandawa*, 3(1), 119-128. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1005>.
- 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>
- Malik, A., Aulia, A., Zuliani, N. V., & Mardiyah, S. S. (2025). Implementasi Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Man 2 Kota Sukabumi: Gamification Strategy Using Kahoot to Enhance Student Participation in the Learning of Islamic Cultural History at Madrasah Aliyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 304-319. <https://journal.pegiatliterasi.or.id/index.php/epistemic/article/view/432>.
- Muchmaina, N., Chandra, C., & Syam, S. S. (2025). Analisis Pembelajaran Siswa Kelas III dalam Membaca Intensif Teks Naratif di Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 140-153. <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Semantik/article/view/1631>.
- Munawarah, K., & Rosida, V. (2024). DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS III. *Pentrysc: Jurnal Pendidikan GuruSD*, 3(3), 291-302. <http://journal.matappa.ac.id/index.php/Pentrysc/article/view/4029>.

- Napitupulu, D. S., & Nasution, H. B. (2022). Membenahi Pendidikan Islam: Sudut Pandang, Tradisi Dan Pengalaman. *Reflektika*, 17(2), 253-274. [10.28944/reflektika.v17i2.647](https://doi.org/10.28944/reflektika.v17i2.647).
- Nurhaliza, F., Putra, Z. H., Hermita, N., & Copriady, J. (2025). Reflexive Thematic Analysis sebagai Strategi Kualitatif dalam Kajian Pendidikan Multikultural. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 5256-5272. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19550>.
- Ocha, F. A., & Laksana, S. D. (2025). Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar melalui Gamifikasi Digital: Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Belajar. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 208-233. <https://doi.org/10.54180/joeces.v5i1.580>.
- Oktapiana, A., Lestari, R. D., & Rosi, R. (2018). Analisis latar sebagai atmosfer dalam cerpen "aku primadona" karya yatti sadeli. *Semantik*, 7(2), 107-113. <https://doi.org/10.22460/semantik.v7i2.p107-113>.
- Purwo, S. (2017). Peran gerakan literasi sekolah dalam pembelajaran kreatif-produktif di sekolah dasar. *Karya Ilmiah Dosen*, 3(1), 13-20. <http://journal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/kid/article/view/85>.
- Putri, Y. A. (2024). *posisi narator dalam novel laut bercerita karya leila s. chudori* (doctoral dissertation, universitas kristen indonesia toraja). <https://repo.ukitoraja.ac.id/id/eprint/495>.
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127-137. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: jurnal manajemen pendidikan islam*, 11(2), 114-133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>.
- 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* (Vol. 3, No. 3, pp. 2232-2237). <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57114>.
- Sahno, S. (2022). Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 53-58. <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i2.18>.
- Sari, E. I., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik di kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 74-82. <http://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/847/550>.
- Sarwani, A. (2015). Narrative Text sebagai sumber belajar mata pelajaran Bahasa Inggris untuk menumbuhkan nilai moral peserta didik. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12(2), 243-254. <https://doi.org/10.30957/lingua.v12i2.40>.
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis

- Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 239-253. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198>
- 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>
- Sulaiman, S., Yendri, O., Suhirman, L., Rachmandhani, S., Baka, C., Djayadin, C., ... & Napitupulu, B. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi dan Perkembangannya*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Suparlan, S. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1-12. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/1088>.
- Waruwu, M., Puat, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917-932. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3057>.
- Wicaksana, E. (2020). Efektifitas pembelajaran menggunakan moodle terhadap motivasi dan minat bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 117-124. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1937>.
- Wiwikananda, S. K. S., & Briansyah, D. A. (2024). Peran Guru Terhadap Keterampilan Membaca Melalui Gerakan Literasi Sekolah Peserta Didik Sekolah Dasar. *JESE: Journal of Elementary School Education*, 1(01), 50-59. <https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/article/view/2088>.
- Zuhroh, h., & rengganis, r. (2025). Narasi dalam kumpulan cerpen seekor anjing ditabrak honda astrea dini hari tadi karya dony iswara: kajian naratologi g  rard genette. *Jurnal sapala*, 12(02), 13-22. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-sapala/article/view/71295>.