



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

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



Penerapan Strategi Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Gamefikasi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa

Reva Amelia Agustina¹(✉), Elsa Yuliana², Siti Laiya³, Dwi Noviyani⁴, Jesica Fitria Maharani⁵, Dwi Vidyarti⁶, Masnuatul Hawa⁷

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

agustinarevaamelia@gmail.com

abstrak— Strategi pembelajaran adalah rancangan guna tercapainya tujuan belajar. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran teks deskripsi berbasis gamefikasi digital dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Metode yang diterapkan peneliti ialah studi pustaka. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan simak, libat, dan catat. Teknik validasi data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Hasil penelitian ini yaitu: 1) penerapan strategi pembelajaran teks deskripsi berbasis gamefikasi digital, 2) pengaruh gamefikasi digital terhadap keaktifan siswa, 3) pengaruh gamefikasi digital terhadap keterampilan menulis teks deskripsi, 4) faktor pendukung dan penghambat gamefikasi digital, 5) peran gamefikasi digital dalam pembelajaran teks deskripsi. Simpulan penelitian ini adalah terdapat 5 penerapan strategi pembelajaran teks deskripsi berbasis gamefikasi digital untuk mengoptimalkan kemampuan menulis siswa.

Kata kunci— strategi pembelajaran, teks deskripsi, gamefikasi digital, keterampilan menulis

Abstract— Learning strategy is a plan designed to achieve learning objectives. This study aims to examine the implementation of a digital gamification-based learning strategy for descriptive texts to enhance students' writing skills. The researcher employed a literature review method. Data collection involved observation, active participation, and note-taking, while data validation was conducted using triangulation. The study's findings cover: 1) the implementation of the digital gamification-based descriptive text learning strategy; 2) the impact of digital gamification on student engagement; 3) the impact of digital gamification on descriptive text writing skills; 4) the factors supporting and hindering digital gamification; and 5) the role of digital gamification in descriptive text instruction. The study concludes that there are five ways to implement a digital gamification-based descriptive text learning strategy to optimize students' writing abilities.

Keywords— learning strategies, descriptive text, digital gamification, writing skill

PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran adalah suatu rencana yang disusun oleh guru untuk mengelola proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan

efisien. (Margaretha dkk., 2026). Pada pelaksanaan aktivitas belajar, strategi yang tepat juga bisa membantu pendidik mewujudkan kondisi belajar yang efektif, menarik, serta terarah agar siswa lebih mudah menguasai topik yang diajarkan (Harahap, 2026). dengan karena itu, strategi pembelajaran dipahami sebagai serangkaian aktivitas yang disusun secara terstruktur untuk mewujudkan sasaran pendidikan tertentu (Mohamad dkk., 2026).

Penggunaan strategi yang sesuai dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, serta bermakna selaras dengan kebutuhan siswa (Yuni dkk., 2024). Strategi pembelajaran juga bertujuan meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara baik (Rahmadani dkk., 2024). pendekatan ini turut berperan dalam menciptakan interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik sehingga suasana belajar terasa lebih nyaman, menyenangkan, dan komunikatif (Asyva dkk., 2025). Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat sangat diperlukan dalam pembelajaran teks deskripsi.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP, teks deskripsi menjadi salah satu materi yang diajarkan untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa. Menurut Imawati (2017) teks deskripsi merupakan teks yang menyajikan gambaran secara terperinci mengenai suatu objek, tempat, suasana, serta peristiwa sehingga pembaca dapat membayangkannya secara langsung. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teks deskripsi memiliki peran penting karena dapat melatih kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan, hasil pengamatan, dan imajinasi ke dalam bentuk tulisan yang runtut dan jelas (Pahrin, 2021). Melalui kegiatan menulis teks deskripsi, siswa juga belajar memilih kata yang tepat agar tulisan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Rikmasari & Kurniati, 2021).

Teks deskripsi memiliki ciri berupa penggambaran objek secara rinci dan jelas sehingga pembaca dapat membayangkan objek yang dijelaskan secara langsung (Mala dkk., 2026). Teks deskripsi juga menggunakan bahasa yang konkret dan detail untuk menggambarkan bentuk, warna, suasana, maupun keadaan suatu objek (Azmi dkk., 2025). Selain itu, teks deskripsi banyak menggunakan kata sifat dan ungkapan yang dapat merangsang pancaindra pembaca, seperti penglihatan, pendengaran,

penciuman, dan perasaan (Wardhani, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran teks deskripsi memerlukan pendekatan yang dapat membuat proses belajar lebih menarik, seperti melalui gamefikasi digital.

Gamefikasi digital yaitu metode pembelajaran dengan teknologi sebagai komponen utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar siswa (Tiwa, 2020). Penerapan gamefikasi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menghadapi perkembangan teknologi dan pendidikan yang terus berubah seiring kemajuan zaman (Ambawani dkk., 2024). Gamefikasi merupakan penerapan pola pikir serta mekanisme permainan sebagai bagian dari pembelajaran guna memperkuat keterlibatan siswa (Purwitasari dkk., 2025). Penerapan gamefikasi dalam kegiatan belajar juga meningkatkan semangat, keaktifan dan capaian pembelajaran peserta didik (Taufiq dkk., 2025).

Gamefikasi digital dalam dunia pendidikan memanfaatkan unsur dan konsep permainan agar terciptanya suasana belajar yang inovatif dan efektif (Suparmini dkk., 2024). Dalam penerapannya, gamefikasi menggunakan poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan guna mengoptimalkan proses belajar yang lebih inovasi bagi siswa (Mahbubi, 2025). Penerapan unsur-unsur permainan tersebut berpotensi mendorong peningkatan keterlibatan serta motivasi belajar.

Sejalan dengan itu, gamefikasi dapat menghasilkan proses pembelajaran yang kreatif dan interaktif melalui aktivitas permainan secara bersama-sama sehingga dapat meningkatkan semangat serta hasil belajar siswa (Naatonis dkk., 2023). Penerapan gamefikasi dalam pembelajaran juga menjadi strategi inovatif agar meningkatkan kemampuan keterampilan digital siswa melalui kegiatan belajar yang interaktif, menarik, serta menyenangkan (Hafidz dkk., 2025). Salah satu platform yang digunakan dalam penerapan gamefikasi digital yaitu Quizizz.

Quizizz ialah media pembelajaran digital berorientasi permainan yang memungkinkan guru menciptakan kuis interaktif sesuai kebutuhan pembelajaran (Pranoto, 2020). Platform ini mudah diakses melalui web sehingga praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Sodiq dkk., 2021). Melalui penyajian kuis yang inovatif serta interaktif, Quizizz mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Suryanti & Taufik, 2022). Selain itu, fitur

pemeringkatan yang tersedia mampu mendorong semangat belajar dan menciptakan suasana kompetitif yang positif (Irawan & Amirudin, 2024). Oleh sebab itu, "Quizizz berpotensi menjadi alternatif media belajar yang efektif guna mewujudkan pembelajaran yang aktif, menarik, serta berorientasi pada peserta didik (Amiroh & Afifah, 2021). Penerapan gamefikasi ini juga berpotensi meningkatkan keterampilan menulis peserta didik (Jannah & Masnawati, 2024).

Keterampilan menulis adalah bentuk kemampuan berbahasa yang memiliki kontribusi signifikan terhadap kehidupan sehari-hari dan dunia pendidikan (Mustari dkk., 2020). Keterampilan ini menjadi sarana untuk mengemukakan ide, pandangan, perasaan secara lisan maupun tulisan, serta menyalurkan informasi kepada pihak lain melalui bahasa tulis (Astuti & Mustadi, 2014). Selain itu, kemampuan tersebut membantu seseorang mengungkapkan gagasan secara runtut, terarah, dan sistematis sehingga makna yang ingin disampaikan lebih mudah dimengerti oleh pembaca (Yulistiani & Indihadi, 2020).

Keterampilan menulis memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan memperluas wawasan seseorang (Munawarah & Zulkiflih, 2021). Keterampilan menulis juga dapat melatih pola pikir kritis, logis, dan kreatif dalam mengembangkan ide menjadi tulisan yang utuh dan bermakna (Agustin & Indihadi, 2020). Menurut Siregar & Ikawati (2025) keterampilan menulis berperan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, memperluas wawasan, serta membantu seseorang mengekspresikan pengalaman, pengetahuan, dan perasaan yang dimiliki.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menerapkan metode studi pustaka (library research). Studi pustaka adalah pendekatan melalui pemanfaatan sumber-sumber tertulis sebagai bahan utama dalam proses pengumpulan dan analisis data (Haifa dkk., 2025). Referensi yang digunakan meliputi buku, ensiklopedia, kamus, jurnal, dokumen, majalah, serta berbagai sumber tertulis lainnya (Layaliya dkk., 2021). Melalui metode ini, peneliti mengumpulkan teori dan informasi yang berkaitan dengan strategi pembelajaran teks deskripsi berbasis gamefikasi digital. Data yang diperoleh

kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan menulis siswa.

Teknik pengumpulan data melibatkan teknik simak, libat, dan catat. Teknik simak merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dan menyimak (Mahsun dalam Nisa, 2018). Libat melibatkan peneliti sebagai pengamat tanpa terlibat langsung (Zulkarnaini, 2024). Catat ialah teknik lanjutan dalam metode simak dan libat yang dilakukan dengan mencatat data yang diperoleh (Jannah dkk., 2017).

Teknik validasi data pada penelitian ini menerapkan triangulasi. Teknik triangulasi merupakan teknik yang menerapkan berbagai metode dalam proses penelitian untuk mengumpulkan dan menganalisis data (Nurfajriani dkk., 2024). Triangulasi digunakan sebagai pemeriksaan data melalui penggunaan informasi dari luar data penelitian guna memverifikasi dan membandingkan data yang telah dikumpulkan (Husnullail, 2024). Dengan mengumpulkan serta membandingkan berbagai kumpulan data, triangulasi dapat membantu mengurangi ancaman terhadap validitas dan reliabilitas data (Adhimah, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai penerapan strategi pembelajaran teks deskripsi berbasis gamifikasi digital diuraikan sebagai berikut.

1. Penerapan Strategi Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Gamefikasi Digital

Penerapan strategi pembelajaran teks deskripsi berbasis gamefikasi digital dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media atau aplikasi digital yang memiliki unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran (Afrizal dkk., 2025). Guru memanfaatkan fitur seperti poin, level, kuis interaktif, tantangan, serta penghargaan agar mengoptimalkan partisipasi siswa menulis teks deskripsi (Rachmawati dkk., 2025). Penerapan strategi tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan variatif (Fakhira dkk., 2025).

Guru berfungsi sebagai pendamping yang mengarahkan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Rahayu & Aniswita, 2023). Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mengamati objek,

menyusun gagasan, serta mengembangkan teks deskripsi melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan digital (Riskinasih & Nurmalisa, 2025). Penerapan gamefikasi digital mampu mewujudkan lingkungan interaktif serta menarik agar mendorong peserta didik untuk berperan aktif selama kegiatan pembelajaran menulis.

Selain itu, strategi gamefikasi digital membantu meningkatkan fokus siswa selama mengikuti pembelajaran. Penerapan tantangan dan sistem penghargaan mendorong peserta didik lebih termotivasi agar menyelesaikan tugas dengan baik. Temuan penelitian ini sesuai dengan Maulana dkk. (2025) yang mengemukakan bahwa gamefikasi bisa mengoptimalkan perhatian serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran teks deskripsi tidak sekadar berperan dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi mampu memberikan kreatifitas serta bermakna bagi siswa (Safitri & Alatas, 2025).

Penerapan gamefikasi digital memberi peluang bagi peserta didik baik secara sendiri atau berkolaborasi. Peserta didik dapat melakukan diskusi kelompok, saling bertukar gagasan, dan membantu satu sama lain dalam menyusun teks deskripsi (Akbar dkk., 2024). Selain itu, penggunaan gamefikasi digital pada pembelajaran teks deskripsi juga mendukung peningkatan kompetensi menulis siswa. Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan, siswa lebih mudah mengolah gagasan dan merangkai kalimat deskriptif, dan menentukan penggunaan diksi yang tepat berdasarkan objek yang dikaji. Hal ini selaras dengan temuan Adriani (2023) berpendapat bahwa lingkungan belajar tidak menegangkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjelaskan hasil tulisannya.

2. Pengaruh Gamefikasi Digital terhadap Keaktifan Siswa

Gamefikasi digital adalah strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan misalnya sistem poin, tantangan, serta papan peringkat pada lingkungan belajar berbasis digital. Dalam bidang pendidikan, gamefikasi dimanfaatkan untuk Mewujudkan kegiatan belajar yang menarik dan dinamis sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dan tetap antusias selama proses belajar (Atika & Purbosari, 2026). Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis

permainan dapat mendorong siswa lebih aktif mengikuti kegiatan belajar karena suasana pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan interaktif (Kurniawan dkk., 2026). Melalui gamefikasi, siswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung (Fauzi & Kumara, 2025).

Menurut Tiyas dkk. (2026) gamefikasi mendukung peningkatan serta keaktifan siswa selama kegiatan belajar. Melalui gamefikasi, siswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi, mencatat, serta mengikuti kuis maupun kompetisi antarsiswa. Selain itu, penerapan gamefikasi dinilai dapat meningkatkan daya tarik pada Aktivitas belajar yang memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan bernilai bagi peserta didik. Badali dkk. (2026) menjelaskan bahwa fitur interaktif, seperti kuis online, tantangan kelompok, dan sistem skor, dapat mendorong siswa untuk bersaing secara sehat sekaligus bekerja sama dengan teman. Kondisi tersebut menjadikan suasana pembelajaran lebih hidup dan interaktif.

Penerapan gamefikasi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaksi antara siswa dengan guru maupun antarsiswa. Melalui fitur-fitur yang diberikan, siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi untuk Berpartisipasi dalam tanya jawab, Serta mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran (Dewi, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak sekedar belajar mandiri, sekaligus dilatih bekerja sama dan berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya (Mulyawati dkk., 2025). Selain itu, pembelajaran yang dikemas seperti permainan dapat mengurangi rasa bosan sehingga perhatian dan minat siswa terhadap materi meningkat. Keterlibatan aktif siswa menjadikan proses pembelajaran lebih optimal dan efektif jika materi bisa dipahami semakin baik dan mudah. Dengan penerapan gamefikasi digital, suasana kelas dapat menjadi lebih aktif dan interaktif melalui strategi pembelajaran yang inovatif (Mu'tamiroh & Burhanuddin, 2026).

3. Pengaruh Gamefikasi Digital terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi

Penerapan gamifikasi digital memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menulis teks deskripsi (Gani dkk., 2024).

Pemanfaatan unsur-unsur permainan, seperti poin, level, kuis interaktif, tantangan, dan penghargaan, mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Wati dkk., 2026). Kondisi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif tersebut membantu siswa memahami konsep teks deskripsi secara lebih mendalam serta memudahkan mereka dalam mengembangkan ide-usde untuk dituangkan ke dalam tulisan (Dewi, 2025).

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias mengikuti aktivitas menulis karena pembelajaran disajikan melalui media digital yang menyenangkan (Ulfah dkk., 2023). Situasi pembelajaran tersebut membuat siswa lebih berkonsentrasi, memiliki rasa percaya diri yang lebih baik, serta berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan belajar (Khasanah dkk., 2021). Di samping itu, penerapan sistem tantangan dan pemberian penghargaan memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas menulis secara lebih optimal (Srimuliyani, 2023). Temuan ini sejalan dengan pendapat Lutviana dkk. (2025) yang menyatakan bahwa gamefikasi terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengaruh gamefikasi digital juga tampak pada peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun teks deskripsi (Munawaroh, 2026). Melalui pendekatan ini, siswa lebih mudah mengembangkan gagasan, memilih kosakata yang tepat, serta menyusun kalimat deskriptif secara sistematis, runtut, dan mudah dipahami (Dewi dkk., 2026). Dengan demikian, gamifikasi digital dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Gamefikasi Digital

Faktor penunjang gamefikasi digital selama pembelajaran dapat terlihat melalui perkembangan teknologi dengan semakin mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik (Sari & Alfiyan, 2023). Kehadiran media digital, aplikasi pembelajaran, dan akses internet membantu kegiatan belajar menjadi lebih komunikatif dan menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar (Husen, 2025). Di samping itu, kreativitas guru dalam

menyusun kegiatan belajar berbasis permainan turut memengaruhi keberhasilan penerapan gamifikasi digital di kelas (Handayani & Murtiningsih, 2026).

Di sisi lain, implementasi gamifikasi digital masih menemui beberapa hambatan, misalnya terbatasnya sarana teknologi, kurangnya perangkat digital, serta jaringan internet yang kurang stabil sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran (Miranda dkk., 2024). Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi juga masih berbeda-beda sehingga penggunaan gamifikasi belum dapat diterapkan secara optimal (Alim, 2025). Perbedaan tingkat kemampuan digital peserta didik turut menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi (Fernandez & Siokain, 2025).

Dengan demikian, penerapan gamifikasi digital perlu dipersiapkan secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Safroni & Hidayah, 2024). Guru perlu menyesuaikan penggunaan gamifikasi dengan kondisi peserta didik, fasilitas sekolah, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Saharani & Ningsih, 2025). Dukungan serta kolaborasi antara sekolah, pendidik dan siswa juga diperlukan guna mewujudkan pembelajaran dengan giat, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar (Irwansyah dkk., 2026).

5. Peran Gamefikasi Digital dalam Pembelajaran Teks Deskripsi

Gamefikasi digital memegang peranan penting dalam pembelajaran teks deskripsi karena Dapat mewujudkan lingkungan belajar yang menarik serta nyaman bagi peserta didik (Masita dkk, 2025). Penggunaan gamefikasi digital juga turut mendorong meningkatnya minat belajar siswa karena kegiatan pembelajaran terasa lebih bervariasi dan tidak membosankan (Alfianti dkk., 2025). Pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi teks deskripsi, terutama terkait struktur teks dan kaidah kebahasaannya.

Selain meningkatkan minat belajar, gamefikasi digital berpengaruh terhadap motivasi siswa selama proses pembelajaran. Munculnya tantangan dan sistem pemberian penghargaan mendorong siswa lebih aktif mengikuti kegiatan belajar. Srimulyani (2023) berpendapat bahwa gamefikasi berkontribusi dalam

meningkatkan keterlibatan aktif siswa pada kegiatan pembelajaran. (2025) yang menegaskan bahwa unsur permainan berpotensi mengembangkan fokus dan perhatian peserta didik.

Gamefikasi digital dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas dalam menulis. Melalui kegiatan pembelajaran yang disajikan melalui permainan, siswa dapat mendeskripsikan gambar, video, atau objek tertentu dengan lebih menarik. Guru dapat memberikan tantangan berupa menyusun kalimat, memilih kosakata, atau melengkapi bagian teks deskripsi agar siswa mampu menuangkan gagasan secara tertulis dengan lebih mudah (Napu dkk., 2024). Selain itu, penggunaan media digital interaktif membantu siswa memperkaya kosakata dan melatih kemampuan menyusun kalimat deskriptif dengan lebih baik (Mecriyani dkk., 2025). Kegiatan tersebut membantu siswa membangun rasa percaya diri dalam mengomunikasikan hasil tulisannya.

Gamefikasi digital juga dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa selama pembelajaran. Kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan mendorong siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan memberikan masukan terhadap hasil tulisan teman. Ibrahim dkk. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis gamefikasi membantu siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan. Sejalan dengan itu Wicaksono (2013) menyatakan aktivitas permainan kelompok dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis, aktif, dan komunikatif.

Penerapan gamifikasi digital memberikan ruang bagi guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang semakin inovatif melalui pemanfaatan aplikasi atau platform digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media berbasis permainan menjadikan siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran dan mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran. Menurut Alzahmendhi dkk. (2026) gamefikasi digital dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan teknologi berbasis permainan mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar sehingga menjadi lebih menyenangkan dan bermakna

(Rukmana dkk, 2024). Penerapan gamifikasi digital tersebut dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran teks deskripsi.

SIMPULAN

Penerapan strategi pembelajaran teks deskripsi berbasis gamefikasi digital untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa terdiri dari 1) penerapan strategi pembelajaran teks deskripsi berbasis gamefikasi digital, 2) pengaruh gamefikasi digital terhadap keaktifan siswa, 3) pengaruh gamefikasi digital terhadap keterampilan menulis teks deskripsi, 4) faktor pendukung dan penghambat gamefikasi digital, 5) peran gamefikasi digital dalam pembelajaran teks deskripsi.

REFERENSI

- Adhimah, S. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Karangbong Rt. 06 Rw. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57-62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Adriani, S. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dikelas II (Studi Kasus SDN X Cubadak). *Jurnal PGMI UNIGA*, 2(1), 28-41. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/view/2382>
- Afrizal, D. Y. A., Suryanto, E., Rohmadi, M., & Suhita, R. (2025). Peluang Pembelajaran Sastra di Era Digital: Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sastra yang Menyenangkan. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 234-241. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/view/27237>
- Agustin, P. H., & Indihadi, D. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 83-92. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.26373>
- Akbar, D., Amin, I. A., & Kusmiarti, R. (2024). Penggunaan Teknik Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas XII SMAN 2 Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 7(4), 347-351. <https://doi.org/10.29303/jppm.v7i4.7698>
- Alfianti, T. P. N., Suradji, M., & Rahmawati, Z. D. (2025). Implementasi "Educaplay: FroggyJumps" dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Sukodadi. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 7(8), 2067- 2077. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v7i8.7958>

- Alim, B. (2025). Analisis Keterlibatan Pengguna pada Platform Olahraga Digital Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(4), 1289-1307. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v6i4.5335>
- Alzahmendhi, A., Putra, L. D., An, S. M. I. M. A., Fiqrullah, M. A., & Muharom, H. (2026). Pemanfaatan Gamefikasi dalam Pembelajaran PAI Kelas V di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 166-178. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i1.1049>
- Ambawani, C. S. L., Kusuma, T. M. M., Fauziati, E., Haryanto, S., & Supriyoko, A. (2024). Perspektif Connectivisme Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Proficio*, 5(1), 636-644. <https://doi.org/10.36728/jpf.v5i1.3134>
- Amiroh, A., & Afifah, L. (2021). Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 6(2), 241-249. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i2.566>
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250-262. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723>
- Asyva, N. N., Hasanah, J. A., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction). *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(3), 186-193. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i3.1107>
- Atika, A. N., & Purbosari, P. M. (2026). Pengaruh Gamifikasi Berbasis Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 11(1), 166-177. <https://doi.org/10.22437/gentala.v11i1.53303>
- Azmi, N., Harahap, N., Juwaira, A., Ramadani, F., Aliya, N., & Ayu, F. (2025). Inovasi Kreatif Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia: Teks Deskripsi Melalui Media Pop-Up Book. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 281-298. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35368>
- Badali, M. H., Handayani, N., Normeiliani, P., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2026). Gamification Sebagai Inovasi Pembelajaran Digital: Analisis Literatur Tentang Dampaknya Terhadap Keterlibatan Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 700-722. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42555>
- Dayu, D. P. K., & Anggrasari, L. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Writing Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 9(1), 21-32. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v9i1.114>
- Dewi, A. C. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektivitas Game Interaktif Dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa. *Journal Sultra Elementary School*, 6(1), 1144-1154. <https://doi.org/10.64690/jses.v6i1.466>

- Dewi, A. C. (2025). Transformasi Pembelajaran Menulis Teks Melalui Media Visual Interaktif. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(3), 99-111. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i3.246>
- Dewi, S., Uswati, T. S., & Widiyanti, N. (2026). Korelasi Penguasaan Kosakata dengan Hasil Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Tanjung. *Eufemia: Journal of Indonesian Language and Literature Education*, 1(1), 133-149. <https://ejournal.uingusdur.ac.id/eufemia/article/view/14635>
- Fajar Ayu, A., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Fitra Andikos, A. (2024). Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi: Model Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa melalui Teknologi. *ISEDU : Jurnal Pendidikan Islam*, 2 (2), 81-85. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Fakhira, P. H., Dita, A., Rahmawati, T., & Komariah, S. (2025). Optimalisasi Kualitas Pembelajaran Sosiologi Melalui Strategi Pembelajaran yang Variatif. *SOSIETAS*, 15(1), 90-100. <https://ejournal.upi.edu/index.php/sosietas/article/view/87182>
- 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. <https://dx.doi.org/10.25157/jwp.v12i1.17159>
- Fernandez, F. D. C., & Siokain, D. M. (2025). Systematic Literature Review: Intervensi Digital untuk Meningkatkan Kesehatan Mental pada Remaja. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 6829-6842. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19838>
- Gani, R. H., Supratmi, N., Wijaya, H., & Ernawati, T. (2024). Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga. *JNANALOKA*, 63-74. <https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2024.v5-no2-63-74>
- Hafidz, A. I. M., Larasati, A., & Kamal, M. R. (2025). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Nusantara Educational Review*, 3(2), 110-118. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/article/view/1706>
- Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 256-270. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1563>
- Handayani, R., & Murtiningsih, I. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Digital Zep Quiz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMAN 3 Sukoharjo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 165-179. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45355>

- Harahap, H. (2026). Hakikat Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PGSD UNIGA*, 5(1), 98-107. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v5i1.43707>
- Husen, N. (2025). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Gamifikasi. *Barakti: Journal of Community Service*, 3(2), 58-65. <https://doi.org/10.62394/barakati.v3i2.175>
- Husnullail, M., & Jailani, M. S. (2024). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70-78. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1148>
- Ibrahim, B., Adam, F., & Kusumah, I. (2025). Basreng: Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Gamifikasi dan Diferensiasi Soal dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JSP: Journal Social Pedagogy*, 6(2), 182-195. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v6i2.10898>
- Imawati, E. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teks Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 1(1), 53-63. <https://dx.doi.org/10.25157/literasi.v1i1.85>
- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan Metode Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37-44. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v7i1.2937>
- Irwansyah, M., Munawar, A. R., Lazzuardy, D. H., Al Harits, F., Rachman, M. Y. A., & Praptiningsih, P. (2026). Pemanfaatan Media Digital Zep Quiz dalam Pembelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Islam Nurussalam Al Khoir: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 16533-16538. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4921>
- Jannah, A., Widayati, W., & Kusmiyati, K. (2017). Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya dalam Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Ilmiah FONEMA*, 4(2). <https://doi.org/10.25139/fn.v4i2.758>
- 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://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Kurniawan, B., Letasado, M. R., Nuriyah, N., & Amri, N. (2026). Pemanfaatan Platfrom Digital Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2719>
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81-84. <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/12392>

- Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285-293. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.1057>
- 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>
- Mala, S. N., Diana, S. M., Profithasari, N., & Destini, F. (2026). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 193-201. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/43093>
- Margaretha, E., Simamora, R. L., Manalu, T. A. P., Pandiangan, Y. S. M., Simanjuntak, T., & Sitompul, Y. (2026). Pengaruh Strategi Pembelajaran Inovatif Terhadap Aktivitas Belajar Akuntansi Lanjutan Siswa Smkn 1 Medan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 1-10. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42149>
- Masita, Suryaman, M., & Sari, E. S. (2025). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Teks Deskripsi dengan Metode Permainan Kata pada Siswa Kelas VII SMP NEGERI 4 Gunung Bintang Awal. *At-Taklim: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(6), 536-547. <https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i6.468>
- Maulana, M. R., Aliwafa, A., & Astutik, N. S. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Pemahaman Pembelajaran Bahasa Arab. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 5(3), 1021-1032. <https://doi.org/10.58218/alinea.v5i3.2032>
- Mecriyani, W. O. D., Marsanda, Cahyani, S., Melisa. (2025). Praktik Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jhuse: Journal of Humanities Social Sciences Education*, 1(6), 1-13. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.277>
- Meirisa, S., & Yulianti, A. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Berbasis Storytelling Interaktif Terintegrasi Ai dan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(2), 495-507. <https://doi.org/10.52060/mp.v10i2.3701>
- Miranda, A., Rahmawati, S., & Adiyono, A. (2024). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Al-qur'an Dan Hadits Di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Fikruna: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 6(2), 70-85. <https://doi.org/10.56489/fik.v7i2.150>
- Mohamad, P., Yahiji, K., & Luneto, B. (2026). Analisis Strategi Pembelajaran PAI Inovatif di Sekolah Umum: Studi Kepustakaan. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(1), 145-159. <https://doi.org/10.35457/syfy5319>

- Mulyawati, S., Zulbaidah, Z., Kustati, M., & Bashori, B. (2025). Strategi Gamifikasi sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran di SDN 11 Lolong Kota Padang. *Journal Sains Student Research*, 3(6), 930-934. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i6.6960>
- Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22-34. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>
- Munawaroh, U. N. (2026). Gamifikasi dan Platform Digital dalam Pengembangan Literasi Abad 21 Siswa SMP. *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, dan Ilmu Komunikasi*, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.23960/buanakata.v3i1.1452>
- Mustari, L., Indihadi, D., & Elan, E. (2020). Keterampilan Menulis Anak 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 39-49. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27195>
- Mu'tamiroh, S. R., & Burhanuddin, H. (2026). Gamifikasi Pembelajaran PAI Berbasis ZEP Quiz: Analisis Literatur Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa di Era Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 179-194. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44874>
- Naatonis, R. N., Umam, M. C., Rohid, N., & Asy'ari, D. N. (2023). Media Gamifikasi dan Self Regulated Learning sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila. In *SIPTEK: Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan* 1(1), 1-14. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/view/180>
- Napu, N., Hanafi, H., Bouti, S., Abubakar, I. S., Helidu, P. A., & Mardjo, M. H. K. (2024). Peningkatan Hasil Pembelajaran Descriptive Text Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Picture To Picture Pada Siswa Sekolah di Teluk Tomini. *Serambi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 67-78. <https://doi.org/10.54923/serambi.v1i2.12>
- Nisa, K. (2018). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Berita dalam Media Surat Kabar Sinar Indonesia Baru. *Jurnal Bindo Sastra*, 2(2), 218-224. <https://doi.org/10.32502/jbs.v2i2.1261>
- 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>
- Pahrin, R. (2021). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif Pada Siswa Kelas IV SDN 28 Kota Selatan Kota Gorontalo. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 1(1), 11-22. <https://dx.doi.org/10.37905/dikmas.1.1.11-22.2021>
- Porwitasari, D. A., Wardani, N. N. S., Putri, S. D. K., & Lukitoaji, B. D. (2025). Impelementasi Pembelajaran Gamifikasi Di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Sosiola Pedagogi: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, dan*

- Humaniora*, 1(1), 29-34. <https://journal.mahsyia-educreativa.com/index.php/sosiolapedagogi/article/view/5>
- Pranoto, SE (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Putra, A. D., Amalia, M., Pamungkas, G. W. S., Sungkar, N. Z. B., Arifa, R. M. R. P., & Andari, N. (2025). Peran Alat Permainan Edukatif Interaktif (APEI) dalam Meningkatkan Fokus Belajar Matematika pada Anak Sekolah Dasar di Desa Sukosari. *ABDI MASA: Jurnal Pengabdian Nasional*, 5(5), 78-85. <https://doi.org/10.69957/abdimass.v5i05.2342>
- Rachmawati, A. C., Suyitno, I., & Nurhadi, N. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Gameshow Quiz Wordwall dalam Pemahaman Teks Deskripsi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(2), 2256-2267. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5654>
- Rahayu, M. P., & Aniswita, A. (2023). Peran Guru dalam Proses Pembelajaran Matematika Era New Normal di Kelas X IPS SMAN 2 Mandau. *Journal of Educational Management and Strategy*, 2(1), 21-30. <https://doi.org/10.57255/jemast.v2i1.227>
- Rahmadani, A., Harahap, F. K. S., Ulkaira, N., Azhari, Y., & Hasibuan, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 060822 Medan. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 54-71. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.566>
- Rikmasari, R., & Kurniati, P. R. (2021). Peranan Model Think Talk Write (TTW) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa SD Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 20-28. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/325>
- Riskinasih, D. A., & Nurmalisa, D. (2025). Inovasi Pembelajaran Teks Deskripsi Menggunakan Media Wordwall pada Era Teknologi Digital. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 8(2), 259-280. <https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/view/13707>
- Rukmana, Wakhyudin, H., Nuruliarsih, Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790-796. <https://doi.org/10.53696/27214834.844>
- Safitri, L., & Alatas, M. A. (2025). Optimalisasi Literasi Digital melalui Model Project Based Learning (PJBL) dalam Pembelajaran Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Darussalam Pamekasan. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 8(3), 1050-1060. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107349>

- Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 424-436. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1131>
- Saharani, L., & Ningsih, A. D. (2025). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Tahfidz di MTsS Al-Washliyah Medan Krio. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 287-295. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.785>
- Sari, D. N. & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Upgrade: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Siregar, D. S., & Ikawati, E. (2025). Analisis Keterampilan Menulis sebagai Bagian dari Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 226-237. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8727>
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web "Quizizz" Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 50-55. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/49324>
- Srimuliyani. (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>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145-148. <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/view/5002>
- Suryanti, S., & Taufik, A. (2022). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 32-42. <https://doi.org/10.47650/elips.v3i2.568>
- Taufiq, A., Anggara, S. A., Noer, M. A., Fitriana, A., Nasruddin, M. A., Junaidi, D., Ismawati, H., Arisandi, Y., Syafi'i, A. H., Hadi, S., Wardhana, M. A., Hadi, S., Febriani, N. N., & Hikmawati, S. A. (2025). *Metode Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital*. Pasuruan: CV Basya Media Utama.
- Tiwa, T. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *JAMBURA Elementary Education Journal*, 1(2), 91-99. <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>
- Tiyas, S., Putra, L. D., Hamidah, S., Azzurha, N. W., khairah Jihad, F., & Purnama, R. A. (2026). Implementasi Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI SMA N 1 Prambanan Sleman. *Jurnal*

- Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 6(1).
<https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2642>
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 42-57.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.7914>
- Wardhani, Desma. (2021). *Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Deskripsi Melalui Pembelajaran Dengan Media Mind Map Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Lebong Tahun Ajaran 2021/2022*. CV. Tatakata Grafika.
- Wati, A. R., Karema, S., Dewi, I. P., Pratama, M. R. S., & Aziz, A. (2026). Gamifikasi dan Media Interaktif Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa PAI. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi*, 5(1), 21-34.
<https://doi.org/10.58797/pilar.0501.03>
- Wicaksono, G. (2013). Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1(1), 61-78. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/1935>
- Yulistiani, D., & Indihadi, D. (2020). Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 228-234.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25625>
- Yuni, S. R., Rambe, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Aktif di Madrasah. *Journal of Creative Student Research*, 2(3), 01-15.
<https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i3.3675>
- Zulkarnaini, S. (2024). Teknik Retorika dalam Penggunaan Pathos, Logos, Ethos dalam Video Pidato Joko Widodo di Youtube. *JBI: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 74-81. <https://doi.org/10.59966/jbi.v2i2.1114>