

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Integrasi metode gamifikasi dalam berbagai metode pembelajaran BIPA dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Gamifikasi memberikan elemen kesenangan dan kompetisi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar dan memahami bahasa Indonesia.

Hasil angket menunjukkan bahwa metode gamifikasi dengan Kahoot secara umum berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa BIPA. Mayoritas siswa merasa lebih tertarik, bersemangat, dan termotivasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, Kahoot juga membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik serta meningkatkan partisipasi mereka dalam diskusi kelas. Dengan demikian, metode gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA di SMP. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode gamifikasi, dengan nilai Asymp Sig (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa setelah penggunaan metode gamifikasi lebih baik daripada sebelumnya.

Teori-teori pembelajaran bahasa, seperti metode langsung dan metode audio-lingual, menekankan pentingnya penggunaan bahasa target dalam konteks nyata dan melalui pengulangan serta latihan intensif. Metode gamifikasi memperkuat

pendekatan ini dengan mengintegrasikan elemen permainan yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut Deterding et al. (2011), elemen kompetisi, tantangan, dan penghargaan dalam permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan. Dalam konteks BIPA, gamifikasi juga terbukti efektif dalam membantu siswa menguasai kosakata dan struktur kalimat bahasa Indonesia dengan lebih baik.

B. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas metode gamifikasi bagi siswa BIPA di SMP. Yaitu dengan adanya diversifikasi kegiatan Gamifikasi di mana penggunaan berbagai jenis permainan dan aktivitas gamifikasi dapat mencegah kebosanan dan mempertahankan minat siswa. Variasi permainan seperti kuis, puzzle, dan permainan peran dapat memperkaya pengalaman belajar. Kemudian peningkatan keterlibatan siswa. Hal ini dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil selama aktivitas gamifikasi dapat meningkatkan interaksi sosial dan pembelajaran bersama. Diskusi kelompok dan kegiatan kolaboratif lainnya dapat memperkuat pemahaman dan penggunaan bahasa. Lalu penggunaan teknologi yang lebih luas. Usaha ini bertujuan untuk mengintegrasikan aplikasi dan platform gamifikasi lainnya selain Kahoot, seperti Quizizz atau Duolingo agar dapat memberikan variasi dan pilihan bagi siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Selain itu diperlukan adanya evaluasi berkala dan umpan balik: Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas metode gamifikasi dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa dapat membantu mereka memahami kemajuan mereka dan area yang perlu diperbaiki. Kemudian didukung dengan penyelenggaraan pelatihan guru yang memiliki tujuan

untuk memberikan pelatihan kepada guru tentang cara mengintegrasikan gamifikasi dalam kurikulum secara efektif dapat memastikan bahwa metode ini diterapkan dengan cara yang paling bermanfaat bagi siswa.

Adapun beberapa saran lainnya agar ritme kegiatan belajar-mengajar dapat dilaksanakan dengan penuh semangat dan terus berkarya agar guru dan siswa bisa sama-sama termotivasi, yaitu dengan menerapkan 5 prinsip berikut di bawah ini yang berdasarkan pengalaman penulis sangat bermanfaat.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, efektif, dan engaging dengan menggunakan metode gamifikasi, perlu diterapkan prinsip 5 C yaitu: commitment (komitmen), consistency (konsistensi), continuity (kesinambungan), creativity (kreativitas), dan confident (percaya diri). Menerapkan kelima prinsip ini dapat memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa. Berikut penjelasan setiap prinsip dan alasan mengapa penting untuk diimplementasikan.

Commitment (Komitmen)

Perlu adanya sebuah komitmen dari semua pihak, baik guru maupun siswa, sangat penting dalam metode gamifikasi. Guru harus berkomitmen untuk merancang dan mengimplementasikan aktivitas gamifikasi secara serius, sementara siswa harus berkomitmen untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Komitmen yang tinggi akan memastikan bahwa semua pihak terlibat sepenuhnya dan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal.

Consistency (Konsistensi)

Konsistensi dalam menerapkan metode gamifikasi sangat penting untuk menjaga momentum dan antusiasme siswa. Dengan konsistensi, siswa akan terbiasa dengan metode ini dan dapat mengembangkan kebiasaan belajar yang baik. Guru harus

konsisten dalam memberikan materi dan aktivitas gamifikasi secara berkala agar siswa tetap tertarik dan termotivasi.

Continuity (Kesinambungan)

Kesinambungan dalam pembelajaran dengan metode gamifikasi memastikan bahwa proses belajar tidak terputus dan selalu terhubung. Ini membantu siswa untuk melihat perkembangan mereka secara berkelanjutan dan memahami bagaimana setiap aktivitas saling terkait. Kesinambungan juga memungkinkan guru untuk membangun materi secara bertahap dan mendalam.

Creativity (Kreativitas)

Kreativitas sangat penting dalam metode gamifikasi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Guru harus kreatif dalam merancang aktivitas dan tantangan gamifikasi yang inovatif dan bervariasi. Kreativitas akan menjaga minat siswa dan membuat mereka selalu tertantang untuk belajar lebih banyak. Selain itu, kreativitas dalam penyampaian materi akan membuat proses belajar lebih hidup dan menarik.

Confident (Percaya Diri)

Percaya diri baik bagi guru maupun siswa sangat penting dalam metode gamifikasi. Guru harus percaya diri dalam mengimplementasikan metode ini dan yakin bahwa metode ini efektif. Siswa juga perlu percaya diri dalam berpartisipasi dan menghadapi tantangan yang diberikan. Rasa percaya diri akan meningkatkan partisipasi aktif dan keberanian untuk mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran.

Penulis berharap dengan melalui prinsip 5 C ini dapat mendukung proses kegiatan belajar-mengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan efektif. Komitmen, konsistensi, kesinambungan, kreativitas, dan percaya diri saling mendukung satu sama lain untuk memastikan bahwa metode ini

dapat diimplementasikan dengan sukses. Dengan mengikuti prinsip-prinsip ini, guru dapat memaksimalkan potensi metode gamifikasi dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan penerapan saran-saran ini, metode gamifikasi diharapkan dapat terus meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa BIPA di SMP, menjadikan proses pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Pratomo, A. (2018). Pengaruh konsep gamifikasi terhadap tingkat engagement. *THE Journal: Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63-74.
- Fansury, A. H., & Januariy, R. (2017). Model pembelajaran picture and picture dengan media games android dalam meningkatkan kemampuan kosa kata siswa Kelas VII SMPN 35 Makassar. *FKIP Unismuh Makassar: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JIKP)*, 4(1).
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang (Penelitian Tindakan di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82. <https://doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015>
- Studi, P., Tesis, J., Rahayudi, B., & Thesis, K. (2015). *Proposal tesis* (pp. 1–20).
- Sandy, T. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2020). BIPAJAR: Aplikasi Mobile Untuk Melatih Pelafalan Mahasiswa Program BIPA. *Wacana Saraswati Majalah Ilmiah Tentang Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 20(1), 16-26.
- Aini, Q., Budiarto, M., Putra, P. O. H., & Santoso, N. P. L. (2021). Gamification-based The Kampus Merdeka Learning in 4.0 era. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(1), 31-42.
- Wangi, N. B. S., & Madekhan, M. (2019). Mobile Application for Training of Foreign Students with Gamification Techniques and Speech Recognition Technology. *EDUTEC: Journal of Education And Technology*, 2(2), 38-46.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi literatur mengenai gamifikasi untuk menarik dan memotivasi: Penggunaan gamifikasi saat Ini dan kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358-367.
- Fitriyani, W., & Solihati, N. (2022). The Effect of Powtoon-Based Audiovisual Media on Indonesian Language Learning Outcomes Class V SDN Tanah Tinggi 05 Jakarta. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1).
- Devising Gamification for Vocabulary Development and Motivation: An Experimental, Mixed-Model Study*1. (n.d.). ERIC, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1312889.pdf>
- Krzyzanowski, S. (2022, May 17). *A Simple Routine for Vocabulary at the Secondary Level*. from <https://elamatters.com/2022/05/17/a-simple-routine-for-vocabulary-at-the-secondary-level/>
- Effectiveness of Gamification Tool in Teaching Vocabulary*. (2022, September 10). from https://hrmars.com/papers_submitted/14604/effectiveness-of-gamification-tool-in-teaching-vocabulary.pdf

- Hardiyanti, D., & Ocktarani, Y. M. (2015). Penerjemahan Kosa Kata Budaya Indonesia dalam Rubrik Life Lines di Harian The Jakarta Post.
- Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya, 5(1), 8-15. Pratiwi, Y. (2009). Beberapa Perspektif Teori Penyusunan Bahan Ajar Keterampilan Berbahasa Indonesia. Diksi, 16(2).
- Agan, S., & Puspitoningrum, E. (2021). Kosa Kata Bahasa Asing dalam Bahasa Indonesia Ragam Jurnalistik. Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran, 5(2), 63-74.
- Zaini, H. (2017). Teori Pembelajaran Bahasa Dan Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif. An Nabighoh, 19(2), 194-212.
- Setyawanto, A. (2012). Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang). Wibowo, A., & Rahmayanti, I. (2020).
- Penggunaan Sevima Edlink Sebagai Media Pembelajaran Online Untuk Mengajar Dan Belajar Bahasa Indonesia. Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2(2), 163-174.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika), 3(2).
- Assidik, G. K. (2018). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) pada Mata Kuliah Media Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Surakarta. Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 2(2), 116-129.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Springer.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. Journal of Instructional Development, 10(3), 2-10.
- Krashen, S. D. (1982). Principles and practice in second language acquisition. Pergamon Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). Approaches and methods in language teaching (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.
- Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). Expectancy–value theory of achievement motivation. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 68-81.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.

- Hidayat, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*.
- Pratama, Y. (2021). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa bagi Siswa BIPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Sari, N. (2019). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Wulandari, R. (2020). Pengaruh Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Studi di SMP Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford University Press.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. Kagan Publishing.
- Brown, H. D. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. Longman.
- Howatt, A. P. R. (1984). *A History of English Language Teaching*. Oxford University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.
- 7 Alat Gamifikasi Terbaik Bagi Guru Untuk Meningkatkan Keterlibatan Kelas Dengan Mudah - ClassPoint Blog. (2023, July 20). ClassPoint. Retrieved July 13, 2024, from <https://www.classpoint.io/blog/id/7-alat-gamifikasi-terbaik-bagi-guru-untuk-meningkatkan-keterlibatan-kelas-dengan-mudah>
- Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran, Ini yang Harus Diperhatikan !! (2022, March 18). YouTube. Retrieved July 13, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=oCbKTei1I-0>
- Rachmawati, N. N., & Arifin, M. Z. (2023). Prinsip-prinsip pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. *Jurnal Digdaya*, 2(1).
- Gornyi, A. (2021, September 12). Kahoot in 4 Years by Alexander Gornyi. ITKeyMedia. Retrieved July 19, 2024, from <https://itkey.media/kahoot-in-4-years-by-alexander-gornyi/>