

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengembangkan Kosakata Bahasa Indonesia bagi Siswa BIPA di SMP." Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa BIPA di tingkat SMP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan bahasa siswa sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan nilai *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar $0,008 < 0,05$, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kosakata setelah penerapan gamifikasi. Pembahasan menunjukkan bahwa metode gamifikasi, yang melibatkan elemen kompetisi, tantangan, dan penghargaan, efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi seperti Kahoot terbukti membantu siswa lebih aktif berpartisipasi dan memahami kosakata bahasa Indonesia dengan lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut termasuk diversifikasi kegiatan gamifikasi, peningkatan keterlibatan siswa melalui kolaborasi kelompok, penggunaan teknologi yang lebih luas, evaluasi berkala, dan pelatihan guru untuk mengintegrasikan gamifikasi secara efektif dalam kurikulum. Kesimpulannya, metode gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga efektivitas pencapaian kemampuan berbahasa Indonesia siswa BIPA di SMP. Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan metode gamifikasi dapat terus meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan dan efektif.

Kata Kunci: Gamifikasi, BIPA, Motivasi belajar, Bahasa Indonesia, SMP