



Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Melalui Teknologi Digital Pembelajaran

Nyayu Yaya Suryani^{1,*}, Nurul Hidayah¹, Sapta Yuliansyah²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Siti Khadijah Palembang, Indonesia

²Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Candradimuka

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Submit: 11 Juli 2025
Revisi: 13 Juli 2025
Diterima: 18 Juli 2025
Diterbitkan: 30 Juli 2025

Kata Kunci

Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Inggris, Wordwall

Correspondence

E-mail: nyayuyayusuryani@gmail.com*

A B S T R A K

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat menengah sering kali menghadapi tantangan rendahnya motivasi siswa akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Kegiatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MTs Aliah Palembang dengan melibatkan 40 siswa sebagai peserta. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai media pendukung. Hasil menunjukkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, serta pemahaman kosakata bahasa Inggris, terutama melalui aktivitas kelompok yang kompetitif dan menyenangkan. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, guru memperoleh wawasan baru tentang metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif. Kesimpulannya, gamifikasi berbasis teknologi merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Saran diberikan untuk diversifikasi metode pembelajaran berbasis teknologi dan evaluasi rutin untuk mendukung keberlanjutan hasil yang dicapai.

Abstract

English language learning at the secondary level frequently encounters the challenge of diminished student motivation, often attributed to monotonous and non-interactive pedagogical methods. This study aims to investigate the implementation of gamification as an innovative strategy to enhance student motivation and engagement. The community service initiative was conducted at MTs Aliah Palembang, with 40 students participating in the research. The methodological framework encompassed preparation, execution, and evaluation phases, utilizing the Wordwall application as a supportive tool. The findings revealed that gamification significantly augmented student participation, learning motivation, and English vocabulary acquisition, particularly through competitive and enjoyable group activities. Students exhibited a high level of enthusiasm for the integration of technology in their learning processes. Furthermore, educators gained valuable insights into more effective technology-mediated instructional methods. In conclusion, technology-driven gamification represents a viable approach to enriching students' educational experiences. Recommendations include diversifying technology-based instructional strategies and implementing regular evaluations to ensure the sustainability of the positive.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP semakin populer sebagai metode inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa[1]. Gamifikasi melibatkan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dalam konteks non-

permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa[2].Studi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa secara keseluruhan[3].Namun, implementasi yang efektif dari gamifikasi memerlukan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan preferensi siswa, serta dukungan yang memadai dari pihak sekolah dan guru[4].

Meskipun manfaat gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris cukup jelas[5], ada beberapa tantangan yang dihadapi oleh sekolah dan guru dalam penerapannya. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya sumber daya dan infrastruktur teknologi yang memadai [6]. Banyak sekolah SMP, terutama yang berada di daerah terpencil atau dengan anggaran terbatas, mungkin tidak memiliki akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan gamifikasi secara efektif[7]. Selain itu, guru juga memerlukan pelatihan khusus untuk mengintegrasikan elemen gamifikasi ke dalam kurikulum secara efektif dan menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan[8].

Selain kendala teknis, ada juga tantangan dalam hal desain gamifikasi itu sendiri. Desain gamifikasi yang tidak tepat atau tidak sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dapat menyebabkan kebosanan atau bahkan frustrasi, yang justru dapat menurunkan motivasi belajar[9]. Oleh karena itu, penting bagi pengembang aplikasi dan guru untuk bekerja sama dalam merancang elemen-elemen gamifikasi yang sesuai, menarik, dan mendukung proses belajar mengajar [10]. Konten yang relevan, tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, serta umpan balik yang konstruktif adalah beberapa faktor kunci yang perlu diperhatikan dalam desain gamifikasi [11].

Di sisi lain, dukungan sosial dan psikologis dari guru dan teman sebaya juga memainkan peran penting dalam keberhasilan gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris [12]. Penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial dan kolaborasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar bahasa[13]. Dengan demikian, selain fokus pada aspek teknis dan desain gamifikasi, sekolah dan guru juga perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan kolaboratif, di mana siswa dapat saling berbagi pengalaman dan pengetahuan. Ini akan membantu menciptakan suasana belajar yang positif dan mendukung peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris melalui gamifikasi[14].

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal motivasi dan keterlibatan siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris di Mts Ahliyah Palembang, ditemukan bahwa banyak siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif. Dampaknya, prestasi siswa dalam Bahasa Inggris cenderung stagnan dan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal motivasi dan keterlibatan siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris di Mts Ahliyah Palembang, ditemukan bahwa banyak siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif. Dampaknya, prestasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris ;(c) Bisa menerapkan metode pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi dan permainan melalui mobile learning. Kemudian manfaat dari kegiatan ini adalah : (a)Pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar ; (b) Peningkatan keterampilan dalam menggunakan metode pembelajaran inovatif; dan © Peningkatan prestasi akademik siswa yang dapat meningkatkan reputasi sekolah.

2. Metode Pelaksanaan

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas VIII MTS Aliyah Palembang yang terpilih sebagai mitra kegiatan, dengan total peserta sebanyak 40 siswa. Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan pada Tanggal 16 November 2024 pukul 09.00 WIB s/d Selesai, target atau mitra dari kegiatan PkM ini kurang lebih 40 anak . Kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 3 bulan, mulai dari Persiapan proposal, survey lapangan, izin kepala sekolah hingga proses pelaksanaan kegiatan. Berikut tahap pelaksanaan kegiatan:

1. Tahap persiapan
 - 1) Melakukan kesepakatan dengan kepala sekolah
 - 2) Melakukan wawancara untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknologi / mobile learning pada pembelajaran bahasa inggris.
 - 3) Menyiapkan materi.
 - 4) Menyiapkan media pendukung.
 - 5) Menyiapkan alat pendukung.
2. Tahapan pelaksanaan pendampingan
 - 1) Memberikan pengarahan kepada anak-anak untuk memahami kosakata dalam bahasa inggris "Kind of Symptom"
 - 2) Memberikan kesempatan anak-anak satu persatu untuk mengulang/ membaca kosakata pada layar PPT
 - 3) Teknik bermain dengan membuat group
 - 4) Siswa mengerjakan quiz yang diberikan melalui platform wordwall secara berkelompok
3. Tahapan akhir
 - 1) Menilai keefektifan kegiatan
 - 2) Mengevaluasi hasil akhir dari kegiatan



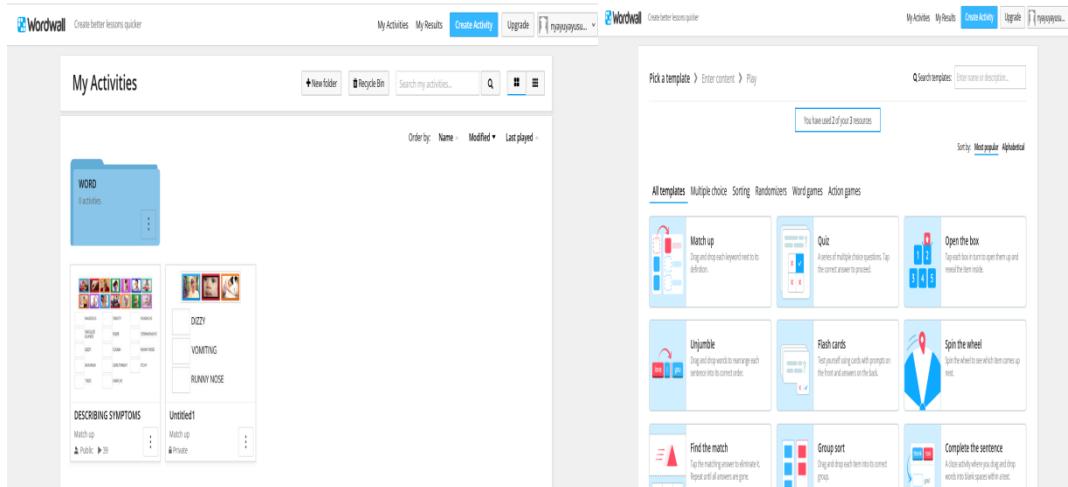
Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan

3. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi gamifikasi dalam pendidikan mengkombinasikan unsur-unsur games dengan modul pembelajaran untuk menghasilkan pengalaman belajar yang dinamis serta menarik. Faedah utamanya yakni kenaikan keterlibatan siswa. Dengan menyajikan modul dalam bentuk game maupun tantangan, siswa lebih cenderung ikut serta secara aktif serta termotivasi dalam mengejar

tujuan pendidikan. Selain itu, elemen gamifikasi serupa skor, papan peringkat, serta penghargaan dapat menambah rasa pencapaian serta kompetisi sehat di antara siswa, mendorong mereka dalam menampilkan performa terbaik. Aplikasi gamifikasi memfasilitasi pendidikan yang berorientasi pada siswa, dimana mereka ada kendali lebih atas kecepatan serta jalannya pendidikan. Tentang ini menunjang diferensiasi, memungkinkan siswa dengan bermacam keterampilan dan kecepatan belajar guna tumbuh sesuai ritme mereka sendiri

Wordwall memungkinkan pendidik dalam menciptakan aktifitas belajar yang disesuaikan serupa kuis, misteri, dan games yang ada, yang menekan siswa guna berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan. Aplikasi ini memfasilitasi pembuatan konten yang visual serta dinamis, yang tidak cuma menambah keterlibatan siswa tapi serta memudahkan pemahaman konsep yang rumit dengan menyajikannya dalam format yang lebih gampang diolah. Dalam periode digital disaat ini, pendekatan semacam itu menentukan jika siswa, yang kerap kali telah terbiasa dengan teknologi serta interaktivitas, senantiasa termotivasi dan ikut serta dalam proses pendidikan. Gambar 1 tampilan aplikasi wordwall yang digunakan pada saat kegiatan.



Gambar 2. Tampilan Platform Wordwall



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan

Dari temuan diatas dapat disimpulkan bahwa: (1) Respon terhadap Pelatihan Gamifikasi: Mayoritas responden menunjukkan bahwa pelatihan gamifikasi telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman, motivasi, dan kesiapan mereka dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran. Ini terlihat dari skor yang cenderung tinggi pada sebagian besar pernyataan yang

diajukan; (2) Pentingnya Pembelajaran Berkelanjutan: Sejumlah responden menyatakan keinginan untuk terus belajar dan mengembangkan pemahaman mereka tentang gamifikasi. Ini menunjukkan bahwa sementara pelatihan telah memberikan dasar yang baik, ada pengakuan bahwa gamifikasi adalah bidang yang memerlukan eksplorasi dan pembelajaran berkelanjutan; (3) Kesiapan Menghadapi Tantangan: Meskipun merasa tertantang, sebagian besar responden merasa siap untuk menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran. Ini menandakan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri peserta; (4) Keinginan Kuat untuk Implementasi: Sebagian besar responden memiliki niat untuk menerapkan gamifikasi dalam pendekatan pembelajaran mereka di masa depan. Ini menandakan efektivitas pelatihan dalam mendorong implementasi praktis dari konsep-konsep yang diajarkan; (5) Nilai Tambah Pelatihan: Melalui pelatihan, responden merasa mendapatkan sumber daya yang berguna, contoh dan studi kasus yang relevan, serta peningkatan keterampilan dalam merancang dan menerapkan gamifikasi.

4. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan dari hasil kegiatan menunjukkan bahwa materi "Describing Symptom" berhasil meningkatkan pemahaman kosakata siswa terkait topik yang diajarkan. Metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Wordwall, efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Partisipasi aktif siswa dalam kelompok menunjukkan bahwa kerja sama dapat menjadi metode yang baik untuk meningkatkan keterampilan belajar mereka. Teknologi terbukti menjadi alat yang bermanfaat untuk mendorong antusiasme siswa terhadap pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Pengajar dapat mengembangkan variasi materi pembelajaran berbasis teknologi, misalnya melalui video interaktif atau platform lainnya yang mendukung keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Kemudian beberapa siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut perlu mendapatkan perhatian khusus melalui pendekatan individual untuk memastikan mereka tidak tertinggal. Lakukan evaluasi pada setiap sesi pembelajaran, baik melalui tes formatif maupun survei kepuasan siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tingkatkan penggunaan aplikasi pembelajaran lainnya yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris, sehingga siswa semakin terbiasa dengan pembelajaran berbasis digital.

Ucapan Terimakasih

Kami ucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Siti Khadijah atas dukungannya pada kegiatan ini dan juga kepada sekolah MTs Aliah yang merupakan bagian mitra dari kegiatan ini sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- [1] S. Sundari dan B. Prasetya, "Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning 'Kahoot' Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 5, no. 1, pp. 115-126, 2024.
- [2] S. Srimulyani, "Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, vol. 1, no. 1, pp. 29-35, 2023.
- [3] D. N. Sari dan A. R. Alfiyan, "Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review," *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 43-52, 2023.
- [4] F. Hakeu, I. I. Pakaya, dan M. Tangkudung, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di mis terpadu al-azhfar," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 2, pp. 154-166, 2023.
- [5] F. D. Andanty, E. Agustina, R. Setiawan, F. Susanto, H. T. Nathalia, dan B. C. Candra, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Clay Untuk Kemampuan Berbicara Dan Menulis," *Pancasona: Pengabdian dalam Cakupan Ilmu Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 1, pp. 1-16, 2025.
- [6] D. Mulyanti, "Strategi Manajemen Pendidikan di Era Digital: Optimalisasi Infrastruktur, SDM, dan Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Pelita Nusantara*, vol. 2, no. 4, pp. 376-383, 2025.
- [7] L. Judijanto, V. Wiliyanti, W. Sahusilawane, dan M. Agus, *Teknologi Pembelajaran: Inovasi Pembelajaran di Masa Depan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.
- [8] A. Iskandar et al., *Peran teknologi dalam dunia pendidikan*. Yayasan Cendekian Inovasi Digital Indonesia, 2023.
- [9] M. Syaifudin, "Mendesain pembelajaran daring: berkaca dari revolusi integrasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia," 2023.
- [10] S. Srimulyani, "Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, vol. 1, no. 1, pp. 29-35, 2023.
- [11] Y. D. Kristanto, "Upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui flipped classroom dan gamifikasi: Suatu kajian pustaka," presented at the *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, Jurusan Matematika FMIPA UNNES, 2020, pp. 266-278.
- [12] N. R. Faradina, A. Fauziyyah, I. Mutmainah, A. A. Zahra, A. R. Riyadi, dan N. Maulidah, "Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 10, no. 1, pp. 866-874, 2025.
- [13] R. N. Haryadi, "Penerapan Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Kompetensi Menulis Bahasa Inggris Pada Siswa," *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, vol. 5, no. 2, pp. 123-135, 2024.
- [14] R. Ramli et al., "STAD Dan Gamifikasi: Membangun Motivasi Belajar Bahasa Inggris Anak Di Wilayah Pesisir Pantai Amal Tarakan," *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 5, pp. 1826-1838, 2024.