



@ Artikulasi

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Beranda Jurnal: <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPBSI/index>

Surel: artikulasi_fpbs@upi.edu



Analisis Efektivitas Gamifikasi Berbasis Teks Interaktif Bahasa Indonesia untuk Siswa-siswi SD/MI

Athaya Hasnaa Zahira¹, Bela Ayu Lestari², Nandang Gunawan³, Yeti Heryati⁴, Dede Mardiah⁵

Program Studi Pendidikan Guru MI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

Surel: shxinesnaa@gmail.com¹, belaayulestari13@gmail.com², ripatseptiana@gmail.com³, yeti.hervati@uinsgd.ac.id⁴, dedemardiah@upi.edu⁵

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari sisi kemampuan kognitif siswa, anak-anak belum sepenuhnya mampu berpikir secara abstrak atau membuat hipotesis yang kompleks sehingga masih kesulitan dalam menuangkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk tulisan yang koheren. Kendala juga muncul dari aspek metode dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Sebagai bentuk pengetahuan yang harus dipelajari, pembelajaran teks interaktif memberikan informasi kepada siswa tentang berbagai peristiwa yang terjadi di sekitarnya sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap lingkungan sosial. Atas latar belakang tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Studi ini bertujuan untuk mengembangkan rancangan pembelajaran gamifikasi berbasis platform Classcraft pada materi menulis teks interaktif untuk siswa SD/MI. Pendekatan yang digunakan ialah kajian pustaka dengan menelaah riset-riset sebelumnya serta menyesuaikan elemen gamifikasi Classcraft sesuai kebutuhan pembelajaran teks interaktif. Luaran dari riset ini adalah desain gamifikasi yang memuat konten teks interaktif beserta pola dan tahapan pengembangannya. Temuan analisis memperlihatkan bahwa gamifikasi menggunakan Classcraft sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran SD/MI dan memiliki potensi besar dalam meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses belajar. Riset ini merekomendasikan implementasi pembelajaran melalui gamifikasi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Dikirim/Diterima 16 Des. 2025

Revisi Pertama 25 Jan. 2026

Diterima 03 Mar. 2026

Tersedia Daring 29 Apr. 2026

Tanggal Penerbitan 30 Apr. 2026

Kata Kunci:

Classcraft, gamifikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia, SD/MI, teks interaktif

ABSTRACT

Indonesian language learning encompasses four language skills that students must master: listening, speaking, reading, and writing. In terms of cognitive abilities, children are not yet fully capable of abstract thinking or formulating complex hypotheses, so they still struggle to express abstract ideas in coherent written form. Challenges also arise from the fact that teaching methods and media remain conventional. As a form of knowledge that must be learned, interactive text learning provides students with information about various events occurring around them, thereby enhancing their understanding of the social environment. Against this backdrop, there is a need to develop learning media that are more engaging, innovative, and aligned with current technological advancements. This study aims to develop a gamified learning design based on the Classcraft platform for interactive text writing instruction for elementary school students. This research uses the library research method by analyzing previous research and adapting the Classcraft gamification component to the needs of interactive text learning. The resulting product is a gamification design containing interactive text material and development patterns as well as manufacturing steps. The results of the analysis show that classcraft-based gamification is very suitable for elementary/MI learning and has the potential to increase students' interest in learning. This research recommends implementing learning through gamification to create a more interactive and interesting learning experience.

ARTICLE INFO

Article History:

Sent/Received 16 Des. 2025

First Revision 25 Jan. 2026

Received 28 Mar. 2026

Available Online 29 Apr. 2026

Publish Date 30 Apr. 2026

Keyword:

Classcraft, gamification, Indonesian language learning, elementary school/Islamic elementary school, interactive text

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam kurikulum pendidikan nasional mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi (Purbania et al., 2020). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang fundamental dan harus dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini memiliki keterkaitan yang erat satu sama lain dan sangat penting untuk mendukung kemampuan komunikasi siswa baik di dalam lingkungan kelas maupun di luar kelas. Keterampilan menulis khususnya merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa karena dapat membantu siswa dalam mengekspresikan pikiran, ide, dan gagasannya dalam bentuk tulisan yang terstruktur dan sistematis (Putri et al., 2019).

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (1952), anak-anak yang berada pada usia Sekolah Dasar (sekitar 7-11 tahun) berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak sudah mampu berpikir secara logis namun masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret dan nyata. Mereka belum sepenuhnya mampu berpikir secara abstrak atau membuat hipotesis yang kompleks. Keterbatasan ini terlihat dalam berbagai tugas pembelajaran, misalnya kesulitan dalam menuangkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk tulisan yang koheren.

Selain permasalahan yang berasal dari sisi kemampuan kognitif siswa, kendala juga muncul dari aspek metode dan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, metode pembelajaran yang sering digunakan di kelas-kelas masih bersifat konvensional seperti metode ceramah dan diskusi, dengan media pembelajaran yang sederhana seperti presentasi PowerPoint dan papan tulis. Keterbatasan dalam variasi media dan metode pembelajaran ini menyebabkan kurangnya daya tarik bagi siswa yang saat ini sudah sangat terbiasa dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran menulis teks interaktif menjadi salah satu materi yang penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Teks interaktif merupakan jenis teks yang menyajikan informasi tentang peristiwa atau fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan siswa melalui pola dialog atau percakapan. Selain sebagai bentuk pengetahuan yang harus dipelajari, pembelajaran teks interaktif juga memberikan informasi kepada siswa tentang berbagai peristiwa yang terjadi di sekitarnya sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap lingkungan sosial (Faizah et al., 2023).

Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Wijayanti et al. (2022) melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA" yang menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Powtoon & Quizizz yang valid, mudah dipahami oleh siswa, dan terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun demikian, masih terdapat kekosongan penelitian tentang penggunaan gamifikasi berbasis platform Classcraft khususnya untuk pembelajaran teks interaktif di tingkat Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan

teknologi saat ini untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, khususnya dalam keterampilan menulis. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah melalui penerapan Gamifikasi dalam pembelajaran (Purbania et al., 2020). Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen dan mekanisme permainan seperti pemilihan karakter, sistem level, pemberian lencana (*badges*), tantangan (*challenges*), dan hadiah (*rewards*) dalam konteks pembelajaran. Tujuan utama dari penerapan gamifikasi adalah untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Mattawang & Syarif, 2023).

Salah satu bentuk implementasi gamifikasi berbasis *role-playing* untuk pengelolaan kelas adalah platform Classcraft (Bondar et al., 2024). Menurut Krishnan et al. (2021), Classcraft merupakan contoh gamifikasi yang baik yang menerapkan konsep permainan ke dalam pembelajaran dan dengan cepat menjadi tren dalam dunia pendidikan modern. Classcraft adalah sebuah *role-playing game* yang dirancang khusus untuk manajemen kelas yang tersedia dalam bentuk *website* dan aplikasi *mobile* sehingga dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa (Sanchez et al., 2016).

Tujuan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran antara lain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, mengembangkan berbagai keterampilan siswa, melatih ketekunan dan daya juang siswa, meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, dan membangun kedisiplinan serta tanggung jawab siswa. Dengan penerapan gamifikasi, siswa diharapkan dapat lebih memahami materi yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan bermakna (Huotari & Hamari, 2016).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rancangan pembelajaran gamifikasi berbasis platform Classcraft pada materi menulis teks interaktif untuk siswa SD/MI. Pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana desain gamifikasi berbasis Classcraft untuk pembelajaran teks interaktif di SD/MI? (2) Bagaimana efektivitas gamifikasi berbasis Classcraft dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SD/MI?

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Menurut Hermawan & Hariyanto (2022), teknik analisis deskriptif adalah metode penelitian yang menggambarkan dan memaparkan data sebagaimana adanya secara sistematis dan objektif. Penelitian ini menggunakan metode *library research* atau penelitian kepustakaan, yaitu metode penelitian yang mengumpulkan, mengkaji, dan menganalisis data dari berbagai sumber literatur tertulis yang relevan (Danandjaja, 2014).

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah data sekunder yaitu dokumen-dokumen, jurnal ilmiah, buku, artikel, dan publikasi lainnya yang berhubungan dengan konsep gamifikasi, pembelajaran teks interaktif, platform Classcraft, dan

penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data hasil wawancara dengan para ahli untuk memperkuat analisis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam tentang efektivitas gamifikasi berbasis teks interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI.

Prosedur

Pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap, yaitu studi kepustakaan dan wawancara mendalam. Tahap studi kepustakaan dilakukan dengan langkah-langkah: (1) mencari dan mengidentifikasi literatur yang relevan tentang gamifikasi, platform Classcraft, dan pembelajaran teks interaktif melalui *database* jurnal ilmiah dan repositori digital, (2) memilih dan menyeleksi sumber-sumber yang sesuai dengan kriteria penelitian berdasarkan relevansi, kredibilitas, dan kebaruan informasi, (3) mengambil, mencatat, dan mengekstraksi data serta informasi penting dari setiap sumber yang telah dipilih, dan (4) mengelompokkan dan mengklasifikasikan data berdasarkan tema dan kategori yang telah ditentukan sebelumnya.

Tahap wawancara dilakukan dengan menyusun pedoman wawancara semi-terstruktur yang memuat pertanyaan-pertanyaan terkait efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tantangan implementasi teknologi pembelajaran di SD/MI, dan pandangan ahli terhadap penggunaan platform Classcraft. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan *online*, kemudian hasil wawancara ditranskrip dan dianalisis untuk mendukung temuan dari studi kepustakaan.

Analisis Data

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam tentang efektivitas gamifikasi berbasis teks interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI. Analisis data dilakukan dengan mengkaji dan menggabungkan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya, kemudian menyesuaikan komponen gamifikasi Classcraft dengan kebutuhan pembelajaran teks interaktif. Data dari wawancara dianalisis menggunakan teknik *content analysis* untuk mengidentifikasi tema-tema utama dan pola-pola yang muncul dari perspektif para ahli.

Proses analisis melibatkan triangulasi data dari berbagai sumber untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan penelitian. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menghasilkan kesimpulan yang komprehensif tentang desain dan efektivitas gamifikasi berbasis Classcraft untuk pembelajaran teks interaktif di SD/MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Gamifikasi Berbasis Classcraft Untuk Pembelajaran Teks Interaktif

Penggunaan pendekatan gamifikasi dengan memanfaatkan platform Classcraft dilakukan karena masih terbatasnya media pembelajaran yang tersedia dan memadai untuk membantu siswa belajar dengan optimal. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, diketahui bahwa media pembelajaran yang tersedia di sekolah-sekolah masih terbatas pada media konvensional seperti presentasi PowerPoint, papan tulis, dan sesekali pemutaran film atau video. Hal ini menjadi penting untuk dikaji karena seiring dengan kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi, diperlukan pemanfaatan platform teknologi digital yang

lebih inovatif dan interaktif untuk mendukung pembelajaran siswa-siswi SD/MI agar lebih efektif dan menarik (Widyartono, 2024).

Platform Classcraft tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh pada perangkat Android dan iOS, sehingga memudahkan guru dan siswa untuk mengaksesnya dari perangkat *mobile* masing-masing (Faizah et al., 2023). Platform ini hanya dapat diakses oleh guru dan siswa yang memiliki kode khusus untuk bergabung ke dalam kelas virtual Classcraft yang telah dibuat oleh guru.

Ketika siswa pertama kali masuk ke dalam aplikasi Classcraft, mereka diberikan kesempatan untuk memilih karakter avatar yang mereka sukai untuk merepresentasikan diri mereka di dalam kelas virtual. Terdapat 3 jenis karakter utama di Classcraft yaitu Guardian (penjaga), Healer (penyembuh), dan Mage (penyihir) yang masing-masing memiliki kekuatan dan kemampuan yang berbeda-beda. Selain memilih jenis karakter, siswa juga dapat menyesuaikan penampilan karakter mereka dengan memilih berbagai pakaian, aksesoris, dan perlengkapan yang tersedia. Fitur utama yang menjadi keunggulan Classcraft adalah fitur Quest (petualangan) yang membantu guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis petualangan di kelas untuk siswa dalam bentuk peta perjalanan yang interaktif dan menarik (Rivera-Trigueros & Sánchez-Pérez, 2022).

Struktur Materi Pembelajaran dalam Classcraft

Gamifikasi pembelajaran dengan menggunakan platform Classcraft ini dirancang untuk memuat materi teks interaktif yang akan dipelajari oleh siswa secara bertahap dan sistematis. Struktur konten pembelajaran terdiri dari tiga tahap utama yaitu (1) tahap apersepsi, (2) tahap pola pengembangan teks interaktif, dan (3) tahap pembuatan teks interaktif.

Pada tahap pertama, apersepsi berisi tentang pengenalan pengertian teks interaktif dan latihan menentukan fakta-fakta yang terdapat pada teks interaktif. Apersepsi dalam pembelajaran merupakan kegiatan penting untuk menghubungkan pengetahuan dan pengalaman siswa yang telah dimiliki sebelumnya dengan materi baru yang akan dipelajari, sehingga guru dapat melihat sampai sejauh mana siswa menguasai materi prasyarat sebelumnya dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran baru (Ulfah & Raihanah, 2023).

Pada tahap kedua, akan ditampilkan sebuah contoh teks interaktif yang lengkap dan siswa diminta untuk menganalisis serta mengembangkan teks tersebut dengan bimbingan guru. Pada tahap ketiga, siswa akan berlatih membuat teks interaktif mereka sendiri sesuai dengan arahan dan panduan yang diberikan oleh guru (Hakim & Widyartono, 2024).

Fitur Quest di Classcraft dibagi menjadi tiga peta pembelajaran yang berbeda. Peta pertama membahas tentang apersepsi teks interaktif, peta kedua berisi materi tentang pola pengembangan teks interaktif, dan peta terakhir berisi kegiatan menulis teks interaktif. Peta pertama tentang apersepsi bertujuan untuk mengulangi dan memperkuat pemahaman siswa tentang pengertian dasar teks interaktif, cara mengidentifikasi opini dalam teks, dan struktur teks interaktif. Dalam peta ini terdapat 5 misi yang harus diselesaikan oleh siswa yang terdiri dari pemberian materi, kuis pemahaman, dan beberapa soal latihan yang bervariasi (Hakim & Widyartono, 2024).

Tabel 1. Struktur Misi Peta Pertama (Apersepsi)

No.	Misi	Deskripsi
1.	Misi 1	Ucapan selamat datang dan penjelasan tentang topik yang akan dibahas pada peta pertama.
2.	Misi 2	Tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, serta kuis pemahaman tentang pengertian teks interaktif.
3.	Misi 3	Penyajian teks interaktif berbentuk dialog dan siswa menentukan topik dari dialog tersebut.
4.	Misi 4	Menentukan struktur teks
5.	Misi 5	Rangkuman tentang pengertian, struktur, dan ciri teks interaktif, serta ucapan selamat sudah menyelesaikan peta pertama.

Pada peta kedua berisi materi tentang pola pengembangan teks interaktif yang dibagi menjadi 5 misi yang harus diselesaikan oleh siswa secara berurutan (Hakim & Widyartono, 2024). Berikut adalah 5 misi yang terdapat pada peta kedua: (1) misi pertama berisi ucapan selamat datang dan penjelasan yang jelas tentang topik yang akan dibahas pada peta kedua, (2) misi kedua berisi penyajian dialog interaktif berjudul “Menjaga Kebersihan Kelas” dan siswa diminta untuk berdiskusi tentang topik dialog tersebut menggunakan fitur *discussion* yang tersedia, (3) misi ketiga berisi materi pembelajaran tentang berbagai pola pengembangan teks interaktif seperti pola kronologis, pola sebab-akibat, dan pola pemecahan masalah, (4) misi keempat berisi tip dan strategi praktis dalam menentukan pola pengembangan teks interaktif, kemudian dilanjutkan dengan kuis yang berisi beberapa penggalan teks interaktif dan siswa diminta untuk menentukan pola pengembangan yang digunakan pada setiap penggalan teks tersebut, (5) misi terakhir berisi rangkuman lengkap tentang jenis-jenis pola pengembangan teks interaktif dan tip praktis menentukan pola pengembangan teks interaktif.

Untuk peta terakhir berisi materi tentang praktik menulis teks interaktif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaannya yang dibagi menjadi 6 misi yang harus diselesaikan oleh siswa (Hakim & Widyartono, 2024). Berikut adalah 6 misi tentang menulis teks interaktif: (1) misi pertama berisi ucapan selamat datang yang memotivasi dan penjelasan tentang materi yang akan dibahas, (2) misi kedua berisi penjelasan tentang langkah-langkah menulis teks interaktif secara sistematis, kemudian disajikan dialog interaktif yang sama dengan peta kedua misi kedua dan siswa secara berkelompok diminta untuk mencari tahu topik-topik apa saja yang dapat diangkat dari dialog tersebut, (3) misi ketiga berisi penjelasan tentang langkah kedua dalam menulis teks interaktif yaitu membuat kerangka teks interaktif dan siswa secara berkelompok diminta untuk menyusun topik-topik yang sudah ditemukan dalam dialog sebelumnya ke dalam bentuk kerangka teks interaktif yang sistematis, (4) misi keempat berisi penjelasan tentang cara mengembangkan kerangka teks menjadi teks yang utuh dan siswa secara berkelompok diminta untuk menyusun kerangka teks interaktif menjadi teks interaktif yang lengkap sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar, (5) misi kelima berisi perintah untuk perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di

depan kelas dan kelompok lain memberikan komentar serta saran konstruktif pada kolom *discussion* yang tersedia, dan (6) misi terakhir berisi rangkuman materi lengkap tentang langkah-langkah menyusun teks interaktif dan refleksi pembelajaran.

Efektivitas Gamifikasi Berbasis Classcraft

Produk gamifikasi pembelajaran ini harus melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi yang menghasilkan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket validasi, sedangkan data kualitatif diperoleh dari komentar, kritik, dan saran yang diberikan oleh para validator ahli.

Berdasarkan data kuantitatif dari penelitian Hakim & Widyartono (2024), gamifikasi berbasis media Classcraft yang telah dikembangkan mendapat nilai rata-rata dengan persentase sebesar 87,6% sehingga masuk dalam kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran ini memiliki kualitas yang sangat baik dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran teks interaktif. Selain itu, penelitian Krishnan et al. (2021) menemukan bahwa fitur Classcraft yang paling unggul adalah tata letak konten di layar yang mudah dibaca dan dilihat oleh siswa, *interface* yang *user-friendly*, serta navigasi yang intuitif.

Tabel 2. Hasil Validasi Gamifikasi Berbasis Classcraft

Aspek	Persentase	Kategori
Media	87,6%	Sangat Layak
Kebahasaan	87,5%	Sangat Layak
Penggunaan	91,1%	Sangat Layak

Selain aspek media pembelajaran, aspek yang mendapat penilaian kedua tertinggi adalah aspek kebahasaan dengan persentase 87,5%. Aspek-aspek yang dinilai dalam kebahasaan mencakup kesesuaian penggunaan kata dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), kalimat yang digunakan efektif dan mudah dipahami serta tidak membingungkan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Revita et al. (2023) yang menyatakan bahwa kata-kata yang digunakan dalam media pembelajaran harus baik dan benar supaya siswa mudah memahami materi dan mengolah informasi yang didapatkan dengan optimal.

Dari aspek penggunaan, gamifikasi Classcraft mendapat persentase tertinggi yaitu 91,1%. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi sangat berpengaruh positif terhadap semangat belajar dan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Fakhri et al. (2022) yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara motivasi siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan perkembangan teknologi saat ini.

Penelitian ini juga menemukan beberapa keunggulan tambahan dari penggunaan Classcraft dalam pembelajaran teks interaktif: (1) siswa lebih aktif

berpartisipasi dalam diskusi melalui fitur *discussion board*, (2) sistem *reward* dan *punishment* yang jelas membantu membangun kedisiplinan siswa, (3) *progress tracking* yang visual memudahkan guru dalam memantau perkembangan setiap siswa, dan (4) pembelajaran menjadi lebih personal karena siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka masing-masing.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi menggunakan media Classcraft menunjukkan kualitas yang sangat baik dan sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran teks interaktif di tingkat SD/MI. Platform Classcraft sangat mudah diakses oleh siswa maupun guru karena tersedia dalam bentuk *website* dan aplikasi *mobile* untuk perangkat Android maupun iOS, sehingga fleksibel untuk digunakan kapan saja dan di mana saja.

Hasil dari pengembangan produk gamifikasi berbasis Classcraft adalah berupa materi pembelajaran menulis teks interaktif yang lengkap dan kelas virtual Classcraft yang interaktif. Isi materi menulis teks interaktif terdiri dari tahap apersepsi yang di dalamnya terdapat penjelasan tentang pengertian teks interaktif, cara mengidentifikasi opini dalam teks, dan struktur teks interaktif; materi tentang berbagai pola pengembangan teks interaktif seperti pola kronologis, sebab-akibat, dan pemecahan masalah; strategi dan tip menentukan pola pengembangan teks interaktif; serta langkah-langkah sistematis dalam menulis teks interaktif. Selain konten materi, Classcraft juga memiliki berbagai fitur-fitur menarik yang sangat mendukung efektivitas pembelajaran di kelas seperti fitur *quest*, *discussion board*, *reward system*, dan *progress tracking*.

Efektivitas gamifikasi berbasis Classcraft terbukti sangat tinggi berdasarkan hasil validasi dari para ahli, dengan persentase 87,6% untuk aspek media, 87,5% untuk aspek kebahasaan, dan 91,1% untuk aspek penggunaan. Semua aspek ini masuk dalam kategori sangat layak. Tingginya efektivitas ini didukung oleh testimoni dari para ahli yang menyatakan bahwa Classcraft sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini merekomendasikan kepada guru-guru Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI untuk mengimplementasikan pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi berbasis Classcraft guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, diperlukan pelatihan yang memadai bagi guru dalam mengoperasikan platform Classcraft agar dapat memaksimalkan seluruh fitur yang tersedia

Saran untuk peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji topik gamifikasi berbasis Classcraft adalah agar dapat memanfaatkan atau menambahkan fitur-fitur lain yang tersedia di Classcraft yang belum dieksplorasi dalam penelitian ini, seperti fitur *parent portal* untuk melibatkan orang tua dalam memantau perkembangan belajar anak, fitur *analytics* untuk analisis data pembelajaran yang lebih mendalam, dan fitur *classroom events* untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian eksperimental untuk

mengukur secara langsung dampak penggunaan Classcraft terhadap hasil belajar siswa dalam menulis teks interaktif dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selain itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada eksplorasi penerapan Classcraft untuk berbagai jenis teks lainnya seperti teks deskripsi, narasi, eksposisi, dan argumentasi. Penelitian komparatif antara berbagai platform gamifikasi juga akan memberikan kontribusi yang berharga untuk mengidentifikasi platform mana yang paling efektif untuk konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Harapan dari penelitian ini adalah agar pengembangan gamifikasi terus dikembangkan dan diimplementasikan secara luas dalam sistem pembelajaran di Indonesia, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Dengan semakin berkembangnya teknologi digital dan semakin tingginya literasi digital siswa, pemanfaatan platform gamifikasi seperti Classcraft akan menjadi semakin relevan dan penting untuk menciptakan generasi yang tidak hanya kompeten dalam berbahasa Indonesia tetapi juga melek teknologi dan siap menghadapi tantangan era digital.

Keterbatasan penelitian ini adalah belum dilakukannya uji coba langsung di kelas untuk mengukur dampak nyata terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini masih terbatas pada kajian literatur dan validasi ahli, sehingga diperlukan penelitian lanjutan yang melibatkan implementasi langsung di kelas untuk mendapatkan data empiris yang lebih komprehensif tentang efektivitas gamifikasi berbasis Classcraft dalam pembelajaran teks interaktif.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya sekolah-sekolah untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai seperti akses internet yang stabil dan perangkat digital yang cukup untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Dukungan dari manajemen sekolah dan dinas pendidikan juga sangat diperlukan dalam bentuk kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran dan penyediaan pelatihan bagi guru-guru.

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah memperkuat teori bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, A., Widyartono, D., Kharman Shah, N. A., & Dharma, B. A. (2020). *The effect of knowledge management integration on E learning system toward lecturers performance at university institutions*. DESIDOC Journal of Library & Information Technology, 40(06), 334-338. <https://doi.org/10.14429/djlit.40.06.15784>
- Bondar, V. V., Skvortsova, O. I., Rozhenko, O. D., Darzhaniya, A. D., & Mirzoian, M. V. (2024). *The use of innovative pedagogical technologies to improve the effectiveness of mathematical training in specialized classes*. In Lecture Notes in Networks and Systems (pp. 485-494). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-64010-0_45

- Danandjaja, J. (2014). Metode penelitian kepustakaan. *Antropologi Indonesia*, 0(52). <https://doi.org/10.7454/ai.v0i52.3318>
- Faizah, L. I., Ma'ruf, A., & Rosyidah, E. F. (2023). Media Pembelajaran Infografis Dalam Membentuk Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Di Madrasah Aliyah Raudhatul Banath Di Sidoarjo. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman*, 10(1), 64-73. <https://doi.org/10.31102/alulum.10.1.2023.64-73>
- Fakhri, M., Basti, B., Ridfah, A., & Nahriana, N. (2022). Pengaruh Kepuasan Kuliah Daring terhadap Motivasi Belajar pada Mahasiswa UNM Selama Masa Pandemi Covid-19. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3096-3103. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.803>
- Hakim, C. A., & Widyartono, D. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi untuk Siswa Kelas XI SMA. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 77-92. <https://doi.org/10.33369/diksa.v10i2.27627>
- Hermawan, S., & Hariyanto, W. (2022). *Buku ajar metode penelitian bisnis (kuantitatif dan kualitatif)*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-047-2>
- Huotari, K., & Hamari, J. (2016). *A definition for gamification: Anchoring gamification in the service marketing literature*. *Electronic Markets*, 27(1), 21-31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
- Khaleel, F. L., Sahari@Ashaari, N., Tengku Wook, T. S. M., & Ismail, A. (2016). *Gamification elements for learning applications*. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 6(6), 868. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.6.6.1379>
- Krishnan, S. D., Norman, H., & Md Yunus, M. (2021). *Online gamified learning to enhance teachers' competencies using classcraft*. *Sustainability*, 13(19), 10817. <https://doi.org/10.3390/su131910817>
- Mattawang, Muh. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33-42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Membrive, V., & Armie, M. (2020). *Beyond Gamification: Classcraft As An Engagement Tool In The Teaching Of English As A Second Language*. *Education and New Developments 2020*, 73-76. <https://doi.org/10.36315/2020end016>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. W W Norton & Co. <https://doi.org/10.1037/11494-000>
- Purbania, B., Rohmadi, M., & Setiawan, B. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(1), 63. <https://doi.org/10.20961/basastra.v8i1.41963>
- Putri, S. R., Gani, E., & Hafrison, M. (2019). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi Dengan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Batusangkar. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 188. <https://doi.org/10.24036/103935-019883>
- Revita, Y., Marsidin, S., & Sulastri, S. (2023). Peran Bahasa dalam Penerapan Ilmu

- Pengetahuan. *Journal on Education*, 5(2), 2981-2987.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.949>
- Rivera-Trigueros, I., & Sánchez-Pérez, M. del M. (2022). *Classcraft as a resource to implement gamification in english-medium instruction*. In Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning (pp. 1033-1049). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.ch047>
- Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2016). *Classcraft: From gamification to ludicization of classroom management*. *Education and Information Technologies*, 22(2), 497-513. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9489-6>
- Ulfah, S. A., & Raihanah, R. (2023). Problematika Pembelajaran Tajwid Tahsin Lembaga Pengajian dan Pengkajian Al-Qur'an (LPPQ) UIN Antasari Banjarmasin. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(6), 4251. <https://doi.org/10.35931/aq.v17i6.2225>
- Widyartono, D. (2021). *Academic writing learning model in higher education based on hybrid learning*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012047. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012047>
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202-212. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449>