

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka dapat diwujudkan melalui empat komponen yang selaras dengan empat keterampilan berbahasa. Dalam Kemendikbud (2022:11), capaian pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Fase D yaitu "Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan konteks sosial dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan. Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur, dan menuliskan tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya. Peserta didik mengembangkan kompetensi diri melalui pajanan berbagai teks untuk penguatan karakter".

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII MTs Nurul Falah, Ibu Ani N. F., S.Pd., hasil informasi menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas biasanya menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pemecahan masalah. Namun, penerapan model tersebut belum berjalan secara optimal karena sebagian peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan oleh rendahnya keterlibatan dalam diskusi, kurangnya keberanian untuk mengemukakan pendapat, serta minimnya respons terhadap permasalahan yang diberikan. Selain itu, guru menyampaikan adanya beberapa kendala lain, di antaranya kesulitan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi teks ulasan. Ketika penulis bertanya mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi teks ulasan, guru menjelaskan bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang mengenal struktur teks ulasan. Banyak peserta didik belum memahami bagian-bagian penting seperti orientasi, tafsiran, evaluasi, dan rangkuman, sehingga ketika

diminta untuk menganalisis struktur teks ulasan, peserta didik belum mampu menunjukkan dan menjelaskan bagian orientasi, tafsiran, evaluasi, dan rangkuman dengan tepat.

Rendahnya kemampuan menganalisis struktur teks ulasan memiliki keterkaitan erat dengan motivasi belajar peserta didik yang rendah. Ketika motivasi belajar menurun, peserta didik cenderung kurang memiliki dorongan untuk membaca, memahami, dan menganalisis teks secara kritis. Mereka lebih bersikap pasif, mudah merasa jenuh, dan tidak tertarik untuk mendalami materi. Sebaliknya, kurangnya keberhasilan dalam menganalisis teks juga memperkuat anggapan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks ulasan, merupakan materi yang sulit dan membosankan. Selain itu, peserta didik juga tampak kesulitan dalam mengaitkan isi teks dengan konteks kehidupan sehari-hari, serta belum menunjukkan kemampuan analisis kritis yang diharapkan sesuai Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia fase D.

Sebagai acuan dalam memahami penyusunan teks ulasan yang sesuai struktur, penulis merujuk pada contoh teks ulasan cerpen berjudul "*Rumah Yang Terang*" karya Ahmad Tohari, yang tersusun berdasarkan bagian orientasi, tafsiran, evaluasi, dan rangkuman. Contoh tersebut menunjukkan bahwa sebuah ulasan tidak hanya memuat ringkasan isi, tetapi juga analisis kritis terhadap kelebihan, kekurangan, serta pesan moral karya. Dengan mengacu pada contoh tersebut, peserta didik diharapkan dapat memperoleh gambaran konkret mengenai bentuk teks ulasan yang baik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah. Melihat kondisi tersebut, penulis mencoba menawarkan alternatif melalui penerapan model pembelajaran *Gamification* berbantuan *Wayground*.

Model *Gamification* yaitu model yang mengintegrasikan elemen permainan (seperti poin, level, misi, badge, dan leaderboard) dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan PBL yang berfokus pada penyelesaian masalah melalui diskusi mendalam. *Gamification* berbantuan *Wayground* lebih menekankan pada peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Perlu diketahui bahwa Quizizz kini telah diperbaharui dan berganti nama menjadi *Wayground*, dalam sebuah rebranding yang dimaksudkan untuk

mencerminkan evolusi platform dari alat kuis menjadi platform pembelajaran tambahan yang lebih serbaguna dan didukung oleh AI. Wayground menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran, antara lain pembuatan kuis interaktif, penyajian presentasi materi, bank soal terintegrasi, laporan hasil belajar secara otomatis, integrasi gambar dan audio, serta fitur video interaktif. Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan fitur video interaktif sebagai media pembelajaran. Fitur ini memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan atau instruksi tertentu di sela-sela pemutaran video, sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara satu arah. Melalui mekanisme tersebut, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses berpikir, menjawab pertanyaan, serta merefleksikan materi yang disampaikan. Adanya jeda interaktif di dalam video juga mendorong peserta didik untuk melakukan proses kognitif tingkat tinggi, seperti menganalisis dan menginterpretasikan informasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan partisipatif. Beberapa penelitian sebelumnya masih menggunakan nama Quizizz karena dilakukan sebelum proses rebranding. Purba (2019) menyatakan bahwa quizizz merupakan sarana pendidikan yang dapat mendorong kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik melalui penyajian kuis interaktif. Kuis yang dirancang dalam platform ini bertujuan untuk menjaga keterlibatan peserta didik sekaligus memberikan tantangan, sementara umpan balik instan yang diberikan mampu memotivasi mereka untuk terus belajar. Ramadhani et al. (2023) menyampaikan, “Dengan menggunakan metode yang bervariasi seperti menggunakan aplikasi Quizizz ini dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran”. Tidak hanya itu saja, Quizizz dapat membantu guru dalam melakukan pemantauan secara langsung terhadap perkembangan peserta didik dan mampu menyampaikan umpan balik yang konstruktif.

Dengan demikian, penggunaan platform ini yang kini dikenal sebagai Wayground dapat dikatakan mampu membangun motivasi, meningkatkan penguasaan materi, serta hasil belajar peserta didik di berbagai bidang keilmuan, termasuk bahasa. Penggunaan wayground ini dapat dikatakan mampu membangun

motivasi, meningkatkan penguasaan materi, dan hasil belajar pada peserta didik di berbagai bidang keilmuan, seperti bahasa.

Dengan penerapan *Gamification* berbantuan *Wayground*, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk memahami struktur teks ulasan secara mendalam, aktif dalam kegiatan kelas, dan bersemangat mencapai hasil terbaiknya. Model ini juga selaras dengan CP Bahasa Indonesia, yang menekankan kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengonstruksi teks ulasan dengan struktur yang tepat melalui kegiatan yang interaktif dan bermakna.

Model pembelajaran *Gamification* mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif, sehingga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dorongan belajar tersebut merupakan salah satu unsur penting yang berperan dalam menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aini (2018) yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan *gamification*. Peningkatan tersebut mencerminkan bahwa penggunaan *gamification* mampu membuat peserta didik untuk lebih termotivasi dalam pembelajaran, yang ditandai dengan meningkatnya perhatian terhadap materi pelajaran, munculnya minat, serta perasaan senang selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, penerapan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menunjang terciptanya proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Penelitian lain yang relevan juga mengemukakan hasil serupa, bahwa penerapan *gamification* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020) yang menunjukkan bahwa rerata skor motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan sebanyak 0,55 poin dan 12,1 poin. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan *gamification* dalam proses pembelajaran dapat memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Dengan mengintegrasikan unsur-unsur *gamification* seperti poin, level, dan lencana, peserta didik menjadi lebih bersemangat dan partisipatif dalam proses belajar. Model ini tidak hanya menumbuhkan semangat berkompetisi dan kerja

sama, juga membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. *Gamification* sejalan dengan karakteristik generasi digital serta prinsip Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Melalui penerapan model ini, proses belajar menjadi lebih menantang sekaligus mendorong peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami struktur teks ulasan.

Penelitian sebelumnya banyak membahas model serupa, yaitu penggunaan *Gamification* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu penelitian berjudul "*Penerapan Gamification dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi Kelas 9I SMPN 13 Surabaya*" menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap struktur teks deskripsi. Penelitian lain berjudul "*Penerapan Gamification dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita melalui Platform Genially Kelas VII di SMPN 1 Telaga*" membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *gamification* mampu meningkatkan partisipasi aktif serta minat peserta didik dalam menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks berita. Selain itu, penelitian berjudul "*Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh*" menunjukkan bahwa *gamification* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi peserta didik meskipun dalam konteks pembelajaran daring. Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penerapan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, namun belum secara spesifik meneliti kemampuan menganalisis struktur teks ulasan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan penelitian tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *gamification* guna meningkatkan kemampuan menganalisis struktur teks ulasan pada peserta didik kelas VIII MTs Nurul Falah.

Kosasih (2017:171) menyatakan bahwa teks ulasan merupakan bentuk teks yang berisi pembahasan disertai penilaian terhadap sebuah buku atau karya lain. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi untuk membantu peserta didik memahami struktur teks ulasan secara lebih menarik dan memotivasi mereka agar

aktif berlatih, diperlukan penerapan model pembelajaran yang sesuai untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *gamification*. *Gamification* adalah konsep pembelajaran yang didasarkan pada elemen permainan. *Gamification* melibatkan penerapan komponen dari sebuah permainan ke dalam bidang lain (non-game) seperti poin, lencana, dan papan peringkat (Firmansyah, 2020).

Model ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, adaptif, dan bermakna. Kurikulum Merdeka mendorong penggunaan teknologi untuk memfasilitasi diferensiasi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik, khususnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang menjadi bagian dari Profil Pelajar Pancasila. Melalui penerapan *gamification* berbasis teknologi, peserta didik dapat belajar sesuai dengan ritme dan kebutuhannya, berinteraksi secara aktif, berkolaborasi dalam kelompok, serta memahami struktur teks ulasan melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif.

Pembelajaran yang didasari pada *gamification* merupakan salah satu cara yang paling sering dipakai untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. *Gamification* merujuk pada penerapan aspek-aspek permainan dalam situasi yang nonpermainan untuk memperbesar partisipasi dan keterlibatan peserta didik (Srimuliyani, 2023).

Dengan demikian, penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Gamification* terhadap kemampuan menganalisis struktur teks ulasan menjadi relevan dan penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kemampuan analisis peserta didik sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran inovatif, aktif, dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap

kemampuan menganalisis struktur teks ulasan pada peserta didik kelas VIII MTs Nurul Falah

1.3 Definisi Operasional

Terdapat beberapa aspek yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi perbedaan penafsiran antara penulis dan pembaca. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut.

1.3.1 Kemampuan menganalisis struktur teks ulasan

Kemampuan menganalisis struktur teks ulasan dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik kelas VIII MTs Nurul Falah Tasikmalaya dalam menjelaskan struktur teks ulasan. Struktur teks ulasan meliputi orientasi, tafsiran, rangkuman, dan evaluasi.

1.3.2 Model Pembelajaran *Gamification* berbantuan *Wayground*

Model pembelajaran *gamification* berbantuan *Wayground* dalam penelitian ini diartikan sebagai penerapan model pembelajaran *gamification* dengan memanfaatkan aplikasi digital *Wayground* sebagai media pembelajaran. *Wayground* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang menyajikan soal-soal interaktif dalam bentuk kuis daring dengan tampilan yang menarik serta dilengkapi berbagai fitur permainan, seperti skor, peringkat, batas waktu, dan umpan balik secara langsung. Pemanfaatan *Wayground* dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

1.3.3 Model Pembelajaran *Gamification* dalam pembelajaran menganalisis struktur teks ulasan.

Model Pembelajaran *Gamification* yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah salah satu model pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan (game elements) seperti poin, lencana (badge), level, papan peringkat (leaderboard), dan tantangan ke dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik. Model ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif

sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan berusaha mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Gamification* terhadap kemampuan menganalisis struktur teks ulasan. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII MTs Nurul Falah.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis, sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berperan terhadap pengembangan kajian di bidang pendidikan, utamanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memperkuat landasan teoretis bahwa penerapan model *gamification* berpotensi meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan peserta didik dalam menganalisis struktur teks ulasan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.3 Bagi Peserta didik

Meningkatkan motivasi belajar, membantu memahami struktur teks ulasan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, melatih keterampilan berpikir kritis.

1.5.4 Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam menganalisis struktur teks ulasan.

1.5.5 Bagi Sekolah

Menjadi masukan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital. Inovasi tersebut sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

1.5.6 Bagi Penulis

Mengetahui keefektifan model pembelajaran *Gamification*, memperluas wawasan tentang model pembelajaran gamification. Selain itu, menjadi bekal untuk penelitian selanjutnya.