

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Teks Ulasan Di Kelas VIII SMP/MTs Berdasarkan Kurikulum Merdeka

2.1.1.1 Capaian Pembelajaran

Dalam Kurikulum Merdeka, sistem pembelajaran tidak lagi berpedoman pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), tetapi menggunakan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai acuan utama. Capaian Pembelajaran merupakan serangkaian kompetensi yang harus dicapai dan dikuasai oleh peserta didik pada akhir suatu fase pembelajaran tertentu. Untuk jenjang SMP/MTs, pembelajaran Bahasa Indonesia berada pada Fase D (kelas VII–IX). Mulyasa (2023:29) mengemukakan, “Capaian pembelajaran merupakan rangkaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai suatu kesatuan yang harus dicapai melalui proses pembelajaran dalam membangun kompetensi yang utuh bagi peserta didik”. Capaian pembelajaran dalam fase D dan capaian pembelajaran per elemen yang penulis teliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2.1 Fase Capaian Pembelajaran

Fase D	Pada akhir fase D, 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 pajaran berbagai teks penguatan karakter
--------	---

Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka mencakup empat elemen utama, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Keempat elemen tersebut merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, dan salah satu elemen yang perlu dicapai

Tabel 2.2 Elemen Capaian Pembelajaran

Membaca dan Memirsa	Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.
---------------------	--

2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran adalah pernyataan yang menjelaskan apa yang harus dicapai atau dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran selesai.

Budimanjaya dan Sanjaya (2012:85) mengemukakan bahwa “tujuan pembelajaran ialah perlakuan yang diharapkan dapat dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sesuai dengan keadaan dan tingkat fase tertentu.” Setelah mengikuti pembelajaran menganalisis struktur teks ulasan dengan menerapkan model *gamification* serta disertai sikap tanggung jawab, peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan fase yang telah ditetapkan, sebagai berikut.

Tabel 2.3 Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menganalisis struktur teks ulasan berdasarkan informasi yang disajikan secara tepat, serta menyampaikan hasil analisis secara lisan atau tulisan dengan bahasa yang baik dan benar.

2.1.1.3 Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)

Berdasarkan tujuan pembelajaran, penulis merumuskan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran sebagai berikut.

- a) Peserta didik mampu menjelaskan orientasi teks ulasan cerpen yang telah dibaca disertai dengan bukti serta alasan yang tepat.
- b) Peserta didik mampu menjelaskan tafsiran teks ulasan cerpen yang dibaca dengan bukti dan alasan yang tepat.

- c) Peserta didik mampu menjelaskan evaluasi teks ulasan cerpen yang dibaca disertai dengan bukti dan alasan yang tepat.
- d) Peserta didik mampu menjelaskan rangkuman teks ulasan cerpen yang dibaca disertai dengan bukti dan alasan yang tepat.

2.1.1.4 Alur Tujuan Pembelajaran

Tabel 2.4 Alur Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dengan Gamification	Asesmen/Reward
TP Menganalisis struktur teks ulasan	Pra pembelajaran (<i>pretest</i>) : Peserta didik diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal dalam menganalisis struktur teks ulasan.	Hasil <i>pretest</i> digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik (tidak diberi reward).
	Kegiatan pembelajaran: Peserta didik membaca contoh teks ulasan. Melalui <i>wayground</i> , peserta didik menganalisis bagian struktur teks ulasan (orientasi, tafsiran, evaluasi, rangkuman) melalui kuis interaktif.	Skor otomatis ditampilkan, leaderboard membuat peserta didik termotivasi. Peserta didik dengan skor terbaik diberikan badge “Ulasan Juara”.
	Penutup (<i>posttest</i>): Peserta didik menganalisis struktur teks ulasan secara mandiri disertai bukti dan alasan yang tepat.	Penilaian menggunakan rubrik berdasarkan ketepatan analisis, kelengkapan struktur, dan kesesuaian alasan (tanpa pemberian reward).

2.1.2 Hakikat Teks Ulasan

2.1.2.1 Pengertian Teks Ulasan

Teks ulasan adalah suatu bentuk tulisan yang berisi penilaian, tanggapan, atau opini tentang sebuah karya, seperti cerpen, novel, film, drama, puisi, atau lainnya. Teks ini bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca mengenai nilai, keunggulan, serta kekurangan dari karya yang sedang diulas. Sejumlah ahli telah mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian teks ulasan, di antaranya sebagai berikut.

Isnaton dan Farida (Ntelu, 2013: 57), “Teks Ulasan (karya/buku) ialah teks yang berisi uraian mengenai ulasan, tinjauan dan penilaian buku terhadap karya orang lain”. Menurut Kosasih (2014:203), teks ulasan merupakan teks yang memuat sejumlah tafsiran, komentar, maupun kupasan terhadap suatu objek tertentu. Kegiatan menimbang atau menilai suatu karya dalam teks ulasan pada dasarnya bertujuan untuk disampaikan kepada khalayak melalui media yang digunakan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa keduanya sependapat bahwa teks ulasan berfokus pada kegiatan memberikan komentar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa teks ulasan yaitu teks yang membahas kelebihan serta kekurangan dari suatu karya.

Fadly (2021), “Teks ulasan sering dipadankan dengan teks resensi atau review. Sesuai dengan namanya, teks itu berisi ulasan atau penilaian terhadap suatu karya, baik berupa tulisan (buku, novel, kumpulan cerpen, artikel) maupun visual (drama, film, pertunjukan)”. Sedangkan Dawud, dkk (2022), “Ulasan novel merupakan kupasan, tafsiran, dan komentar atas kualitas suatu novel. Ulasan dapat berupa paparan ringkasan cerita, rincian keunikan penafsiran, dan penilaian atas kualitas suatu novel”.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan, dapat dilihat kesamaan pengertian teks ulasan adalah sama-sama menekankan pada kegiatan memberikan komentar, penilaian, atau tafsiran terhadap suatu karya. Dengan kata lain, teks ulasan dipahami sebagai tulisan yang menguraikan kelebihan dan kekurangan suatu karya, baik karya tulis maupun karya visual, dengan tujuan menyampaikan penilaian kepada pembaca atau khalayak umum.

Berikut merupakan contoh teks ulasan berjudul “Rumah yang Terang” karya Ahmad Tohari.

Tabel 2.5 Contoh Teks Ulasan
Contoh teks Ulasan Cerpen Berjudul “Rumah yang Terang”

Judul : Rumah yang Terang
Penulis : Ahmad Tohari

Cerpen *Rumah yang Terang* merupakan salah satu karya menarik dari Ahmad Tohari yang dikenal sebagai sastrawan dengan tema-tema sosial dan religius. Cerpen ini menggambarkan perubahan gaya hidup masyarakat kampung setelah masuknya listrik, serta persoalan sosial yang muncul karena adanya perbedaan pandangan terhadap modernitas. Meskipun tampak sederhana, cerita ini menyimpan pesan mendalam tentang keyakinan, rasa hormat kepada orang tua, serta cara masyarakat memandang seseorang yang berbeda pendapat.

Cerita ini berfokus pada tokoh ayah yang tetap menolak memasang listrik di rumahnya meskipun seluruh kampung sudah menikmati fasilitas tersebut. Penolakan itu membuat masyarakat menilai sang ayah sebagai orang bakhil, bahkan dicurigai memelihara makhluk halus. Narator yang merupakan anaknya pun merasa tertekan karena menjadi sasaran gunjingan tetangga. Namun, alasan sang ayah menolak listrik ternyata berkaitan dengan keyakinan religius yang sangat pribadi, yaitu kekhawatirannya bahwa cahaya yang digunakan berlebihan di dunia akan mengurangi bekal cahaya di alam kubur kelak.

Secara keseluruhan, cerpen *Rumah yang Terang* sangat layak dijadikan bahan bacaan karena mampu menghadirkan konflik sosial dan batin yang relevan hingga sekarang. Cerpen ini mengingatkan pembaca agar tidak mudah menghakimi seseorang hanya karena berbeda pandangan, terlebih dalam urusan keyakinan. Selain itu, cerita ini juga mengajarkan pentingnya menghormati keputusan orang tua, meskipun tidak selalu sejalan dengan pemahaman generasi muda.

Cerpen ini memiliki kelebihan dalam penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami, sehingga pesan moralnya dapat tersampaikan dengan jelas. Pengarang berhasil mengolah tema kritik sosial dengan cara yang halus, terutama melalui sindiran mengenai budaya bergosip dan sikap masyarakat yang cepat menilai orang lain. Namun, cerpen ini juga memiliki kekurangan, yaitu alur cerita yang cenderung datar serta keterbatasan penggambaran tokoh selain ayah dan narator, sehingga cerita terasa terpusat pada satu sudut pandang saja.

Meskipun demikian, *Rumah yang Terang* tetap merupakan cerpen yang

memberikan banyak pelajaran, terutama tentang keseimbangan antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai keagamaan. Cerpen ini mengajak pembaca untuk lebih bijak dalam menyikapi perubahan zaman tanpa harus melupakan keyakinan spiritual yang dianut.

Sumber : <https://share.google/rmdRQAgHfEqoifpMF>

2.1.2.2 Struktur Teks Ulasan

a. Orientasi

Beberapa ahli mengemukakan pendapat mengenai struktur teks ulasan pada bagian orientasi. Menurut Kosasih (2014:130), orientasi adalah bagian pengenalan masalah, yaitu mencakup penjelasan awal mengenai karya yang sedang dianalisis. Sementara itu, Astuti dalam modul *Kupas Tuntas Karya Sastra* yang diterbitkan oleh Kemdikbud (2018:8) menjelaskan bahwa orientasi adalah bagian awal teks ulasan yang berfungsi memperkenalkan karya sastra dengan memuat informasi tentang pengarang dan penerbitannya. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa orientasi dalam teks ulasan merupakan bagian awal yang berfungsi untuk memperkenalkan karya yang akan diulas dengan menyajikan gambaran umum, seperti judul karya, nama pengarang, serta informasi penerbitannya. Contoh : *Cerpen Rumah yang Terang merupakan salah satu karya menarik dari Ahmad Tohari yang dikenal sebagai sastrawan dengan tema-tema sosial dan religius. Cerpen ini menggambarkan perubahan gaya hidup masyarakat kampung.*

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa contoh tersebut termasuk ke dalam struktur bagian orientasi karena berisi pengenalan serta Gambaran umum isi cerpen. Kalimat “*Cerpen Rumah yang Terang merupakan salah satu karya menarik dari Ahmad Tohari*” berfungsi sebagai pengenalan karena memperkenalkan judul cerpen dan nama pengarang. Sementara itu, kalimat “*Cerpen Rumah yang Terang merupakan salah satu karya menarik dari Ahmad Tohari yang dikenal sebagai sastrawan dengan tema-tema sosial dan religius.*” berfungsi sebagai gambaran umum karena memberikan informasi awal mengenai karakteristik dan tema karya yang dibahas.

b. Tafsiran

Menurut Kemdikbud (2017) tafsiran adalah pemikiran seseorang mengenai karya, benda, atau peristiwa yang diulasnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahman (2017:40) menyatakan bahwa bagian tafsiran dalam teks ulasan dapat memuat pembahasan isi karya, termasuk perbandingan dengan karya lain yang dianggap memiliki kemiripan. Sementara itu, Sukardi dan Sutarni (2008:32) menjelaskan bahwa tafsiran isi mencakup pemaparan isi karya, kelebihan dan kekurangan, serta penilaian terhadap unsur-unsur pendukung karya. Dari pendapat berbagai ahli tersebut, bisa disimpulkan bahwa tafsiran dalam teks ulasan merupakan bagian yang memiliki pemikiran dan pembahasan penulis mengenai isi karya yang diulas, yang dapat meliputi pemaparan isi cerita, konflik, perbandingan dengan karya lain, serta penjelasan unsur-unsur yang membangun karya tersebut.

Contoh: *Cerita ini berfokus pada tokoh ayah yang tetap menolak memasang listrik di rumahnya meskipun seluruh kampung sudah menikmati fasilitas tersebut. Penolakan itu membuat masyarakat menilai sang ayah sebagai orang bakhil, bahkan dicurigai memelihara makhluk halus.*

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa contoh tersebut termasuk ke dalam struktur bagian tafsiran karena memaparkan kembali inti cerita secara padat, meliputi konflik utama yang dialami tokoh ayah serta pandangan masyarakat terhadap tindakannya. Pemaparan semacam ini merupakan karakteristik bagian tafsiran dalam teks ulasan yang bertujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai isi cerpen. Kalimat “*Cerita ini berfokus pada tokoh ayah yang tetap menolak memasang listrik di rumahnya meskipun seluruh kampung sudah menikmati fasilitas tersebut*” menggambarkan konflik utama dalam cerpen, sedangkan kalimat “*Penolakan itu membuat masyarakat menilai sang ayah sebagai orang bakhil, bahkan dicurigai memelihara makhluk halus*” menunjukkan reaksi dan pandangan masyarakat terhadap tokoh ayah. Kedua kalimat ini jika dibaca bersama sudah memberikan gambaran umum dan menyeluruh mengenai isi cerpen.

c. Evaluasi

Bagian evaluasi adalah bagian yang berisi tanggapan, komentar, atau penilaian penulis terhadap kelebihan dan kekurangan karya yang diulas. Beberapa ahli telah mengemukakan pengertian mengenai evaluasi, di antaranya Kosasih (2014:130) “Penilaian dan rekomendasi, berisi timbangan atas keunggulan dan kelemahan karya itu. Pada bagian ini dapat pula disertai saran-saran untuk khalayak terkait”. Sedangkan menurut Astuti (2019:8) didalamnya ada penilaian terhadap karya, baik kelebihan maupun kelemahannya. Pada bagian ini, pengulas juga dapat memberikan saran atau rekomendasi kepada pembaca atau khalayak terkait nilai dan kualitas karya yang diulas. Contoh: *Cerpen ini memiliki kelebihan dalam penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami, sehingga pesan moralnya dapat tersampaikan dengan jelas. Pengarang berhasil mengolah tema kritik sosial dengan cara yang halus, terutama melalui sindiran mengenai budaya bergosip dan sikap masyarakat yang cepat menilai orang lain. Namun, cerpen ini juga memiliki kekurangan, yaitu alur cerita yang cenderung datar serta keterbatasan penggambaran tokoh selain ayah dan narator, sehingga cerita terasa terpusat pada satu sudut pandang saja.*

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa contoh tersebut termasuk ke dalam struktur bagian evaluasi karena memuat penilaian berupa kelebihan dan kekurangan terhadap cerpen yang diulas. Kalimat “*Cerpen ini memiliki kelebihan dalam penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami, sehingga pesan moralnya dapat tersampaikan dengan jelas*” serta “*Pengarang berhasil mengolah tema kritik sosial dengan cara yang halus, terutama melalui sindiran mengenai budaya bergosip dan sikap masyarakat yang cepat menilai orang lain*” menunjukkan penilaian positif penulis terhadap cerpen.

d. Rangkuman

Definisi struktur teks ulasan bagian rangkuman dijelaskan pada modul Kupas Tuntas Karya Sastra yang diterbitkan oleh Kemendikbud, diungkapkan oleh Astuti (2018:8) “Sinopsis berupa ringkasan isi karya yang diulas”. Terdapat Pendapat lainnya menurut Rahman (2017:41) “Penulis memberikan ulasan akhir berupa simpulan”. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa rangkuman adalah bagian penutup dari teks ulasan yang memuat ringkasan isi

karya dan menyajikan simpulan akhir berupa rekomendasi atau pendapat penulis mengenai karya yang diulas. Rangkuman adalah bagian penutup dari teks ulasan yang berisi kesimpulan umum dari hasil ulasan. Pada bagian ini, penulis menyatukan kembali pendapat, penilaian, dan hasil evaluasi menjadi satu simpulan singkat.

Contoh: *Meskipun demikian, Rumah yang Terang tetap merupakan cerpen yang memberikan banyak pelajaran, terutama tentang keseimbangan antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai keagamaan. Cerpen ini mengajak pembaca untuk lebih bijak dalam menyikapi perubahan zaman tanpa harus melupakan keyakinan spiritual yang dianut.*

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa contoh tersebut termasuk ke dalam struktur bagian rangkuman karena berisi simpulan akhir dari hasil ulasan terhadap cerpen Rumah yang Terang, yang menegaskan kembali pesan penting cerita. Kalimat “*Meskipun demikian, Rumah yang Terang tetap merupakan cerpen yang memberikan banyak pelajaran, terutama tentang keseimbangan antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai keagamaan*” berfungsi sebagai simpulan akhir karena menegaskan kembali pesan utama cerpen.

2.1.3 Hakikat Menganalisis Struktur Teks Ulasan

2.1.3.1 Pengertian Menganalisis Struktur Teks Ulasan

Definisi kata *analisis* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah “*Penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.*” Maka dari itu, menganalisis bisa bermakna sebagai kegiatan menguraikan suatu objek menjadi unsur-unsur penyusunnya untuk dipelajari secara mendalam. Dalam konteks pembelajaran bahasa, kegiatan menganalisis biasanya diarahkan pada pemahaman struktur teks, sehingga peserta didik mampu mengenali pola, fungsi, dan keterkaitan antarbagian teks tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, struktur adalah “*Cara sesuatu disusun atau dibangun; susunan; bangunan*”. Definisi ini sejalan dengan pendapat para ahli.

Keraf (1993) menyatakan bahwa struktur adalah tata hubungan antara unsur-unsur yang membentuk suatu kesatuan sehingga melahirkan suatu pola. Tarigan (1987) menambahkan bahwa struktur adalah kerangka atau susunan yang menampilkan hubungan fungsional antarbagian dalam satu sistem bahasa atau teks. Selanjutnya, Wellek dan Warren (1995) mendefinisikan struktur sebagai keseluruhan yang terorganisasi dari bagian yang saling berkaitan sampai membentuk makna tertentu. Sementara itu, Chaer (2007) menegaskan bahwa struktur merupakan susunan unsur-unsur bahasa yang membentuk satuan yang lebih besar, mulai dari kata, frasa, klausa, kalimat, hingga wacana.

Berdasarkan pendapat yang diuraikan, dapat diartikan bahwa struktur merupakan konfigurasi yang tersusun secara sistematis dari komponen-komponen yang saling terkait yang membentuk satu kesatuan. Dengan demikian, melakukan analisis terhadap struktur berarti memecah susunan elemen-elemen teks untuk mengetahui hubungan dan arti secara keseluruhan.

Tabel 2.6 Analisis Struktur Teks Ulasan
Analisis Struktur Teks Ulasan “Rumah yang Terang”

Struktur	Bukti	Alasan
Orientasi	Salah satu karya menarik Ahmad Tohari adalah cerpen <i>Rumah yang Terang</i> yang dikenal sebagai sastrawan dengan tema-tema sosial dan religius.	Paragraf ini masuk dalam bagian orientasi karena berisi pengantar dan nama pengarang.
Tafsiran	Cerita ini berfokus pada tokoh ayah yang tetap menolak memasang listrik di rumahnya meskipun seluruh kampung sudah menikmati fasilitas tersebut. halus.	Bagian ini merupakan bagian dari struktur tafsiran karena menyajikan keterangan tentang sudut pandang penulis terhadap karya yang sedang dibahas.
Evaluasi	Cerpen ini memiliki kelebihan dalam penggunaan bahasa	Paragraf ini merupakan bagian dari evaluasi karena mengandung penilaian dari

	yang komunikatif dan mudah dipahami, sehingga pesan moralnya dapat tersampaikan dengan jelas.	penulis tentang keunggulan cerpen yang sedang dibahas.
Rangkuman	Secara keseluruhan, cerpen Rumah yang Terang sangat layak dijadikan bahan bacaan karena mampu menghadirkan konflik sosial dan batin yang relevan hingga sekarang. Cerpen ini mengingatkan pembaca agar tidak mudah menghakimi seseorang hanya karena berbeda pandangan, terlebih dalam urusan keyakinan.	Paragraf tersebut termasuk ke dalam struktur rangkuman karena simpulan akhir dari hasil ulasan terhadap cerpen, yang menegaskan penilaian umum.

2.1.4 Hakikat Model Pembelajaran *Gamification*

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran *Gamification*

Game telah menjadi aktivitas yang memberikan kesenangan bagi peserta didik, baik yang dilakukan secara digital maupun dalam bentuk game tradisional. Pada saat ini, game bahkan bisa disebut sudah menjadi bagian dari kebutuhan banyak orang, baik anak-anak maupun orang dewasa, karena melalui game seseorang dapat sejenak melepaskan diri dari rutinitas kehidupan sehari-hari dan memperoleh rasa senang atau hiburan (Karatas, 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan game sebagai media pembelajaran menjadi salah satu usaha yang relevan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik. Moncada (2014) dalam *Tren Pembelajaran di Era Digital* menyatakan bahwa gamifikasi adalah penerapan mekanisme permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik melalui berbagai tantangan, aturan yang jelas, serta pemberian umpan balik untuk mengukur hasil belajar.

Oleh karena itu, gamifikasi dikatakan sebagai model pembelajaran yang dapat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong peningkatan prestasi belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Yunita dan Indrajit (2022) dalam *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* menyatakan bahwa gamifikasi merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

Gamification dapat dipahami sebagai upaya mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam konteks yang bukan permainan. Menurut Zichermann dan Cunningham (2011), *gamification* merupakan suatu proses pemanfaatan ide serta mekanisme permainan dengan tujuan meningkatkan ketertarikan pengguna. Selanjutnya, Deterding et al. (2011) mendeskripsikan “*gamification* sebagai penerapan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan”. Sementara itu, Chou (2016) mengartikan *gamification* sebagai suatu proses perancangan aktivitas dengan menerapkan elemen-elemen menarik yang terdapat dalam permainan ke dalam dunia nyata atau kegiatan yang bersifat produktif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kapp (2012) menyatakan bahwa *gamification* merupakan penggunaan mekanika, estetika dan pemikiran berbasis game untuk melibatkan seseorang, memotivasi serta memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

Dalam *gamification* pada kegiatan pembelajaran, terdapat beragam elemen yang dapat digunakan. Arif Prambayun dan Mohamad Faroz (2015) menyatakan bahwa unsur-unsur utama dalam *gamification* mencakup penyusunan cerita atau misi, pemberian tantangan (*challenge*), serta penyediaan penghargaan berupa poin (*reward*).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan elemen dan mekanisme permainan ke dalam proses pembelajaran. Dengan adanya komponen dan langkah penerapan yang terstruktur, gamifikasi memenuhi karakteristik sebagai model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

2.1.4.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Gamification*

Setiap model pembelajaran memiliki sintaks aturan atau tahap-tahap yang berperan sebagai petunjuk dalam penerapannya, sehingga penggunaan model tersebut dapat dilakukan dengan tepat. Tahapan tersebut harus dijalankan secara optimal supaya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai. Dalam model pembelajaran *gamification*, terdapat tahapan penting yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Model *gamification* memiliki Langkah-langkah yang harus diperhatikan. Walaupun konsep *gamification* terlihat mudah, guru harus memikirkan cara dan strategi *gamification* yang ingin diberikan kepada peserta didik. Setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau tahapan yang berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sintaks pembelajaran menunjukkan urutan kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik secara sistematis. Dalam penerapan model pembelajaran berbasis *gamification*, tahapan pembelajaran perlu dirancang secara terstruktur dengan memadukan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Jusuf (2016), penerapan *gamification* dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu dimulai dari penetapan tujuan pembelajaran, perumusan ide utama, penyusunan skenario permainan, perancangan aktivitas pembelajaran, pembagian peran atau kelompok, serta penerapan dinamika permainan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Kapp (2012) menyatakan bahwa *gamification* dalam pembelajaran harus memuat unsur tujuan, aturan, tantangan, aktivitas, umpan balik, dan penghargaan. Sementara itu, Werbach dan Hunter (2012) menegaskan bahwa *gamification* perlu dirancang melalui penentuan tujuan, penyusunan aktivitas, serta penggunaan media yang mendukung keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, sintaks model pembelajaran *gamification* dalam penelitian ini disusun dan diadaptasi ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sintaks tersebut bukan berasal dari satu ahli tertentu, melainkan hasil adaptasi peneliti berdasarkan komponen *gamification* yang dikemukakan oleh Kapp (2012), Werbach dan Hunter (2012), serta beberapa ahli

lainnya, kemudian disesuaikan dengan konteks pembelajaran menggunakan Wayground.

a. Orientasi dan Penyampaian Tujuan Pembelajaran

Guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa kegiatan belajar akan dilaksanakan menggunakan model gamification berbantuan aplikasi *Wayground*. Pada tahap ini, guru juga memberikan motivasi awal agar peserta didik siap mengikuti pembelajaran.

b. Penjelasan Aturan Permainan (*Rules Explanation*)

Guru menjelaskan tata cara penggunaan aplikasi *Wayground*, aturan permainan, sistem penilaian, batas waktu pengerjaan soal, serta mekanisme perolehan skor dan peringkat (*leaderboard*). Tahap ini bertujuan agar peserta didik memahami prosedur permainan sebelum kegiatan dimulai.

c. Penyampaian Tantangan atau Misi Pembelajaran (*Challenge/Mission*)

Guru menyampaikan tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik, yaitu menganalisis struktur teks ulasan melalui kuis interaktif. Tantangan ini berfungsi untuk menumbuhkan motivasi dan rasa tertantang dalam diri peserta didik.

d. Pelaksanaan Permainan (*Gameplay*)

Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui kuis di aplikasi *Wayground*. Pada tahap ini, peserta didik mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan analisis struktur teks ulasan secara berkelompok.

e. Pemberian Umpan Balik dan Penguatan (*Feedback and Reward*)

Guru menampilkan hasil pengerjaan peserta didik melalui *leaderboard* dan memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik. Guru juga memberikan penguatan serta apresiasi kepada peserta didik sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi dan usaha mereka dalam pembelajaran.

f. Refleksi dan Penegasan Materi

Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, khususnya mengenai struktur teks ulasan (orientasi, tafsiran, evaluasi, dan rangkuman). Pada tahap ini, guru menegaskan kembali konsep-konsep penting agar pemahaman peserta didik menjadi lebih kuat.

Penulis menerapkan model pembelajaran berbasis *gamification* dengan memanfaatkan aplikasi *Wayground* sebagai media utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Subadi (2020), pemanfaatan perangkat digital seperti handphone memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi dan melaksanakan aktivitas pembelajaran secara interaktif.

Agar pelaksanaan model pembelajaran berjalan efektif, diperlukan alat bantu sebagai berikut.

- a) Seluruh peserta didik membawa handphone yang dapat mengakses internet.
- b) Semua soal telah diinputkan ke aplikasi *Wayground* sebelum kegiatan dimulai.
- c) Guru menyiapkan daftar nilai atau memanfaatkan fitur laporan dari *Wayground* untuk memantau perkembangan belajar peserta didik.

2.1.4.3 Manfaat Menggunakan Model Pembelajaran *Gamification*

Penerapan model pembelajaran *gamification* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, model ini mempermudah guru dalam mengevaluasi hasil belajar sekaligus membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan manajemen waktu.

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Gamification*

Gamification memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta mendorong peserta didik lebih aktif berpartisipasi. Selain itu, *gamification* memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil belajarnya dengan cepat. Penggunaan platform seperti *Wayground* juga membantu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Namun demikian, *gamification* memiliki kekurangan, seperti peserta didik yang cenderung fokus pada perolehan poin daripada pemahaman materi, serta memerlukan dukungan teknologi yang memadai agar dapat diterapkan secara optimal.

Menurut Jusuf (2016), keunggulan model *gamification* dibandingkan dengan model pembelajaran lain yakni:

- a) Membuat belajar jadi lebih menyenangkan
- b) Menggunakan mekanisme dalam permainan membuat pembelajaran menjadi seru sehingga peserta didik tertarik untuk mengikutinya.

- c) Membantu proses. perkembangan anak
- d) Model gamification yang disajikan secara imajinatif dapat mendorong perkembangan kreativitas dan daya imajinasi peserta didik. Melalui kegiatan pembelajaran tersebut, peserta didik dapat saling bertukar peran dan bekerja sama dengan teman-temannya dalam tema tertentu, yang merupakan salah satu aspek penting dalam proses perkembangan peserta didik.
- e) Memotivasi peserta didik dalam aktivitas belajarnya Model Gamification akan memudahkan para peserta didik untuk bisa memahami apa yang disampaikan sehingga menumbuhkan minat dan juga motivasi untuk mempelajarinya lebih lanjut.
- f) peserta didik menjadi lebih fokus dalam memahami materi yang sedang dipelajari
- g) Desain pembelajaran yang dilakukan membuat peserta didik lebih fokus untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.
- h) Peserta didik diberikan kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

Dengan adanya level, tantangan dan reward dalam pembelajaran ini merangsang semangat berkompetisi sehat dan bekerjasama untuk memecahkan sebuah masalah.

Meskipun model pembelajaran berbasis *gamification* memiliki berbagai kelebihan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, penerapannya juga memiliki beberapa tantangan. Oleh karena itu, selain memiliki keunggulan, model *gamification* juga mempunyai beberapa kelemahan dalam implementasinya.

Alfionita (2018) menyatakan bahwa terdapat sejumlah keterbatasan atau kelemahan dalam implementasi model pembelajaran berbasis gamification, di antaranya sebagai berikut:

- a) Pelaksanaan ini memakan waktu yang cukup panjang, karena guru harus menjelaskan tantangan, menjalankan mini games, serta membagikan reward selama proses pembelajaran. Hal ini dapat mengurangi alokasi waktu untuk materi utama di kelas.
- b) Persiapan sebelum pelaksanaan gamification juga cukup kompleks. Guru perlu merancang langkah-langkah secara matang, menyiapkan reward, dan melakukan uji coba sebelum diterapkan. Tanpa persiapan yang baik, proses pembelajaran dapat menjadi kurang efektif bahkan berpotensi menimbulkan dampak negatif pada peserta didik secara psikologis.
- c) Penjelasan yang tidak memadai tentang pemberian lencana atau penghargaan bisa membuat peserta didik lebih mementingkan hadiah daripada penguasaan materi.

Karena itu, penting bagi guru untuk menguraikan tujuan pembelajaran dengan gamblang, sehingga peserta didik dapat mengerti arti dari proses belajar, bukan hanya berfokus pada mendapatkan hadiah.

Menurut beberapa ahli, model pembelajaran gamification memiliki beragam kelebihan yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat, antusias, dan menikmati proses belajar sehingga motivasi belajar mereka meningkat (Suarini, 2019; Kapp, 2012). Namun, seperti yang diungkapkan Alfionita (2018), model ini juga memiliki sejumlah kelemahan yang perlu diantisipasi agar pelaksanaannya dapat berjalan optimal. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perencanaan yang matang, memberikan penjelasan yang jelas mengenai tujuan pembelajaran, serta menyiapkan strategi yang tepat sehingga kelebihan gamification dapat dimaksimalkan dan kelemahannya dapat diminimalkan, sehingga hasil belajar peserta didik dapat lebih optimal.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang memiliki keterkaitan atau relevansi dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian yang telah dilaksanakan oleh Suwandana Engkin, Dkk dengan judul “Gamification Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Peserta didik Kelas X Di SMA Negeri 1 Bangsal”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamification secara signifikan meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik pada materi teks negosiasi dibandingkan metode sebelumnya.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian Suwandana Engkin, dkk. terletak pada model pembelajaran yang diterapkan, yaitu penggunaan model pembelajaran berbasis gamification. Adapun perbedaannya terletak pada fokus kajian yang dipengaruhi oleh penerapan model tersebut, yakni pada pembelajaran teks negosiasi. Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan oleh Rachel Fitria, Dkk. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar peserta didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar Di SMK”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamification memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan rata-rata motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Persamaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian Rachel Fitria, dkk. terletak pada penggunaan model pembelajaran *gamification* sebagai

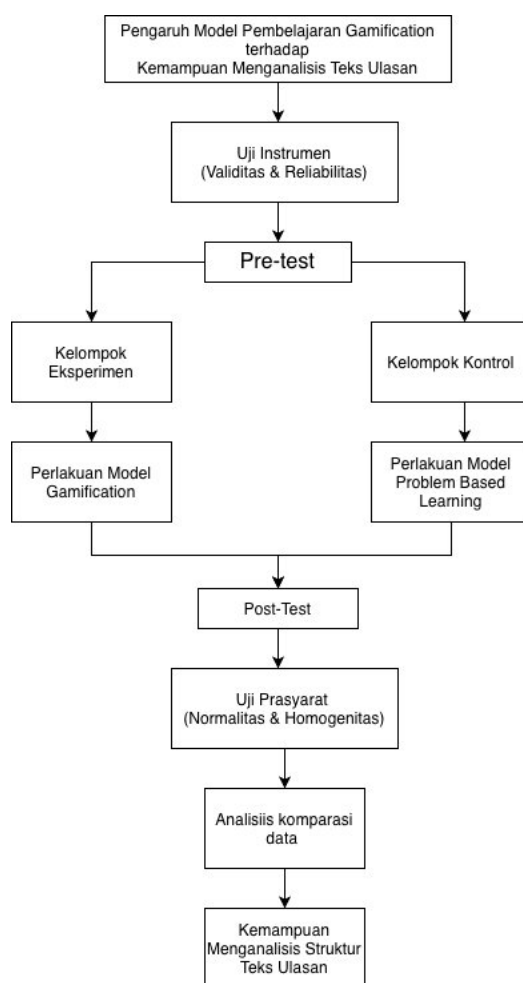
variabel yang diteliti. Perbedaannya terletak pada fokus kajian dan variabel terikat yang diteliti, di mana penelitian tersebut berfokus pada motivasi belajar pada mata pelajaran akuntansi dasar di SMK, sedangkan penelitian penulis menyesuaikan dengan konteks dan variabel yang diteliti.

Selain itu, penelitian yang dilaksanakan oleh Agyana Mutiara Safitri, Siti Ekowati Rusdini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Educaplay terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamification berbasis Educaplay memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-Tailed) sebesar 0,015 ($p < 0,05$). Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran gamifikasi Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian tersebut terletak pada penggunaan model pembelajaran berbasis gamification sebagai variabel yang diteliti serta sama-sama mengukur motivasi belajar peserta didik. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan konteks mata pelajaran, di mana penelitian tersebut menggunakan platform Educaplay pada pembelajaran IPS di tingkat SMP, sedangkan penelitian penulis menyesuaikan dengan konteks, media, dan jenjang pendidikan yang diteliti.

Berdasarkan penelitian-penelitian relevan yang telah dipaparkan, sebagian besar penelitian mengenai model pembelajaran gamification berfokus pada peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik. Adapun penelitian ini memiliki kebaruan pada variabel terikat yang diteliti, yaitu kemampuan menganalisis struktur teks ulasan yang termasuk dalam ranah kognitif tingkat tinggi (HOTS). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji aspek afektif, tetapi juga menguji pengaruh model gamification terhadap kemampuan analitis peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2.3 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menjelaskan langkah-langkah penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran *gamification* untuk kemampuan peserta didik terhadap menganalisis struktur teks ulasan. Penelitian ini mengaitkan dua kelompok: kelompok yang menjadi eksperimen dan kelompok yang berfungsi sebagai kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan tindakan berupa penerapan model pembelajaran berbasis *gamification*, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Sebelum perlakuan dilaksanakan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik

dalam menganalisis struktur teks ulasan serta untuk memastikan bahwa kemampuan awal kedua kelompok berada pada kondisi yang relatif sebanding.

Setelah pelaksanaan *pretest*, setiap kelompok diberi tindakan sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditetapkan. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *gamification*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran dengan model *problem based learning*. Sesudah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok selanjutnya menjalani tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik dalam menganalisis struktur teks ulasan. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis komparatif. Analisis tersebut dilakukan untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil analisis tersebut digunakan untuk menilai apakah terlihat pengaruh yang signifikan dalam kemampuan menganalisis struktur teks ulasan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *gamification* dan mereka yang mengikuti pembelajaran dengan model *problem based learning*. Dengan demikian, kerangka konseptual ini mengartikan bahwa penerapan model pembelajaran *gamification* berpotensi memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan peserta didik dalam menganalisis struktur teks ulasan..

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dikemukakan, terdapat dua hipotesis yang dirumuskan. Hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

H_a : Model pembelajaran *Gamification* berpengaruh terhadap Kemampuan menganalisis teks ulasan pada peserta didik kelas VIII MTS Nurul Falah

H₀ : Model pembelajaran *Gamification* tidak berpengaruh terhadap Kemampuan menganalisis teks ulasan pada peserta didik kelas VIII MTS Nurul Falah tahun ajaran 2025/2026.