

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SMP

Intan Gemelia Fau*, Wirda Wiwik La Otje, Adiati Tomia, Ruslan Effendi Kilkoda, Nurhikmah H, Abdul Hakim
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Email Korespondensi: ntangemelia.250024301006@student.unm.ac.id

Fau, I. G., Otje, W. W. L., Tomia, A. Kilkoda, R. E., H, N., & Hakim, A. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SMP. *Varied Knowledge Journal*, 4(1), 937–946. <https://doi.org/10.71094/vkj.v4i1.230>

Diterima: 17-05-2026
Direvisi: 21-07-2026
Disetujui: 19-08-2026
Publish: 24-08-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: *This study aims to analyze the needs for developing gamification-based learning media to improve students' participation and learning outcomes in English learning at the junior high school level. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, focusing on the analysis stage. The subjects of the study consisted of 32 seventh-grade students and two English teachers at SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur. Data were collected through questionnaires and interviews. The questionnaire instrument consisted of 21 statements covering aspects of learning motivation, student participation, the use of learning media, interest in educational games, and the need for gamification-based learning media. Instrument validity was tested using Corrected Item Total Correlation, while reliability testing used Cronbach's Alpha. The results showed that 17 out of 21 items were valid, and the reliability coefficient reached 0.859, indicating high reliability. Qualitative findings revealed that English learning was still dominated by conventional teacher-centered methods, causing students to become passive and less motivated in the learning process. Students showed a high interest in interactive and game-based learning. In addition, teachers supported the development of gamification-based learning media to create a more engaging and enjoyable learning environment. Therefore, gamification-based learning media are considered relevant and feasible to improve students' motivation, participation, and English learning outcomes at the junior high school level.*

Keywords: *Gamification, English Learning, Learning Media, Participation, Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang difokuskan pada tahap analysis (analisis kebutuhan). Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa kelas VII dan dua guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara. Instrumen angket terdiri atas 21 butir pernyataan yang mencakup aspek motivasi belajar, partisipasi siswa, penggunaan media pembelajaran, ketertarikan terhadap game edukatif, dan kebutuhan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Uji validitas instrumen menggunakan Corrected Item Total Correlation, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 17 dari 21 butir pernyataan dinyatakan valid dan nilai reliabilitas sebesar 0,859 termasuk kategori reliabilitas tinggi. Hasil temuan kualitatif menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran interaktif berbasis game. Selain itu, guru mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis gamifikasi dinilai relevan dan layak diterapkan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pembelajaran Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Partisipasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peranan penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan komunikasi global yang sangat dibutuhkan pada era digital saat ini. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga menjadi sarana untuk mengakses ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan berbagai sumber belajar global. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Inggris sejak dini menjadi kebutuhan penting agar peserta didik mampu bersaing dalam perkembangan pendidikan dan dunia kerja abad ke-21.

Namun, dalam praktiknya proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Salah satu permasalahan utama yang sering ditemukan adalah rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Banyak siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, serta enggan menggunakan Bahasa Inggris secara aktif, khususnya dalam keterampilan speaking. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, penggunaan buku teks, dan latihan tertulis. Media pembelajaran yang digunakan juga dinilai kurang variatif dan monoton sehingga belum mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Selain itu, keterampilan speaking menjadi salah satu kompetensi yang paling sulit dikuasai siswa karena rendahnya rasa percaya diri dan minimnya praktik berbahasa di kelas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa menjadi tantangan penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Menurut penelitian Zainuddin dkk. (2021), keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif menyebabkan siswa mudah bosan dan tidak termotivasi untuk belajar secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Peserta didik saat ini merupakan generasi digital (*digital natives*) yang sangat dekat dengan penggunaan teknologi seperti *smartphone*, komputer, internet, dan permainan digital (*games*). Mereka cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kondisi ini membuka peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan dan potensial untuk diterapkan adalah gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Elemen gamifikasi meliputi poin, level, badge (*lencana*), *leaderboard* (papan peringkat), tantangan, reward, dan feedback yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kompetitif secara positif.

Berbagai penelitian dalam empat tahun terakhir menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Subhash dan Cudney (2021) menjelaskan

bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu, penelitian Toda dkk. (2022) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan ketekunan belajar siswa karena siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Penelitian Sailer dan Homner (2023) melalui studi meta-analisis menemukan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi dan performa akademik siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, penelitian Kalogiannakis dkk. (2023) menyatakan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan kemampuan vocabulary dan speaking siswa melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian Huang dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mengurangi kecemasan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain penelitian internasional, beberapa penelitian di Indonesia juga menunjukkan hasil yang serupa. Penelitian oleh Ashfiah dkk. (2025) menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian lain oleh Sari dkk. (2025) menemukan bahwa penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada penguasaan vocabulary dan speaking.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengaruh atau efektivitas gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang secara khusus menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada tingkat SMP masih relatif terbatas, khususnya pada konteks sekolah di daerah. Padahal, analisis kebutuhan merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kondisi dan karakteristik pengguna.

Selain meningkatkan motivasi dan hasil belajar, gamifikasi juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital siswa. Menurut penelitian Al Hafidz dkk. (2024), penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21. Siswa tidak hanya belajar Bahasa Inggris, tetapi juga belajar memanfaatkan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Meskipun demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tetap memerlukan perencanaan yang matang agar dapat memberikan hasil yang optimal. Desain gamifikasi harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Oleh karena itu, sebelum mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi, diperlukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran, kebutuhan siswa, serta kesiapan guru dan sekolah dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan, ditemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan game edukatif dan unsur-unsur gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara optimal. Dengan mempertimbangkan berbagai permasalahan, hasil penelitian terdahulu, dan potensi penerapan teknologi dalam pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi guna meningkatkan partisipasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam

pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, penelitian ini difokuskan pada tahap analysis (analisis kebutuhan) sebagai tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, permasalahan yang dihadapi siswa dan guru, serta kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis gamifikasi. Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa tingkat SMP kelas VII dan dua guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur Provinsi Maluku. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena penelitian difokuskan pada kelas yang mengalami permasalahan rendahnya partisipasi dan hasil belajar Bahasa Inggris. Selain itu, guru yang menjadi responden merupakan guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket dan wawancara. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran, tingkat motivasi belajar, partisipasi siswa, kesulitan belajar Bahasa Inggris, persepsi terhadap media pembelajaran yang digunakan, serta kebutuhan siswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi. Instrumen angket menggunakan skala Likert 1–4 dengan jumlah 21 butir pernyataan yang mencakup aspek motivasi belajar, partisipasi, penggunaan media pembelajaran, ketertarikan terhadap game edukatif, dan kebutuhan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain angket, wawancara dilakukan kepada dua guru Bahasa Inggris untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran di kelas, tingkat partisipasi siswa, hasil belajar siswa, penggunaan media pembelajaran, kesiapan guru dalam menggunakan gamifikasi, serta dukungan sarana dan prasarana sekolah. Wawancara menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur dengan 22 indikator pertanyaan sehingga peneliti dapat menggali informasi secara lebih fleksibel dan mendalam.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik Corrected Item–Total Correlation dengan kriteria item dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> 0,30$. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 21 butir pernyataan terdapat 17 item valid dan 4 item tidak valid. Item yang tidak valid umumnya berkaitan dengan kondisi afektif awal siswa seperti motivasi awal dan keberanian bertanya. Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,859 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan konsisten dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi kebutuhan siswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi. Sementara itu, data kualitatif hasil wawancara dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data dilakukan secara sistematis untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa SMP. Keabsahan data kualitatif diuji menggunakan kriteria Lincoln dan Guba yang meliputi *credibility, transferability, dependability, dan confirmability*. Kredibilitas data diperoleh melalui

triangulasi sumber dari dua guru Bahasa Inggris yang menunjukkan hasil wawancara yang konsisten. Transferability dilakukan dengan mendeskripsikan konteks penelitian secara rinci, sedangkan dependability dan confirmability dilakukan melalui audit trail dan keterlacakan data berdasarkan hasil wawancara guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum dilakukan analisis kebutuhan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik *Corrected Item–Total Correlation*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,859 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi ($\alpha \geq 0,80$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik sehingga dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kategori
21	0,859	Reliabilitas Tinggi

Sumber: Data primer diolah (2026)

Selain reliabilitas, hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 21 butir pernyataan yang diuji, terdapat 17 item dinyatakan valid dan 4 item dinyatakan tidak valid. Item yang tidak valid umumnya berada pada aspek afektif awal siswa seperti motivasi awal dan keberanian bertanya di kelas. Meskipun demikian, item tersebut tetap dapat digunakan sebagai data deskriptif pendukung karena masih memberikan informasi terkait kondisi awal siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Pernyataan	Corrected Item–Total Correlation	Keterangan
1	Saya bersemangat saat pelajaran Bahasa Inggris	0,087	Tidak Valid
2	Saya sering kesulitan memahami materi Bahasa Inggris	0,031	Tidak Valid
3	Saya sulit menghafal kosakata	0,025	Tidak Valid
4	Saya berani bertanya di kelas	0,017	Tidak Valid
5	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran	0,315	Valid
6	Media pembelajaran membuat saya tertarik	0,476	Valid
7	Media yang digunakan terasa monoton	0,362	Valid
8	Saya terbiasa belajar menggunakan media digital	0,413	Valid
9	Saya senang belajar menggunakan HP/komputer	0,807	Valid
10	Saya suka bermain game	0,499	Valid

11	Saya tertarik belajar dengan game edukatif	0,505	Valid
12	Sistem poin dan level membuat saya termotivasi	0,534	Valid
13	Tantangan membuat saya lebih semangat	0,605	Valid
14	Saya membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik	0,740	Valid
15	Saya ingin pembelajaran lebih interaktif	0,672	Valid
16	Media menarik membuat saya lebih rajin belajar	0,502	Valid
17	Media berbasis game memudahkan saya memahami materi	0,726	Valid
18	Pembelajaran dengan game meningkatkan nilai saya	0,448	Valid
19	Saya lebih percaya diri belajar Bahasa Inggris	0,162	Tidak Valid
20	Saya berharap pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan game	0,487	Valid
21	Gamifikasi membuat pembelajaran lebih efektif	0,678	Valid

Sumber: Data primer diolah (2026)

Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama pada aspek motivasi belajar, partisipasi siswa, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif. Berdasarkan hasil wawancara guru, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, penggunaan buku teks, dan penugasan tertulis sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, hasil analisis angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata dan keterampilan speaking. Siswa juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih monoton dan kurang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Aspek Kondisi Pembelajaran Saat Ini

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat teacher-centered learning sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya aktif ketika kegiatan kerja kelompok berlangsung, sedangkan dalam pembelajaran klasikal siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri untuk bertanya maupun berbicara menggunakan Bahasa Inggris.

Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan karakteristik peserta didik masa kini yang lebih menyukai pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Menurut Reeve (2012), keterlibatan aktif siswa merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Pembelajaran yang monoton dan satu arah cenderung menurunkan minat belajar siswa serta membuat siswa cepat merasa bosan.

Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa keterampilan speaking menjadi kompetensi yang paling sulit dikuasai siswa. Rendahnya rasa percaya diri dan minimnya praktik berbicara menyebabkan siswa kurang mampu menggunakan Bahasa Inggris secara aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Aspek Ketertarikan terhadap Teknologi dan Game Edukatif

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan senang belajar menggunakan HP atau komputer serta tertarik menggunakan game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, unsur-unsur gamifikasi seperti sistem poin, level, tantangan, dan reward dinilai mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Tingginya ketertarikan siswa terhadap game edukatif menunjukkan bahwa siswa memiliki karakteristik sebagai generasi digital (digital natives) yang terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menjadi peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ashfiah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui gamifikasi, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat dalam tantangan dan aktivitas belajar yang menarik.

Aspek Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Siswa meyakini bahwa media pembelajaran berbasis game dapat membantu mereka memahami materi lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta membuat pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih efektif. Guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara optimal. Oleh karena itu, guru mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi selama media tersebut mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata (real needs) terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Menurut Subhash dan Cudney (2021), gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui penerapan elemen permainan seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan belajar. Selain itu, penelitian Kalogiannakis dkk. (2023) menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan penguasaan vocabulary dan speaking siswa karena siswa lebih aktif berlatih menggunakan Bahasa Inggris dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Aspek Dukungan Guru dan Infrastruktur

Berdasarkan hasil wawancara, guru menunjukkan kesiapan dan ketertarikan dalam menggunakan pembelajaran berbasis gamifikasi. Salah satu guru menyatakan belum sepenuhnya siap menggunakan teknologi secara maksimal, namun tetap tertarik untuk mencoba media pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru lainnya menyatakan siap menggunakan media tersebut apabila sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran.

Dari aspek sarana dan prasarana, sekolah telah memiliki jaringan Wifi yang dapat mendukung pembelajaran berbasis digital. Meskipun perangkat siswa masih terbatas, sekolah memberikan dukungan dengan membantu siswa yang tidak memiliki perangkat saat pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara infrastruktur, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan untuk diterapkan di sekolah. Temuan ini

diperkuat oleh penelitian Al Hafidz dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu meningkatkan literasi digital siswa melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Uji Keabsahan Data Kualitatif

Keabsahan data kualitatif diuji menggunakan teori Lincoln dan Guba yang meliputi *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh kriteria keabsahan data telah terpenuhi. Kredibilitas data diperoleh melalui triangulasi sumber dari dua guru Bahasa Inggris yang menunjukkan jawaban konsisten terkait kondisi pembelajaran konvensional, rendahnya partisipasi siswa, dan kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis gamifikasi. *Transferability* terpenuhi karena konteks penelitian dijelaskan secara rinci meliputi jenjang pendidikan, kondisi sarana, serta karakteristik siswa.

Dependability ditunjukkan melalui konsistensi jawaban antar responden dan dokumentasi instrumen wawancara yang lengkap. Sementara itu, *confirmability* menunjukkan bahwa seluruh data diperoleh berdasarkan fakta lapangan dan dapat ditelusuri langsung dari hasil wawancara guru. Dengan demikian, data penelitian dinyatakan valid dan dapat dipercaya secara kualitatif sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur membutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Gamifikasi dinilai relevan dengan karakteristik siswa masa kini karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Sailer dan Homner (2023) yang menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan performa belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

KESIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya pada aspek motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata serta keterampilan speaking. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dinilai kurang variatif dan belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap penggunaan teknologi dan game edukatif dalam pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan reward dapat meningkatkan semangat belajar dan membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih menyenangkan. Guru juga menunjukkan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi serta menilai bahwa media tersebut berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan terbukti memiliki kualitas yang baik. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 17 dari 21 butir pernyataan dinyatakan valid, sedangkan hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,859 yang termasuk kategori reliabilitas tinggi. Selain itu, hasil uji keabsahan data kualitatif berdasarkan kriteria Lincoln dan Guba menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi aspek *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dinilai relevan dan layak diterapkan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Alt, D. (2023). Assessing the benefits of gamification in mathematics for student gameful experience and gaming motivation. *Computers & Education*, 200, 104806. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104806>
- Ashfiah, D., Nur, R., Ammade, S., Latifa, A., & Syawal. (2025). Gamification in ELT: A systematic review of its effects on learner engagement and motivation.
- Bouchrika, I., Harrati, N., Wanick, V., & Wills, G. (2021). Exploring the impact of gamification on student engagement and involvement with e-learning systems. *Interactive Learning Environments*, 29(8), 1244–1257. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1623267>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2017). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. *Computers & Education*, 106, 43–55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.009>
- Çakıroğlu, Ü., Başıbüyük, B., Güler, M., Atabay, M., & Memiş, B. (2017). Gamifying an ICT course: Influences on engagement and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 69, 98–107. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.018>
- Domínguez, A., Sáenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Groening, C., & Binnewies, C. (2019). “Achievement unlocked!” The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 97, 151–166. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.026>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212, 105000. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Huang, X., Chen, Y., & Li, Z. (2024). Gamification in English language learning: Enhancing students’ confidence and reducing anxiety. *Journal of Language Education and Technology*, 12(2), 45–58.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2023). Gamification in English language teaching: Effects on vocabulary and speaking skills. *Education and Information Technologies*, 28(4), 4551–4572. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11345-8>
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sari, S., Zuniati, M., & Hidayatullah, R. (2025). The effectiveness of gamification in English subject on communicative competence.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>

-
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Toda, A. M., Valle, P. H., & Isotani, S. (2022). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. *Communications in Computer and Information Science*, 832, 143–156. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time. *Computers & Education*, 127, 283–297. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.018>
- Yu, Q., Yu, K., & Li, B. (2024). Can gamification enhance online learning? Evidence from a meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 29, 4055–4083. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11977-1>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how? A systematic review. *Simulation & Gaming*, 55(2), 249–273. <https://doi.org/10.1177/15554120231158625>