

Integrasi Gamifikasi Digital Pac-Man dalam Pembelajaran Majas di Kelas X DKV 1 SMK Muhammadiyah Kalisat

Nurul Kurniawati¹, Hasan Suaedi²
^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jember
e-mail: nurulkurniawati28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi interaktif berbasis permainan Pac-Man dalam pembelajaran majas di kelas X Desain Komunikasi Visual SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi Pac-Man mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami majas yang bersifat abstrak. Elemen permainan seperti skor, level, dan tantangan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, ditemukan pula beberapa faktor pendukung seperti minat siswa terhadap permainan digital dan peningkatan interaksi sosial, serta hambatan seperti kesulitan teknis dan keterbatasan waktu pembelajaran. Oleh karena itu, gamifikasi interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif dalam meningkatkan pemahaman konsep bahasa yang kompleks.

Kata kunci: *Gamifikasi, Pac-Man, Majas, Pembelajaran Interaktif, Inovasi*

Abstract

This study aims to explore the implementation of interactive gamification using Pac-Man in teaching figurative language to tenth-grade Visual Communication Design students at SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. The research employs a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation and interviews. The findings indicate that Pac-Man gamification enhances students' motivation and engagement in understanding abstract figurative language concepts. Game elements such as scores, levels, and challenges create a more engaging and competitive learning environment, encouraging active student participation. Additionally, several supporting factors were identified, including students' interest in digital games and increased social interaction, while challenges such as technical difficulties and time constraints were also noted. Thus, interactive gamification can serve as an innovative alternative for improving students' comprehension of complex linguistic concepts.

Keywords : *Gamification, Pac-Man, Figurative Language, Interactive Learning, Innovation*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi telah mengubah preferensi belajar siswa di sekolah menengah yang akrab dengan gawai. Penggunaan gawai yang meluas mendorong ketertarikan mereka pada metode pembelajaran interaktif, seiring dengan ekspektasi terhadap pengalaman belajar yang lebih dinamis. Aplikasi interaktif dalam gawai membentuk pola kognitif yang membuat siswa terbiasa dengan tampilan visual menarik sehingga bisa mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri. Penelitian Hasnawiyah & Maslana (2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena dapat memantik siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan. Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya memengaruhi cara siswa memperoleh informasi, tetapi juga membentuk ekspektasi terhadap pembelajaran yang lebih menarik dan menghibur.

Salah satu inovasi pembelajaran interaktif yang banyak diadopsi adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan inovasi pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan elemen permainan

ke dalam pendidikan. Dengan stimulasi visual tinggi, gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efikasi diri siswa. Elemen seperti poin, level, tantangan, dan papan peringkat mendorong siswa untuk lebih aktif dan kompetitif dalam memahami materi. Penelitian oleh Nooviar et al., (2024) dan Mudiana et al., (2022) menunjukkan bahwa gamifikasi interaktif meningkatkan keterlibatan, motivasi, fokus, dan rasa percaya diri siswa yang berdampak positif pada hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, khususnya materi majas yang bersifat abstrak dan kerap kali dianggap sebagai materi yang sulit, gamifikasi berpotensi menjadi strategi alternatif yang efektif, sebab menurut Heryansyah (2024), majas sebagai bagian dari gaya bahasa membutuhkan pemahaman kontekstual dan kemampuan menginterpretasikan yang baik di mana tidak cukup diajarkan melalui pendekatan konvensional saja untuk menjelaskannya. Oleh karena itu, gamifikasi yang melibatkan visualisasi dapat membantu siswa memahami majas secara konkret melalui permainan interaktif yang mendorong eksplorasi dan identifikasi berbagai jenis majas dalam konteks nyata. Dengan demikian, gamifikasi bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dalam memahami konsep bahasa yang kompleks.

Penelitian ini mengusulkan penerapan gamifikasi berbasis permainan Pac-Man yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi majas. Pemilihan Pac-Man didasarkan pada karakteristik permainannya yang familiar, repetitif, dan mudah dimodifikasi menjadi ragam level, sehingga cocok untuk menyusun materi secara bertingkat dan beragam dari majas yang sederhana hingga kompleks maupun dari segi kecepatan waktu. Inovasi ini menawarkan keunggulan berupa peningkatan keterlibatan kognitif siswa melalui tantangan visual dan kontekstual serta menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Setiap level dalam permainan dapat dirancang untuk mengenalkan jenis majas tertentu, dimulai dari majas yang paling mudah hingga yang lebih kompleks. Untuk melanjutkan ke level berikutnya, siswa harus bisa mengidentifikasi dan memahami majas yang disajikan dalam permainan sehingga penerapan gamifikasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep majas secara lebih kontekstual melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menantang.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pahlevi & Mulyati, (2025) menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. Elemen-elemen seperti skor, level, avatar yang merepresentasikan pemain, dan papan peringkat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Papan peringkat yang ditampilkan secara khusus memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi dan daya kompetitif siswa karena memberikan dorongan bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan adanya elemen-elemen ini, siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran termasuk memahami konsep bahasa seperti majas melalui gamifikasi. Penelitian lain oleh Suaedi dan Fatqurhohman (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan platform digital interaktif dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, dilakukan penelitian dengan mengeksplorasi penerapan gamifikasi interaktif berupa permainan Pac-Man dalam pembelajaran majas di kelas X DKV 1 SMK Muhammadiyah 4 Kalisat dengan fokus penelitian yang mencakup, bagaimana penerapan gamifikasi interaktif berupa permainan arcade pac-man dalam pembelajaran majas, bagaimana respon siswa terhadap penerapan gamifikasi interaktif berbasis permainan Pac-Man dalam pembelajaran majas, dan apa saja faktor pendukung serta penghambat dalam penerapan gamifikasi interaktif berupa permainan Pac-Man.

Perbedaan mendasar penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini mengintegrasikan permainan seperti Pac-Man dalam pembelajaran bahasa, khususnya majas. Sementara itu, penelitian terdahulu menerapkan gamifikasi berbentuk quiz sehingga permainan arkade sebagai media pembelajaran masih jarang dieksplorasi. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data pemberian kuesioner, observasi, dan wawancara. Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena menurut Bogdan dan Taylor (Ismawati, 2011:10), prosedur kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan.

Urgensi penelitian ini adalah adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami materi majas yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Selain itu, pendekatan konvensional juga kurang efektif digunakan untuk menghadapi siswa yang terbiasa berhadapan dengan teknologi digital. Dengan memanfaatkan gamifikasi interaktif berupa permainan Pac-Man, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi majas dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang difokuskan pada permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi majas yang dibuktikan melalui hasil tes yang menunjukkan nilai rendah dan temuan yang mengungkapkan bahwa siswa merasa materi ini kurang menarik sehingga menjawab pertanyaan dengan acak. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X DKV SMK Muhammadiyah 4 Kalisat yang memiliki karakteristik siswa lebih dominan pada gaya belajar kinestetik (praktik langsung) di mana pemahaman materi cenderung meningkat ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi interaktif melalui permainan Pac-Man dimaksudkan sebagai inovasi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pemberian kuesioner, observasi, dan wawancara. Observasi dan kuesioner dilakukan untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa mengenai proses pembelajaran yang diberikan yang mencakup keterlibatan mereka dalam permainan, respon, dan interaksi mereka dengan elemen gamifikasi yang diterapkan. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam pengalaman dan pendapat siswa mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran majas. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mereduksi data hasil wawancara, kuesioner, dan observasi untuk memfokuskan pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya respon siswa dan faktor pendukung serta penghambat pembelajaran majas melalui gamifikasi Pac-Man. Kemudian, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif. Terakhir dilakukan penarikan kesimpulan dengan membandingkan temuan hasil wawancara, observasi, dan kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan dan efektivitas gamifikasi interaktif berbasis permainan Pac-Man dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas yang diketahui melalui respon dari siswa. Data yang dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan wawancara dianalisis untuk melihat dampak gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.

Penerapan Gamifikasi Interaktif Pac-Man dalam Pembelajaran Majas

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK didasarkan pada karakteristik siswa yang tumbuh dalam lingkungan yang tidak lepas dengan teknologi digital. Hal itu selaras dengan pendapat Praptomo et al. (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif yang mana hal itu sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Melalui hasil wawancara, diketahui bahwa siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional seperti ceramah karena mereka hanya bisa mendengarkan saja tanpa mengimplementasikan materi, pembelajaran juga hanya berjalan satu arah saja. Hal itu didukung oleh data **SW-01/1** yang menyatakan bahwa, *"Saya bosan hanya dijelaskan materi lewat ceramah karena saya cuma bisa mendengarkan gurunya menjelaskan, makanya sesekali saya lebih suka mainan hp"*.

Data **SW-01/1** menggambarkan perasaan jenuh siswa terhadap metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, yaitu ceramah. Dalam kutipan, siswa menyatakan bahwa ia merasa bosan karena hanya menjadi pendengar pasif tanpa memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ketiadaan interaksi dan partisipasi membuat siswa kehilangan minat belajar yang ditunjukkan bahwa ia lebih memilih bermain telepon seluler saat pembelajaran

berlangsung. Kebosanan yang disebabkan oleh adanya pembelajaran satu arah ini juga selaras dengan temuan Indriani et al., (2021) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran satu arah pada dasarnya memiliki kekurangan yang menyebabkan siswa bosan, pasif, mudah melupakan materi, dan tidak tertarik dengan kegiatan pembelajaran

Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa penjelasan teoretis dari guru kurang memberikan pemahaman apabila dikaitkan dengan konteks nyata karena tidak ada contoh konkret yang diberikan. Hal itu didukung oleh data **SW-01/2**, *“Saya bingung jika cuma dijelaskan pengertiannya saja. Meskipun sudah ada contohnya, tapi kadang contohnya gak mudah dipahami karena contohnya belum pernah saya lihat sendiri.”*

Data **SW-01/2** menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi yang hanya disampaikan secara teoretis tanpa dukungan contoh konkret yang relevan dan mudah dipahami. Meski guru telah memberikan contoh, siswa merasa contoh tersebut masih abstrak karena tidak sesuai dengan pengetahuan yang didasari oleh pengalaman atau pengetahuan mereka sebelumnya. Hal ini mencerminkan pentingnya kontekstualisasi dalam pembelajaran, yaitu dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata atau pengalaman hidup siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Melalui temuan tersebut, maka diterapkan gamifikasi yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual dengan mengadopsi elemen permainan, seperti tantangan, skor, dan level yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Gamifikasi diharapkan menjadi solusi yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam, terutama dalam pembelajaran majas yang seringkali bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman kontekstual.

Permainan Pac-Man dipilih sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran majas karena sifatnya yang sederhana, ikonik, dan mudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pac-Man memiliki elemen visual yang kuat dan mekanisme permainan yang tidak asing bagi siswa, sehingga siswa dapat dengan cepat beradaptasi tanpa harus mempelajari aturan yang kompleks. Selain itu, permainan ini memungkinkan untuk mengintegrasikan konsep majas secara kreatif. Untuk menerapkan Pac-Man dalam pembelajaran majas, bisa dilakukan dengan beberapa langkah berikut,



Gambar 1 Hasil Modifikasi permainan Pac-Man untuk pembelajaran majas

1. Mengasosiasikan elemen permainan dengan majas.
Salah satu strategi utama dalam penerapan ini adalah menghubungkan elemen dalam permainan Pac-Man dengan konsep majas, misalnya
 - Pac-Man diibaratkan sebagai seseorang yang mencari jalan keluar dari permasalahan hidupnya sehingga bisa merepresentasikan majas personifikasi.
 - Hantu dalam permainan dimaknai sebagai tantangan atau rintangan dalam kehidupan sehingga merepresentasikan majas metafora.
 - Kemampuan Pac-Man untuk mengalahkan hantu dengan ketangkasan larinya dianggap sebagai bentuk majas hiperbola karena melebih-lebihkan kemampuan karakter dalam permainan.

Melalui cara ini, siswa tidak hanya mengenali majas secara teori, tetapi juga dapat melihat aplikasinya dalam situasi yang lebih visual dan kontekstual.

2. Memodifikasi Pac-Man dengan mengintegrasikan elemen pembelajaran.
Permainan Pac-Man dapat dimodifikasi menggunakan platform Wordwall yang memungkinkan guru untuk menciptakan level permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Setiap level dalam permainan dapat dirancang untuk mengenalkan jenis majas tertentu atau dengan kesulitan tantangan tertentu. Dalam setiap levelnya, siswa harus memahami dan mengidentifikasi majas yang digunakan untuk dapat melanjutkan ke level berikutnya.
3. Memberikan misi khusus dalam permainan.
Dalam penerapan gamifikasi ini, siswa diberikan tantangan khusus seperti mengumpulkan potongan kalimat yang dikategorikan dalam majas tertentu dalam waktu yang telah ditentukan dan kesempatan yang dibatasi. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan analitis mereka dalam mengenali majas dalam beragam konteks, tetapi juga melatih kemampuan berpikir cepat. Dengan sistem penilaian berbasis skor dan level, siswa akan lebih termotivasi untuk memahami materi secara lebih mendalam agar dapat mencapai pencapaian tertinggi dalam permainan.
4. Membuat potongan cerita berdasarkan majas yang dipelajari.
Setelah permainan selesai, agar pembelajaran lebih bermakna, siswa diberikan tugas untuk membuat potongan cerita menggunakan majas yang telah mereka temukan dalam permainan. Langkah ini bertujuan untuk mengasah kreativitas siswa terhadap majas dengan menerapkannya pada konteks yang tepat. Selain itu melalui diskusi, siswa juga dapat merefleksikan pengalaman belajar mereka dan membandingkan pemahaman mereka dengan teman sekelasnya.

Dalam penerapannya, gamifikasi Pac-Man dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Apabila gamifikasi tersebut diterapkan secara berkelompok, maka gamifikasi dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa. Kolaborasi bisa dilakukan dengan cara berdiskusi dan bertukar pendapat mengenai jenis majas yang mereka temui dalam permainan. Kegiatan tersebut tidak hanya memperkaya pemahaman siswa, tetapi juga membangun keterampilan berkomunikasi dan berpikir kritis yang penting dalam pembelajaran bahasa. Pada kelas X DKV, gamifikasi Pac-Man dilakukan secara berkelompok yang mana salah satu siswa akan maju memainkan tokoh Pac-Man, sementara anggota lainnya berdiskusi dan memberikan arahan kepada temannya secara bergantian.

Gamifikasi Pac-Man juga dapat memberikan *experiential learning* di mana siswa belajar melalui interaksi langsung dengan materi dalam lingkungan yang lebih menyenangkan dan dinamis, sebab permainan Pac-Man memungkinkan siswa belajar secara langsung melalui pengalaman dengan berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran, bukan hanya sekadar mendengar atau membaca teori. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya memahami majas melalui pengertian atau contoh yang diberikan guru, melainkan juga mengalaminya sendiri dalam permainan.

Dinamis dan interaktifnya permainan ini juga dapat terlihat ketika siswa terlibat secara langsung dan memiliki kesempatan untuk bereksplorasi serta mendapatkan umpan balik secara langsung atas pemahaman mereka yang ditandai oleh benar atau salahnya jawaban yang mereka pilih. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat dibandingkan dengan metode pembelajaran seperti ceramah atau membaca materi. Penjelasan ini ditegaskan oleh temuan dari Adawiyah & Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang interaktif mampu meningkatkan retensi informasi serta membangun keterampilan analisis yang lebih baik dalam memahami konsep bahasa. Dalam hal ini, penerapan Pac-Man memungkinkan siswa untuk mengalami sendiri bagaimana majas digunakan dalam berbagai situasi, bukan sekadar menghafal pengertian dan contohnya secara teoretis.

Respon Siswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Interaktif *Pac-Man* dalam Pembelajaran Majas

Sebelum diterapkannya gamifikasi dalam pembelajaran, pembelajaran dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan latihan soal. Dalam praktiknya, latihan soal digunakan sebagai instrumen untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi majas. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep majas. Hal ini tercermin dari rendahnya nilai siswa di mana rata-rata nilai yang diperoleh sebelum penerapan gamifikasi hanya sebesar 69,7. Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas juga tergolong rendah karena siswa cenderung pasif dan lebih fokus pada gawai yang mana hal itu menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menjadi indikator bahwa pendekatan konvensional belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa.

Hasil wawancara **SW-02/1** mengungkapkan, "*Nilai saya jelek karena memang gak belajar karena bosan mendengarkan penjelasan dan langsung dikasih tugas nulis. Mending main game,*" Data **SW-02/1** menunjukkan adanya dampak negatif dari metode pembelajaran yang monoton terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa menyatakan bahwa nilainya rendah karena tidak belajar yang disebabkan rasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Kebosanan itu muncul karena proses belajar hanya terdiri dari penjelasan guru secara pasif, kemudian langsung dilanjutkan dengan pemberian tugas berupa tes tanpa adanya kegiatan variatif yang menarik. Pernyataan ini menegaskan bahwa metode ceramah yang langsung diikuti tugas cenderung membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Secara psikologis, rendahnya partisipasi siswa dalam belajar dan lebih fokus terhadap gawai menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki motivasi belajar akibat metode konvensional berupa ceramah yang bersifat pasif dan cenderung monoton karena di sini hanya guru yang menjadi informan. Keterkaitan metode konvensional berupa ceramah yang memunculkan motivasi rendah ini didukung oleh pernyataan Manoogian dan Reznick (Ryan & Decci, 2000:71) yang menyatakan bahwa kehadiran guru yang kurang memberikan interaksi dapat menurunkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar. Utamanya majas dengan konsep bersifat abstrak yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk menginterpretasikan artinya dapat menjadi tantangan bagi siswa, terutama jika disampaikan tanpa konteks yang menarik atau relevan. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang mengaku bahwa mereka cenderung bosan apabila belajar dengan hanya menggunakan metode ceramah di sepanjang jam pelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan inovasi dalam bentuk pengintegrasian gamifikasi *Pac-Man* dalam pembelajaran.

Setelah gamifikasi *Pac-Man* diterapkan dalam pembelajaran majas secara berkelompok, observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan yang didukung oleh kenaikan rata-rata nilai siswa menjadi 81,67. Kenaikan rata-rata tersebut dapat disebabkan oleh adanya pemberian stimulasi kepada siswa untuk menjadi lebih aktif dalam diskusi dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat disebabkan karena menurut 100% siswa, belajar menggunakan gamifikasi lebih menyenangkan di mana 76,5% siswa merasa penggunaan *Pac-Man* dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, sementara 23,5% lainnya merasa cukup termotivasi. Selain itu, data lain menunjukkan bahwa 70,6% siswa menyatakan bahwa penggunaan permainan *Pac-Man* sangat membantu mereka dalam memahami jenis-jenis majas dengan lebih baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga meningkatkan persepsi positif siswa terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Tak hanya ditunjukkan melalui peningkatan nilai dan persepsi siswa secara kuantitatif, peningkatan juga tampak dari hasil wawancara selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam menjawab pertanyaan karena mereka saling bersaing antar kelompok, sebab papan skor ditunjukkan di depan kelas. Hal itu diungkap pada data **SW-02/2**, "*Kalau nilainya kelihatan begini saya jadi semangat karena saingan dengan kelompok lain, makanya saya harus belajar biar gak malu sama kelompok lain.*"

Data **SW-02/2** menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa ketika pembelajaran dikemas secara kompetitif dan melibatkan unsur visualisasi pencapaian. Dalam hal

ini, melalui papan skor antar kelompok, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan aktif menjawab karena mereka ingin menunjukkan kemampuan kelompoknya dan tidak mau kalah atau merasa malu jika skor kelompoknya tertinggal. Pernyataan ini menegaskan bahwa persaingan sehat dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar. Dengan munculnya skor secara terbuka, siswa merasa terdorong untuk belajar lebih giat demi menjaga reputasi kelompok dan memberikan stimulasi untuk bekerja sama dalam tim.

Dari munculnya jiwa kompetitif itu mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima informasi saja, tetapi mereka juga berubah menjadi subjek yang aktif mencari informasi dalam pembelajaran karena soal majas yang dimunculkan diberikan secara acak. Melalui uraian tersebut, dapat diketahui bahwa setiap level yang dirancang untuk mengaitkan konsep majas secara bertahap membuat siswa harus memahami materi lebih baik setiap levelnya agar dapat melangkah ke tahap berikutnya. Hal ini sejalan dengan hasil eksperimen dari Slameto dan Degirmenci (Listiyani & Yamin, 2023) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan memperkuat proses pembelajaran melalui mekanisme yang dimiliki oleh elemen-elemennya.

Dalam aspek psikologis, respon yang ditunjukkan siswa yang berperan dalam perubahan ini adalah teori *self-determination* yang disebutkan oleh Ryan & Deci (2000). *Self-determination* Ryan & Deci (2000) menjelaskan bahwa motivasi secara intrinsik meningkat ketika seseorang merasa kompeten, memiliki otonomi, dan terhubung secara sosial dalam sebuah aktivitas pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, diketahui bahwa siswa memiliki jiwa kompetitif karena menikmati tantangan dan merasa puas saat bisa mencapai prestasi yang baik berupa skor yang tinggi.

Permainan Pac-Man yang memiliki elemen berupa tantangan dan penghargaan membuat siswa lebih antusias untuk berpartisipasi dibandingkan dengan metode konvensional. Peningkatan ini selaras dengan konsep *Flow Theory* dari Csikszentmihalyi (Bowins, 2021) yang menyatakan bahwa kondisi *flow* dapat tercapai saat seseorang mengembangkan keterampilan sambil menghadapi tantangan yang seimbang. Penelitian oleh Yulianti et al. (2024) juga mendukung hasil dari penelitian ini yang mana dalam penelitiannya diketahui bahwa penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Sementara itu, Nursa'adah et al. (2024) juga menyatakan bahwa gamifikasi interaktif memiliki efek positif yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

Dari segi lingual atau kebahasaan, penggunaan gamifikasi dapat membantu siswa memahami majas dengan memberikan *clue* secara visual karena majas adalah bentuk penguasaan bahasa yang memerlukan pemahaman secara kontekstual dan kreatif ataupun juga dapat langsung melihat dampak pilihan mereka dalam permainan, sehingga proses refleksi terhadap konsep majas dapat terjadi secara langsung. Misalnya, apabila mereka memilih jawaban yang salah, maka mereka akan kehilangan kesempatan hidup dalam permainan yang mereka lakukan.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa penggunaan gamifikasi interaktif dalam permainan Pac-Man dalam pembelajaran majas terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional berupa ceramah dan latihan soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi intrinsik, dan pemahaman siswa terhadap konsep majas. Faktor psikologis seperti teori *self-determination* dan *flow theory* berperan dalam meningkatkan pengalaman belajar di mana siswa akan menikmati tantangan dalam proses pembelajaran dengan adanya elemen visual, tantangan, dan penghargaan dalam permainan. Oleh karena itu, gamifikasi interaktif dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa, khususnya dalam memahami konsep abstrak seperti majas.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Gamifikasi Interaktif

Keberhasilan suatu inovasi pembelajaran, termasuk gamifikasi interaktif, tidak terlepas dari beragam faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya. Penerapan gamifikasi berbasis permainan Pac-Man telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi,

implementasi strategi ini menghadapi berbagai tantangan yang perlu diidentifikasi dan dianalisis sehingga bisa dilakukan perbaikan lebih lanjut. Berikut uraian dari faktor pendukung dan penghambat penerapan gamifikasi interaktif Pac-Man yang diterapkan di kelas X DKV 1 SMK Muhammadiyah 4 Kalisat.

Faktor Pendukung

1. Minat siswa terhadap permainan digital.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran didukung oleh minat siswa terhadap permainan digital, utamanya bagi siswa kelas X DKV 1 yang sudah terbiasa menggunakan teknologi digital. Gamifikasi yang memuat elemen permainan dalam kegiatan pembelajaran bisa menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga relevan dengan kebiasaan siswa. Pernyataan itu didukung oleh data yang menunjukkan bahwa 94,1% siswa menyatakan bahwa tampilan visual Pac-Man sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran majas. Selain itu, elemen permainan yang memacu jiwa kompetitif siswa dapat memunculkan minat pada literasi digital agar siswa bisa mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan mereka. Munculnya minat akan literasi digital ini ditunjukkan pada saat siswa berlomba-lomba untuk mencari tahu konsep dari setiap majas yang dimunculkan. Pernyataan ini didukung oleh 82,4% pendapat siswa yang menyatakan bahwa gamifikasi Pac-Man dapat menambah keseruan dan semangat belajar mereka. Pernyataan itu juga didukung oleh pendapat Nainggolan et al. (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa karena siswa terlibat dalam aktivitas yang memerlukan penggunaan teknologi digital secara aktif.

2. Elemen permainan yang menarik.

Penggunaan level dan tantangan merupakan elemen penting dari gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terus mencoba memahami materi dengan lebih baik agar nilai yang mereka dapatkan bisa maksimal. Pernyataan itu didukung oleh hasil penelitian dari Khotimah et al. (2024) yang membuktikan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar karena permainan mendorong keterlibatan siswa yang lebih aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini, 70,6% siswa mendukung pernyataan tersebut dengan menyatakan bahwa penerapan gamifikasi Pac-Man sangat baik dan perlu diterapkan lagi, sementara 29,4% sisanya merasa penerapan gamifikasi Pac-Man baik, tetapi perlu ditingkatkan. Dalam wawancara bersama siswa, diketahui bahwa hal yang perlu ditingkatkan adalah pemahaman dasar tentang aturan permainan Pac-Man dan pemberian tambahan waktu serta pengurangan kecepatan pada tiap level agar mereka bisa mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk menjawab pertanyaan.

3. Peningkatan motivasi belajar.

Pemanfaatan elemen gamifikasi seperti peringkat dan skor memotivasi siswa untuk lebih berusaha untuk memahami materi majas. Permainan Pac-Man yang telah disesuaikan dengan kemampuan siswa ini dapat mendorong mereka untuk mencapai *flow theory* di mana proses belajar memberikan keseimbangan antara keterampilan dan tantangan sehingga dapat mencapai keterampilan dan pengetahuan yang baru.

4. Peningkatan interaksi sosial

Melalui sebuah permainan, siswa akan saling berinteraksi dan bekerja sama sehingga mereka lebih aktif dalam berdiskusi dan berbagi pemahaman.

Faktor Penghambat

1. Kendala teknis dalam bermain.

Pemanfaatan gamifikasi Pac-Man awalnya akan memunculkan kendala bagi siswa yang baru pertama kali menerapkan gamifikasi. Hal itu ditunjukkan melalui 41,2% siswa yang menyatakan bahwa cukup mudah memahami penerapan gamifikasi Pac-Man, sedangkan 58,8% lainnya sangat mudah memahami penerapan gamifikasi Pac-Man. Akan tetapi setelah diwawancarai, siswa tersebut mampu menyesuaikan diri setelah mendapatkan bimbingan dari guru. Selain itu, terdapat kendala teknis berupa akses perangkat yang

mana 23,5% siswa memiliki perangkat yang kurang memadai, sehingga diperlukan solusi berupa pembagian sesi agar semua siswa dapat mengakses pembelajaran dengan adil.

2. Siswa lebih fokus kepada permainan

Berdasarkan data yang didapatkan, diketahui bahwa 76,5% siswa diketahui lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, pembatasan durasi permainan sebaiknya dilakukan agar siswa tetap mencapai tujuan belajar yang diinginkan, dibandingkan fokus pada permainan.

SIMPULAN

Penerapan gamifikasi interaktif berbasis Pac-Man dalam pembelajaran majas dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang abstrak. Elemen permainan seperti tantangan, skor, dan level dapat membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah mengingat materi. Visualisasi dan interaksi mempermudah pengatain konsep dengan konteks nyata. Respon siswa menunjukkan adanya peningkatan motivasi, partisipasi, dan kerja sama yang didukung oleh teori *self-determination* dan *flow*. Kendala teknis dalam penerapannya dapat diatasi dengan bimbingan dan pembatasan waktu. Penelitian ini berkontribusi pada strategi pembelajaran berbasis gamifikasi, meski masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengkaji pengaruh gamifikasi interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan menulis naratif menggunakan majas dan mengembangkan model gamifikkasi lain yang lebih kompleks untuk pembelajaran bahasa Indonesia secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Rahmawati, R. E. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Bahasa di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(1). <https://doi.org/10.17509/md.v18i1.34201>
- Bowins, B. (2021). Activity. *States and Processes for Mental Health*, 5–22. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-85049-0.00002-7>
- Hasnawiyah, & Maslena. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Heryansyah, T. R. (2024). *Pengertian Majas, Jenis-Jenis, dan Contohnya, Lengkap!* Ruang Guru. <https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-jenis-dan-contoh-majas>
- Indriani, N., Aisyah, N. A., & Elok, F. N. (2021). Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(3). <https://doi.org/10.36709/japend.v2i3.23011>
- Ismawati, E. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Yuma Pustaka.
- Khotimah, N. K., Maliki, O., & Winarto, T. R. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Pendekatan Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Tambusai: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, 8(3). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23469?>
- Listiyani, I., & Yamin, M. N. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023 . *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(3), 773–786. <https://journal.upy.ac.id/index.php/bk/article/download/5029/3169/14602>
- Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>
- Nainggolan, G. A., Hafidza, N., Bangun, Y. N., & Simorangkir, C. (2025). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Motivasi dan Literasi Digital Siswa. *MADANI: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(12). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14560358>

- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Nursa'adah, G., Ummah, I., & Setiawan, D. (2024). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, 5(2). <https://doi.org/10.54297/jses.v5i2.142>
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *JIMIK: Jurnal Indonesia Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 6(1). <https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1148>
- Praptomo, S., Rianingsih, H. H., Suryanto, & Dewi, A. K. (2024). Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Pengalaman Pendidikan di Era Digital. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 2(1). <https://doi.org/10.572349/scientica.v2i1.761>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Suaedi, H., & Fatqurhohman. (2022). Pengembangan LKPD berbasis Teks Argumentatif melalui Inovasi Pembelajaran menggunakan Platform Gather Town di Masa Pandemi. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2). <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.68>
- Yulianti, Y., Muslimah, & Abdullah. (2024). Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.24904>