

## **Peluang Pembelajaran Sastra di Era Digital: Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sastra yang Menyenangkan**

*Opportunities for Literature Learning in the Digital Era: Utilizing Gamification for Enjoyable Learning*

**Dimas Yusuf Afrizal<sup>1\*</sup>, Edy Suryanto<sup>2</sup>, Muhammad Rohmadi<sup>3</sup>, Raheni Suhita<sup>4</sup>**  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Sebelas Maret

Email: [dimasyusufafrizal@student.uns.ac.id](mailto:dimasyusufafrizal@student.uns.ac.id)

### **ABSTRAK**

#### **Histori Artikel:**

Diajukan:  
29/06/2025

Diterima:  
27/10/2025

Diterbitkan:  
29/10/2025

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan model konseptual pembelajaran sastra berbasis gamifikasi dengan dukungan teknologi digital sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna bagi siswa. Pendekatan penelitian ini bersifat deskriptif-kualitatif dengan metode kajian pustaka. Sumber data diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, dan dokumen digital yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sastra memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap karya sastra. Elemen permainan seperti poin, tantangan, dan level, jika dipadukan dengan platform digital seperti Quizizz, Padlet, atau StoryJumper, mampu mengubah kelas sastra menjadi ruang interaksi yang aktif, kreatif, dan reflektif. Pembelajaran sastra tidak lagi hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga ranah afektif dan estetik siswa. Artikel ini menyarankan agar guru memanfaatkan teknologi secara kreatif dan proporsional dalam merancang pembelajaran sastra berbasis gamifikasi.

**Kata Kunci :** *pembelajaran sastra, gamifikasi, teknologi digital*

### **ABSTRACT**

*This study aims to formulate a conceptual model of literature learning based on gamification supported by digital technology to create a more enjoyable, participatory, and meaningful learning experience for students. The study employs a descriptive-qualitative approach using a literature review method. Data sources include scientific journals, books, and relevant digital documents. The findings show that the application of gamification in literature learning has significant potential to enhance students' motivation, engagement, and understanding of literary texts. Game elements such as points, challenges, and levels—when integrated with platforms like Quizizz, Padlet, or StoryJumper—can transform literature classes into active, creative, and reflective learning spaces. Literature learning thus moves beyond the cognitive domain, fostering students' affective and aesthetic engagement. This article recommends that teachers creatively and proportionally integrate technology in designing gamified literature instruction.*

**Keywords:** *literature learning, gamification, digital technology*

## PENDAHULUAN

Sastra merupakan bagian penting dari pendidikan bahasa yang tidak hanya mengasah kemampuan bahasa dan imajinasi, tetapi juga membentuk empati, karakter, dan kepekaan estetik siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sastra sering kali terjebak dalam pendekatan tradisional yang menekankan hafalan unsur intrinsik dan analisis tekstual semata (Hidayat, 2009); (Purwaningsih et al., 2023). Akibatnya, siswa merasa jenuh, kurang tertarik, dan memandang pembelajaran sastra sebagai beban kognitif semata, bukan sebagai pengalaman emosional yang membebaskan.

Pembelajaran sastra yang menyenangkan dapat mendukung siswa dalam memahami karya sastra dan mengapresiasi sastra secara mendalam (Waryanti, 2015). Hal tersebut mendorong siswa lebih antusias untuk terlibat aktif dalam proses membaca, berdiskusi, dan menafsirkan teks. Hal ini memungkinkan mereka untuk tidak sekadar memahami struktur dan isi karya sastra, tetapi juga merasakan kekuatan emosi, makna simbolik, dan pesan kehidupan yang ditawarkan oleh karya tersebut (Farhan, 2022). Pembelajaran karya sastra yang kurang menyenangkan berakibat pada pembelajaran sastra yang cenderung hanya menyentuh ranah kognitif tanpa mengembangkan aspek afektif yang justru menjadi inti dari pembelajaran sastra (Sukma, 2012).

Generasi pembelajar saat ini adalah bagian dari ekosistem digital yang akrab dengan dinamika teknologi (Firmansyah, 2018; Zettirah et al., 2023). Teknologi berkaitan juga dengan budaya permainan (*gaming culture*). Oleh karena itu, perlu upaya pedagogis yang relevan secara kontekstual dan menyentuh ranah afektif mereka. Salah satu pendekatan yang mulai banyak diadopsi dalam berbagai bidang pembelajaran adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan. (Jusuf, 2016) menyatakan gamifikasi yaitu pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan *engagement* dalam proses belajar. Elemen-elemen tersebut meliputi poin, lencana, level, leaderboard,

tantangan, dan sistem penghargaan, yang bertujuan membangun suasana belajar yang menarik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Marisa et al., 2020) menyatakan gagasan utama dalam gamifikasi adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara mengemas konten pembelajaran ke dalam struktur yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Gamifikasi tidak hanya menggeser cara penyampaian materi, tetapi juga mendesain ulang pengalaman belajar itu sendiri agar siswa merasa tertantang, terlibat secara aktif, dan terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar secara sukarela (Sari et al., 2023). Seiring perkembangannya, inti dari gamifikasi saat ini bukan sekadar penggunaan elemen permainan, tetapi bagaimana membangun motivasi dan mempengaruhi perilaku peserta didik (Sitorus, 2016; Rosly, et al., 2017). Dalam pembelajaran sastra gamifikasi membuka kemungkinan baru bagi siswa untuk mengalami teks sastra tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan partisipatif.

Artikel ini menawarkan model konseptual pembelajaran sastra berbasis gamifikasi dengan mengintegrasikan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, partisipatif, kolaboratif dan bermakna secara emosional, sehingga tercipta pembelajaran sastra yang menyenangkan. Gagasan ini didasarkan pada telaah literatur dari berbagai sumber, tanpa melibatkan data lapangan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi konseptual yang bersifat deskriptif-kualitatif dengan pendekatan *literature review*. Sumber data dalam artikel ini berasal dari berbagai jurnal ilmiah, buku, prosiding, dan dokumen digital yang relevan dengan tema gamifikasi, pembelajaran sastra, serta inovasi teknologi dalam pendidikan. Data yang diperoleh dimanfaatkan sebagai gagasan konseptual yang dapat menjadi acuan pengembangan model pembelajaran sastra di era digital.

## PEMBAHASAN

### Gamifikasi dalam Konsep Pendidikan

Dalam dunia pendidikan modern, gamifikasi muncul sebagai pendekatan pedagogis yang inovatif dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Gamifikasi dalam konteks pendidikan didefinisikan sebagai penerapan elemen permainan seperti poin, level, misi, leaderboard, dan badge untuk memotivasi keterlibatan belajar (Werbach, 2014). Gamifikasi juga dapat dimaknai sebagai penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan “gameful” (Deterding et al., 2011). Elemen-elemen tersebut meliputi poin, lencana, papan peringkat, level, tantangan, dan hadiah yang secara strategis dimasukkan ke dalam aktivitas pembelajaran untuk memicu semangat berpartisipasi dan dorongan intrinsik siswa.

Penelitian oleh Thi Binh et al., (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan, pencapaian akademik, dan kepuasan belajar siswa. Dalam penelitiannya dikembangkan sebuah *roadmap* pembelajaran yang mengintegrasikan empat elemen utama gamifikasi: (1) *achievement elements* (pengakuan atas pencapaian); (2) *utilitarian value* (manfaat fungsional); (3) *hedonic benefits* (kenikmatan dan kesenangan); dan (4) *competition* (kompetisi sehat). Studi ini menekankan bahwa elemen-elemen tersebut mampu mendorong mahasiswa untuk secara aktif mengikuti proses belajar, baik dalam setting daring maupun luring.

Senada dengan itu, (Hong et al., 2025) melalui penelitiannya menegaskan bahwa integrasi gamifikasi digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih otentik, terutama dalam tugas menulis bahasa Inggris. Mereka mengidentifikasi

lima elemen permainan yang paling banyak dipilih oleh mahasiswa, yakni: (1) kompetisi, (2) tantangan, (3) kerja sama, (4) ranking, dan (5) reward. Hasil penelitian Hong et al., (2025) juga menunjukkan bahwa pemilihan elemen gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa berpengaruh besar terhadap efektivitas pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran berbasis gamifikasi tidak dapat dilakukan secara seragam, melainkan harus mempertimbangkan preferensi dan kebutuhan aktual peserta didik.

Lebih jauh, penggunaan gamifikasi bukan hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Lingkungan belajar yang gamified menciptakan rasa keterhubungan, membangun rasa percaya diri, dan memberikan penghargaan yang nyata atas usaha siswa. Dalam konteks pembelajaran sastra, pendekatan ini dapat menjembatani persepsi siswa terhadap sastra yang kerap dianggap sulit, membosankan, dan terlalu interpretatif. Dengan merancang kegiatan apresiasi sastra yang kompetitif, menantang, dan menyenangkan, guru atau dosen dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, kontekstual, dan bermakna.

Namun demikian, beberapa studi juga mengingatkan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada desain pedagogis yang matang. Gamifikasi yang diterapkan tanpa memperhatikan konteks pembelajaran atau kebutuhan siswa justru dapat menghasilkan beban kognitif berlebih dan penurunan motivasi (Turan et al., 2016; Werbach, 2014); (Dehghanzadeh et al., 2021). Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk tidak hanya fokus pada “keasyikan” teknologinya, tetapi juga keselarasan antara elemen permainan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

## Potensi Gamifikasi dalam Pembelajaran Sastra

Pembelajaran sastra sering menghadapi tantangan berupa rendahnya minat baca dan keterlibatan siswa dalam menafsirkan atau mengapresiasi karya sastra. Sebagian siswa merasa bahwa teks sastra bersifat abstrak, sulit dimengerti, atau tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kondisi semacam itu, gamifikasi menawarkan pendekatan yang tidak hanya inovatif secara pedagogis, tetapi juga menyentuh sisi psikologis sehingga dapat memotivasi peserta didik.

(Maukar et al., 2022) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran kolaboratif secara daring mampu meningkatkan partisipasi, memperkuat interaksi antarsiswa, dan membangun struktur kerja kelompok yang lebih terarah. Dalam konteks pembelajaran sastra, hal ini dapat diterjemahkan ke dalam aktivitas membaca kelompok, debat interpretatif, hingga penulisan ulang narasi yang mengedepankan kerja sama kreatif. Pembelajaran sastra pun menjadi ruang kolaboratif yang aktif, bukan sekadar monolog guru atau tugas individu.

Di sisi lain, penggunaan gamifikasi juga terbukti meningkatkan motivasi dan kualitas keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal tersebut terdapat dalam penelitian (Sauri et al., 2025), yang menunjukkan, elemen seperti poin, lencana, sistem level, dan tantangan berhasil membuat siswa lebih antusias menyelesaikan tugas literasi, khususnya penulisan narasi. Ketika pendekatan serupa diterapkan pada sastra, siswa akan lebih terdorong untuk menciptakan karya, menafsirkan puisi, atau bahkan mendesain ulang jalan cerita sebuah cerpen sebagai bentuk tanggapan kreatif.

Tak kalah penting, pembelajaran sastra berbasis gamifikasi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Menurut (Septiana &

Fadhilah, 2024) gamifikasi yang dirancang dengan tantangan tematik mampu menumbuhkan kesadaran literasi dan kemampuan analisis siswa terhadap isu-isu sosial dan budaya yang muncul dalam teks.

Berdasarkan beberapa artikel yang dikaji, berikut dalam Tabel 1 disajikan potensi gamifikasi dalam pembelajaran sastra.

Tabel 1. Potensi Gamifikasi dalam Pembelajaran Sastra

Sumber	Temuan Utama	Implikasi dalam Pembelajaran Sastra
Maukar et al. (2022)	Gamifikasi dalam pembelajaran kolaboratif daring meningkatkan partisipasi dan kerja sama antarsiswa	Mendorong aktivitas membaca kelompok, debat interpretatif, dan penulisan ulang narasi secara kolaboratif
Sauri, et al. (2025)	Elemen gamifikasi seperti poin (skor), lencana, dan tantangan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa	Membuat siswa lebih antusias menulis, menafsirkan puisi, serta menciptakan adaptasi kreatif dari teks sastra
Septiana, al., (2024)	Tantangan tematik dalam gamifikasi mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kesadaran literasi.	Memperkuat analisis terhadap isu sosial dan budaya dalam teks sastra, serta membentuk kepekaan etis dan estetis siswa

Namun demikian, penting untuk diingat bahwa gamifikasi bukan tanpa risiko. (Mogavi et al., 2022) memperingatkan bahwa efek gamifikasi bisa menurun jika tidak dirancang dengan baik. Kejenuhan akibat "novelty effect", ketergantungan pada kompetisi, atau fokus berlebihan pada skor dapat merusak esensi

pembelajaran sastra itu sendiri. Oleh karena itu, desain gamifikasi harus mempertimbangkan keseimbangan antara tantangan dan makna, serta antara kompetisi dan refleksi.

### **Penerapan Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Sastra**

Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dipaparkan sebelumnya, gamifikasi memiliki potensi besar untuk menghidupkan kembali pembelajaran sastra yang selama ini cenderung bersifat pasif dan kurang diminati. Melalui penerapan teknologi digital, guru dan dosen dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sekaligus tetap menjaga kedalaman pemaknaan terhadap karya sastra.

Beberapa platform teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam implementasi gamifikasi pembelajaran sastra antara lain:

(1) Quizizz dan Kahoot

Digunakan untuk mengemas kuis seputar karya sastra secara menarik. Pertanyaan seputar alur, tokoh, gaya bahasa, dan nilai moral dalam teks bisa disajikan secara kompetisi yang membuat siswa fokus dan tertantang.

(2) Wordwall dan Educandy

Permainan ini dapat diisi dengan menjodohkan kutipan dengan karakter, atau mengurutkan alur cerita. Penggunaan aplikasi ini mampu mengaktifkan sisi kognitif sekaligus kinestetik siswa dalam memahami teks sastra.

(3) StoryJumper dan Twine

Digunakan untuk mengajak siswa menulis cerita bercabang atau menciptakan ending alternatif dari cerita yang dibaca. Kegiatan ini merangsang daya imajinasi dan pemahaman struktural terhadap narasi sastra.

(4) Padlet dan Google Jamboard

Bermanfaat dalam membangun diskusi dan analisis kelompok. Misalnya untuk membuat mindmap tokoh, membandingkan puisi, atau merangkum konflik cerita secara kolaboratif.

Melalui pemanfaatan teknologi tersebut, siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran.

Siswa bereksplorasi, mencipta, dan bahkan menilai pengalaman belajar secara lebih **reflektif**.

### **SIMPULAN**

Pembelajaran sastra berbasis gamifikasi dengan integrasi teknologi digital menawarkan pendekatan yang menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik pembelajar masa kini. Berdasarkan telaah literatur, gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, termasuk dalam konteks apresiasi karya sastra. Elemen-elemen permainan seperti poin (skor), tantangan, level, dan sistem penghargaan mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif dan imersif.

Dalam pembelajaran sastra, gamifikasi bukan hanya mendorong pemahaman kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif, dan reflektif. Siswa tidak hanya membaca dan menganalisis teks, tetapi juga terdorong untuk berkreasi, berdiskusi, dan mengeksplorasi nilai-nilai dalam karya sastra melalui tantangan-tantangan yang dirancang secara strategis.

Namun demikian, keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada desain pedagogis yang tepat. Gamifikasi yang tidak selaras dengan tujuan pembelajaran atau terlalu menekankan aspek kompetisi dapat mengaburkan esensi pendidikan sastra. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan keseimbangan antara tantangan dan makna, antara teknologi dan kemanusiaan.

### **SARAN**

1. Guru disarankan untuk mulai mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi ke dalam pembelajaran sastra secara proporsional. Elemen seperti tantangan, penghargaan, dan kolaborasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa, namun tetap harus diselaraskan dengan tujuan pembelajaran sastra.
2. Guru perlu memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Penggunaan teknologi disesuaikan dengan nilai-nilai sastra yang

ingin ditanamkan dalam pembelajaran sastra.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934–957.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Farhan, M. (2022). Penggunaan podcast sebagai media pembelajaran sastra Indonesia. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 64–71.
- Firmansyah, M. B. (2018). *Konseptualisasi Pembelajaran Sastra Digital*.
- Hadi Mogavi, R., Guo, B., Zhang, Y., Haq, E.-U., Hui, P., & Ma, X. (2022). When gamification spoils your learning: A qualitative case study of gamification misuse in a language-learning app. *Proceedings of the Ninth ACM Conference on Learning@ Scale*, 175–188.
- Hidayat, A. (2009). Pembelajaran sastra di sekolah. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(2), 221–230.
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2025). EFL university students' game element preferences and learning needs: Implications for the instructional design of digital gamified classes. *System*, 131. <https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103670>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–6.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219–228.
- Maukar, A. L., Marisa, F., Vitianingsih, A. V., Berliana, B. C., & Rupasari, M. (2022). Model pembelajaran kolaborasi dengan gamifikasi: Sebuah kajian pustaka. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(3), 121–128.
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 239–253. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198>
- Purwaningsih, L., Sudiby, A., & Isnaini, H. (2023). Problematika pada pembelajaran apresiasi sastra. *Metonimia: Jurnal Sastra Dan Pendidikan Kesusastraan*, 1(2), 69–73.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144(154), 1903–1910.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
- Sauri, M. A. P., Ningsih, R., & Rachman, I. F. (2025). TINJAUAN LITERATUR TENTANG PENGEMBANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NARASI SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 253–261.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi literatur mengenai gamifikasi untuk menarik dan memotivasi: Penggunaan gamifikasi saat ini dan kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Sukma, E. (2012). Pembelajaran sastra yang integratif berbasis kompetensi.

- International Conference on Languages and Arts*, 432–436.
- Thi Binh, A. D., Hoang, T. H., & Quang, H. T. (2024). Designing Effective Hybrid Course Curriculum: A Design Science Approach to Gamification and Student Outcomes Validation. *Evaluation Review*.  
<https://doi.org/10.1177/0193841X241291752>
- Turan, Z., Avinc, Z., Kara, K., & Göktas, Y. (2016). Gamification and education: Achievements, cognitive loads, and views of students. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, 11(7), 64–69.
- Waryanti, E. (2015). Pembelajaran sastra berbasis karakter. *Jurnal Ilmiah Buana Bastra: Bahasa, Susastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 156–164.
- Werbach, K. (2014). (Re) defining gamification: A process approach. *International Conference on Persuasive Technology*, 266–272.
- Zettirah, A. M., Cahyani, C. G., & Afifah, F. (2023). Penggunaan media sosial dalam pembelajaran sastra. *Bestari: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pengajarannya*, 1(1).