

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI GAMIFIKASI MISI BERTAHAP PADA PEMBELAJARAN KARYA TULIS ILMIAH

Lucky Nur Haliza¹, Dzarna², Barokatin Anasofa³

Universitas Muhammadiyah Jember^{1,2}, SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji³

e-mail: luckynurhaliza@gmail.com¹ dzarna@unmuhjember.ac.id²
barokatinanasofa12345@gmail.com³

Diterima: 02/09/2026; Direvisi: 24/09/2026; Diterbitkan: 04/10/2026

ABSTRAK

Pembelajaran karya tulis ilmiah di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui kurangnya antusiasme, perhatian, keaktifan, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta menyelesaikan tugas karya tulis ilmiah. Penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi dalam pembelajaran karya tulis ilmiah. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2026/2027 terhadap 18 siswa kelas XI, terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, dalam dua siklus pada tanggal 4 sampai 15 Mei 2026. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan angket motivasi belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan persentase motivasi belajar pada tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi. Rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 52% pada prasiklus menjadi 68% pada Siklus I dan 84% pada Siklus II. Peningkatan terlihat pada empat indikator, yaitu ketekunan dalam menyelesaikan tugas, perhatian selama pembelajaran, keaktifan mengikuti pembelajaran, dan minat terhadap pembelajaran karya tulis ilmiah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran karya tulis ilmiah. Strategi ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang memberikan target belajar secara bertahap dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Karya Tulis Ilmiah, Misi Bertahap*

ABSTRACT

Scientific writing instruction in Grade XI at SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji faces the problem of low student learning motivation. This condition is indicated by students' lack of enthusiasm, attention, active participation, and persistence in participating in learning activities and completing scientific writing assignments. This study focuses on improving students' learning motivation through the implementation of a gamification-based staged mission strategy in scientific writing instruction. The study employed Classroom Action Research (CAR), conducted during the 2026/2027 academic year with 18 Grade XI students (5 male, 13 female) as participants, over two cycles from May 4 to May 15, 2026. Each cycle consisted of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation and student learning motivation questionnaires. The data were analyzed descriptively by comparing the percentages of students' learning motivation at the pre-cycle,

Cycle I, and Cycle II stages. The results showed an increase in students' learning motivation following the implementation of the gamification-based staged mission strategy. The average level of students' learning motivation increased from 52% in the pre-cycle to 68% in Cycle I and 84% in Cycle II. The improvement was observed across four indicators: persistence in completing assignments, attention during learning activities, active participation in learning, and interest in scientific writing instruction. These findings indicate that the implementation of a gamification-based staged mission strategy can improve students' learning motivation in scientific writing instruction. This strategy can serve as an alternative instructional approach by providing gradual learning targets and encouraging student engagement throughout the scientific writing process.

Keywords: *Learning Motivation, Scientific Writing, Staged Missions*

PENDAHULUAN

Karya tulis ilmiah (KTI) merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir kritis, mencari dan mengolah informasi, serta menyampaikan gagasan secara sistematis (Melfianora, 2019; Farah & Rahmat, 2026; Prayogo et al., 2024). Pembelajaran KTI tidak hanya membutuhkan kemampuan menulis, tetapi juga motivasi untuk mengikuti setiap tahapan penyusunannya. Proses penyusunan KTI yang membutuhkan ketelitian, keteraturan, dan waktu relatif panjang dapat menjadi tantangan bagi siswa. Purnamasari et al. (2020) menunjukkan bahwa kegiatan penulisan karya ilmiah perlu didukung oleh upaya yang dapat menumbuhkan minat, semangat, dan kreativitas siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran KTI perlu memperhatikan aspek motivasi selain kemampuan menghasilkan tulisan.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, yang terlihat dari kurangnya antusiasme selama pembelajaran, keterlibatan yang belum optimal, perhatian yang mudah berkurang, serta kecenderungan menunda penyelesaian tugas. Siswa juga mengalami kesulitan ketika harus menyusun KTI secara utuh. Kondisi ideal yang diharapkan adalah siswa mampu mengikuti setiap tahapan pembelajaran secara aktif, memiliki perhatian dan minat terhadap materi, serta menyelesaikan tugas sesuai dengan target pembelajaran. Adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi sekaligus memberikan struktur belajar yang lebih terarah.

Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran (Mahbubi, 2025; Srimuliyani, 2023). Elemen seperti tantangan, pencapaian, umpan balik, dan target dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penggunaan elemen permainan tertentu juga perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik karena setiap elemen gamifikasi dapat memberikan respons motivasional yang berbeda (Leitão et al., 2022). Sailer dan Homner (2020) melalui meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki efek positif terhadap aspek motivasional dan perilaku dalam pembelajaran. Temuan Zhang dan Yu (2022) juga menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar. Namun, efektivitas gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh penggunaan elemen permainan, tetapi juga oleh bagaimana elemen tersebut dirancang dan dikaitkan dengan tujuan pembelajaran (Sidik & Amalia, 2026).

Penelitian terdahulu telah menunjukkan penerapan gamifikasi pada berbagai konteks pembelajaran. Haque et al. (2024) menemukan respons positif mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, sehingga memperkuat potensi gamifikasi dalam mendukung motivasi belajar. Pada keterampilan menulis, Jayanti et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan platform Classcraft berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Sementara itu, Bani (2025) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep dasar KTI siswa kelas XI. Penelitian Parianda et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan keaktifan belajar. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dapat mendukung motivasi dan keterlibatan belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat kesenjangan penelitian pada cara gamifikasi diintegrasikan dengan proses pembelajaran KTI. Penelitian sebelumnya banyak menggunakan gamifikasi dalam bentuk platform atau media tertentu, seperti Quizizz, Classcraft, Kahoot, atau permainan pembelajaran, sedangkan penggunaan gamifikasi sebagai struktur tahapan pembelajaran masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Terlebih lagi, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan pola misi bertahap yang mengikuti proses penyusunan KTI dan sekaligus diarahkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. Selain itu, penelitian yang menggunakan gamifikasi berbasis platform digital seperti Quizizz, Classcraft, dan Kahoot cenderung bergantung pada satu aplikasi tertentu, sehingga penerapannya rentan terhadap kendala teknis serta keterbatasan akses perangkat dan jaringan internet di sekolah. Almeida et al. (2023) juga menemukan bahwa penerapan gamifikasi yang tidak dirancang secara cermat berpotensi menimbulkan efek negatif, seperti orientasi siswa yang bergeser dari tujuan belajar menuju perolehan poin atau penghargaan semata. Kelemahan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi perlu diintegrasikan secara struktural ke dalam tahapan pembelajaran, bukan sekadar ditambahkan sebagai media atau permainan pelengkap. Kesenjangan tersebut menjadi dasar pengembangan strategi dalam penelitian ini.

Penelitian ini memberikan kebaruan berupa misi bertahap berbasis gamifikasi yang disesuaikan dengan tahapan penyusunan KTI. Misi tidak hanya digunakan sebagai permainan, tetapi juga menjadi target belajar yang harus diselesaikan siswa secara berurutan, mulai dari menemukan masalah, menentukan topik, menyusun judul, merumuskan masalah, membuat kerangka, hingga menghasilkan KTI. Pembagian tugas kompleks menjadi beberapa misi memberikan target yang lebih kecil, jelas, dan terukur sehingga siswa dapat mengetahui tahapan yang harus diselesaikan serta perkembangan pencapaiannya. Dengan demikian, inovasi penelitian ini terletak pada pengorganisasian elemen gamifikasi ke dalam alur penyusunan KTI, sehingga gamifikasi berfungsi sekaligus sebagai strategi untuk membangun keterlibatan dan mengarahkan proses belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan, kajian penelitian terdahulu, dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi pada pembelajaran Karya Tulis Ilmiah di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengelola materi KTI yang kompleks menjadi rangkaian aktivitas yang lebih terarah, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi pada pembelajaran Karya Tulis Ilmiah (KTI). Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji, Kabupaten Jember, Jawa Timur, pada siswa kelas XI A tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan maksimal dalam tiga siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Berdasarkan artikel, treatment utama pada Siklus I dan Siklus II sama, yaitu penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Karya Tulis Ilmiah. Misi disusun mengikuti tahapan penyusunan KTI, mulai dari menemukan permasalahan, menentukan topik, menyusun judul, merumuskan masalah dan tujuan, mencari informasi, menyusun kerangka, hingga menghasilkan karya tulis ilmiah. Gamifikasi diterapkan melalui tantangan, poin pencapaian, penghargaan, dan perkembangan level pada setiap penyelesaian misi. Perbedaan Siklus I dan Siklus II dalam artikel terletak pada perbaikan tindakan berdasarkan hasil observasi dan refleksi siklus sebelumnya, bukan pada penggantian metode. Artikel menjelaskan bahwa hasil tindakan pada setiap siklus dianalisis dan digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Perbaikan tersebut juga ditegaskan dalam pembahasan bahwa peningkatan hasil terjadi setelah dilakukan tindakan dan perbaikan pada setiap siklus. Dengan demikian, artikel belum menjelaskan secara rinci bentuk teknis perubahan treatment dari Siklus I ke Siklus II, misalnya apakah jumlah poin diubah, apakah ditambahkan leaderboard, atau apakah intensitas bimbingan ditambah. Jadi, hal-hal tersebut tidak boleh kita klaim sebagai treatment Siklus II karena tidak tercantum dalam naskah.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran KTI disusun dalam beberapa misi yang mengikuti tahapan penyusunan karya, mulai dari menemukan permasalahan, menentukan topik, menyusun judul, merumuskan masalah dan tujuan, mencari informasi, menyusun kerangka, hingga menghasilkan karya tulis ilmiah. Unsur gamifikasi diterapkan melalui tantangan, poin pencapaian, penghargaan, dan perkembangan level pada setiap penyelesaian misi. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran, sedangkan refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Perlu ditegaskan bahwa bentuk tindakan utama pada Siklus I dan Siklus II adalah sama, yaitu penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi yang mengikuti tahapan penyusunan KTI dengan unsur tantangan, poin, penghargaan, dan level. Perbedaan antara kedua siklus bukan terletak pada penggantian bentuk tindakan, melainkan pada perbaikan pelaksanaan yang dirumuskan berdasarkan hasil observasi dan refleksi Siklus I, sebagaimana lazim dilakukan dalam prosedur PTK, sehingga pelaksanaan pada Siklus II merupakan penyempurnaan atas kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi perubahan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Indikator motivasi yang diamati meliputi perhatian selama pembelajaran, keaktifan mengikuti pembelajaran, minat terhadap pembelajaran KTI, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa sebelum tindakan dan setelah setiap siklus. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai respons, pengalaman, dan kesulitan selama penerapan misi bertahap. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, lembar penyelesaian misi, dan catatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung.

Data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian indikator motivasi belajar. Perubahan motivasi dianalisis dengan membandingkan persentase pada kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II, serta Siklus III apabila diperlukan. Data wawancara dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan angket. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan motivasi belajar siswa. Tindakan dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa mencapai kategori motivasi belajar tinggi dan terdapat peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Apabila kriteria tersebut belum tercapai, hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Penelitian dihentikan apabila kriteria keberhasilan telah tercapai atau setelah maksimal tiga siklus dilaksanakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji melalui tahapan prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Pengamatan difokuskan pada empat indikator motivasi belajar siswa, yaitu perhatian selama pembelajaran, keaktifan mengikuti pembelajaran, minat terhadap pembelajaran KTI, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Hasil pada setiap tahap digunakan untuk melihat perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi. Berikut persentase motivasi pada prasiklus yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Motivasi Belajar pada Prasiklus

No.	Indikator Motivasi Belajar	Persentase (%)	Kategori
1	Perhatian Selama Pembelajaran	50%	Rendah
2	Keaktifan Mengikuti Pembelajaran	51%	Rendah
3	Minat terhadap Pembelajaran KTI	52%	Rendah
4	Ketekunan Menyelesaikan Tugas	55%	Rendah
Rata-rata		52%	Rendah

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum tindakan masih berada pada kategori rendah pada seluruh indikator yang diamati. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum menunjukkan perhatian, keaktifan, minat, dan ketekunan yang optimal dalam mengikuti pembelajaran KTI. Capaian ini menjadi dasar dilaksanakannya tindakan berupa penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi untuk memberikan struktur aktivitas belajar yang lebih terarah. Berikut persentase motivasi pada Siklus I yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 2. Persentase Motivasi Belajar pada Siklus I

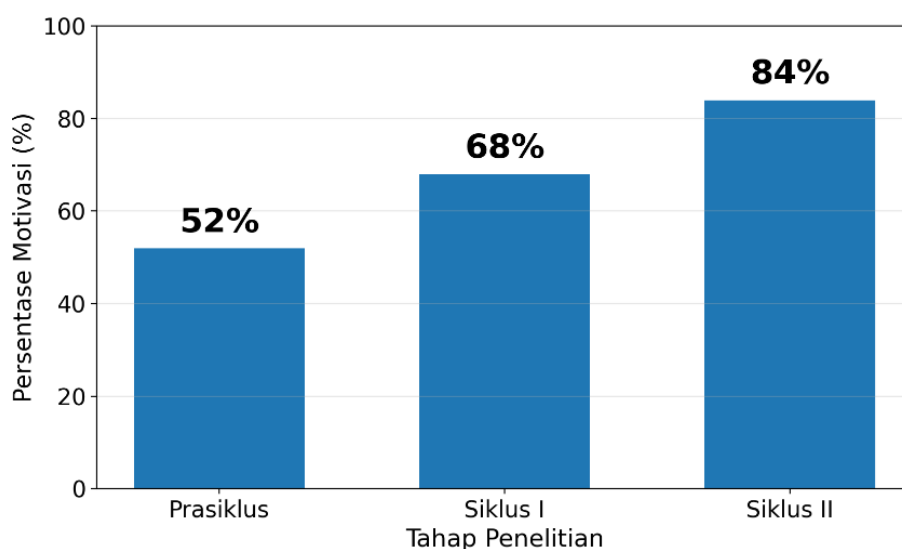
No.	Indikator Motivasi Belajar	Persentase (%)	Kategori
1	Perhatian Selama Pembelajaran	66%	Rendah
2	Keaktifan Mengikuti Pembelajaran	67%	Rendah
3	Minat terhadap Pembelajaran KTI	69%	Rendah
4	Ketekunan Menyelesaikan Tugas	70%	Rendah
Rata-rata		68%	Rendah

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator motivasi belajar setelah penerapan tindakan pada Siklus I. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pembagian proses penyusunan KTI ke dalam beberapa misi mulai mendorong siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran, terlibat dalam aktivitas, menunjukkan minat, dan menyelesaikan tugas. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan dengan kondisi prasiklus, hasil Siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan, sehingga diperlukan perbaikan pelaksanaan pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Persentase Motivasi Belajar pada Siklus II

No.	Indikator Motivasi Belajar	Persentase (%)	Kategori
1	Perhatian Selama Pembelajaran	82%	Rendah
2	Keaktifan Mengikuti Pembelajaran	83%	Rendah
3	Minat terhadap Pembelajaran KTI	85%	Rendah
4	Ketekunan Menyelesaikan Tugas	86%	Rendah
	Rata-rata	84%	Rendah

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada Siklus II mengalami peningkatan dan seluruh indikator telah mencapai kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin mampu mempertahankan perhatian, terlibat dalam pembelajaran, menunjukkan minat terhadap KTI, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Capaian pada Siklus II juga telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan, sehingga penelitian dapat dihentikan pada siklus tersebut. Berikut ini grafik peningkatan motivasi belajar siswa yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 1, terlihat adanya pola peningkatan motivasi belajar siswa dari prasiklus hingga Siklus II. Peningkatan berlangsung secara konsisten setelah penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi dan terjadi pada seluruh indikator yang diamati. Pola tersebut menunjukkan bahwa perubahan motivasi tidak hanya terjadi pada aspek tertentu, tetapi mencakup perhatian, keaktifan, minat, dan ketekunan siswa dalam pembelajaran KTI.

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa selama proses penyusunan KTI. Pengorganisasian pembelajaran ke dalam target-target yang harus diselesaikan secara bertahap memberikan struktur yang lebih jelas bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan motivasi terlihat bersamaan dengan perubahan pola pembelajaran dari tugas yang berorientasi pada produk akhir menjadi rangkaian aktivitas yang harus diselesaikan secara bertahap.

Pembahasan

Sebagaimana telah dipaparkan pada bagian Hasil, penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi secara konsisten meningkatkan motivasi belajar siswa pada setiap siklus, dengan pola peningkatan yang stabil pada keempat indikator yang diamati. Konsistensi pola tersebut menunjukkan bahwa strategi ini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Karya Tulis Ilmiah (KTI). Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar tidak terjadi secara kebetulan, melainkan berkaitan erat dengan bagaimana struktur pembelajaran dirancang dan diterapkan secara bertahap. Oleh karena itu, perlu dikaji lebih lanjut faktor-faktor yang mendasari keberhasilan strategi tersebut, khususnya dikaitkan dengan karakteristik materi KTI serta prinsip belajar yang melandasinya.

Peningkatan motivasi tersebut berkaitan erat dengan karakteristik materi KTI yang memiliki proses penyusunan yang cukup kompleks. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep, tetapi juga harus melaksanakan serangkaian aktivitas yang saling berkaitan, mulai dari menemukan permasalahan, menentukan topik, menyusun judul, merumuskan masalah dan tujuan, mencari informasi, menyusun kerangka, hingga mengembangkan karya tulis. Apabila seluruh tahapan tersebut dibebankan sekaligus dalam bentuk tugas akhir, siswa cenderung memandang KTI sebagai tugas yang sulit, panjang, dan memerlukan waktu lama, sehingga dorongan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas dapat menurun. Misi bertahap menawarkan alternatif dengan memecah tugas kompleks tersebut menjadi beberapa target pembelajaran yang lebih kecil dan terarah, sehingga siswa dapat memusatkan perhatian pada satu tujuan sebelum melanjutkan ke tujuan berikutnya dan proses penyusunan KTI menjadi lebih terstruktur.

Pembagian tugas kompleks menjadi beberapa tahapan tersebut sejalan dengan prinsip scaffolding, yaitu pemberian dukungan belajar kepada siswa pada tahap awal ketika mereka masih membutuhkan bantuan, yang kemudian dikurangi secara bertahap seiring meningkatnya kemampuan siswa (Nurhayati, 2017). Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diwujudkan melalui pembagian tugas KTI ke dalam beberapa misi, pemberian petunjuk pengerjaan, contoh, pendampingan guru, kegiatan kolaboratif, serta umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa. Nurhayati (2017) menjelaskan bahwa scaffolding dapat diberikan pada tahap siswa merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan kegiatan belajar, suatu pola yang sejalan dengan penerapan misi bertahap dalam penelitian ini, mulai dari tahap penentuan permasalahan dan topik, penyusunan judul dan rumusan masalah, hingga penyelesaian misi secara lebih mandiri pada tahap akhir. Dengan demikian, bantuan guru tidak menjadi ketergantungan, melainkan berfungsi sebagai jembatan bagi siswa untuk mencapai kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri.

Penerapan scaffolding tersebut turut menjelaskan mekanisme perubahan motivasi belajar siswa. Tugas KTI yang semula dipandang sebagai beban besar dan sulit diuraikan menjadi target-target yang lebih sederhana dan spesifik, sehingga siswa memperoleh

pengalaman keberhasilan secara bertahap yang mendorong mereka untuk menyelesaikan misi berikutnya. Pengalaman keberhasilan bertahap inilah yang menjadi salah satu mekanisme penjelasan peningkatan motivasi dalam penelitian ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurhayati (2017) yang menunjukkan bahwa penerapan scaffolding dapat menghasilkan kemandirian belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada kemandirian belajar, temuannya tetap relevan karena menegaskan bahwa dukungan yang diberikan secara bertahap dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan mampu mengelola proses belajarnya sendiri.

Selain scaffolding, unsur gamifikasi memberikan penguatan terhadap struktur pembelajaran tersebut. Gamifikasi dalam penelitian ini diwujudkan melalui tantangan, poin pencapaian, penghargaan, dan perkembangan level berdasarkan penyelesaian misi, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa KTI, tetapi juga memberikan pengalaman pencapaian pada setiap tahapan yang dapat diamati secara terukur. Dengan pola ini, gamifikasi tidak digunakan sebagai permainan yang berdiri sendiri, melainkan diintegrasikan langsung dengan tujuan pembelajaran KTI. Integrasi tersebut memiliki arti penting karena tantangan yang diberikan berkaitan langsung dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa, poin dan penghargaan diberikan berdasarkan penyelesaian target pembelajaran, sedangkan perkembangan level mencerminkan kemajuan siswa dalam menyelesaikan tahapan KTI. Kombinasi arah pembelajaran, tantangan, umpan balik, dan pencapaian tersebut membantu mengurangi kesan bahwa KTI merupakan tugas yang kompleks, karena siswa menghadapinya melalui tahapan yang lebih kecil dan terarah.

Temuan penelitian ini memiliki keterkaitan sekaligus perbedaan dengan sejumlah penelitian terdahulu. Kurniawati et al. (2025) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik siswa, melalui pendekatan Culturally Responsive Teaching, dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis cerpen; penelitian ini berbeda dalam hal fokus, strategi, dan materi, karena mengarah pada peningkatan motivasi belajar melalui misi bertahap dalam pembelajaran KTI. Haque, Fachrezi, dan Hadiapurwa (2024) melaporkan respons positif peserta didik terhadap gamifikasi, yang memperkuat temuan penelitian ini mengenai kontribusi gamifikasi terhadap motivasi belajar, meskipun subjek dan konteksnya berbeda, mahasiswa dibandingkan siswa SMA serta cara penerapannya, yaitu sebagai media dibandingkan sebagai struktur tahapan pembelajaran. Jayanti, Firdaus, dan Arochman (2024) menunjukkan bahwa Classcraft sebagai platform gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar, yang relevan dengan penelitian ini karena KTI juga menuntut kemampuan menghasilkan tulisan, meskipun penelitian ini memperluas penerapan gamifikasi dari penggunaan platform tunggal menuju pengorganisasian tahapan belajar secara menyeluruh.

Penelitian Bani (2025) memiliki relevansi yang lebih dekat karena menggunakan konteks pembelajaran KTI kelas XI dan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, dengan gamifikasi diterapkan melalui Quizizz sebagai media pembelajaran. Perbedaan mendasar dengan penelitian ini terletak pada bentuk tindakan: penelitian ini menempatkan misi bertahap sebagai struktur pembelajaran yang dipadukan dengan unsur gamifikasi, bukan sekadar media tambahan, sehingga menawarkan alternatif penerapan gamifikasi yang tidak bergantung pada satu platform digital tertentu. Kesamaan arah juga tampak pada penelitian Widyawati, Claudia, dan Qotimah (2026) yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar melalui gamifikasi pada siswa sekolah dasar, serta penelitian Paputungan, Ramly, dan Wahab (2025) yang menerapkan Kahoot dalam pembelajaran menulis teks argumentasi. Kedua penelitian tersebut memperkuat

relevansi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sekalipun berbeda pada jenjang pendidikan, materi, dan fokus capaian belajar yang dituju. Keterkaitan serupa juga ditemukan pada penelitian Parianda, Alfiandra, dan Hasdawaty (2024) mengenai penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan belajar, yang mendukung temuan penelitian ini pada aspek keterlibatan siswa, meskipun intervensi dan mata pelajaran yang digunakan berbeda.

Perbandingan dengan penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar tidak semata-mata bergantung pada keberadaan unsur permainan, tetapi juga pada cara unsur tersebut ditempatkan dalam struktur pembelajaran. Penelitian terdahulu banyak menerapkan gamifikasi melalui platform tertentu, seperti Classcraft, Quizizz, dan Kahoot, yang umumnya menghadirkan unsur permainan berupa kuis, tantangan, skor, atau penghargaan secara terpisah dari materi. Penelitian ini mengembangkan penerapan gamifikasi pada tingkat struktur pembelajaran dengan menjadikan tahapan penyusunan KTI sebagai rangkaian misi, sehingga setiap aktivitas gamifikasi memiliki hubungan langsung dengan tujuan pembelajaran. Perbedaan ini penting mengingat KTI merupakan produk kompleks yang dibangun melalui beberapa tahapan yang saling bergantung mulai dari penemuan permasalahan sebagai dasar penentuan topik, topik sebagai dasar penyusunan judul, hingga rumusan masalah, tujuan, pencarian sumber, penyusunan kerangka, dan pengembangan karya sehingga penggunaan misi yang mengikuti alur tersebut memungkinkan siswa memahami kesinambungan antara satu aktivitas dengan aktivitas berikutnya, serta antara target belajar dan produk akhir yang dihasilkan.

Dari perspektif teoretis, temuan ini memperkuat hubungan antara gamifikasi dan scaffolding dalam pembelajaran yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi. Scaffolding menyediakan dukungan dan struktur bertahap, sedangkan gamifikasi memberikan tantangan, pencapaian, dan penguatan motivasional; kombinasi keduanya memungkinkan siswa memperoleh arahan mengenai proses yang harus dilakukan sekaligus target pencapaian yang dapat diamati. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat digunakan untuk mengorganisasikan proses belajar agar lebih terarah, memperluas pemanfaatan konsep gamifikasi sebagai bagian dari desain pembelajaran yang terstruktur. Secara praktis, misi bertahap berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengajarkan materi KTI tanpa harus bergantung pada aplikasi digital tertentu, karena misi dapat disusun berdasarkan kompetensi dan tahapan materi, dilengkapi dengan target, tantangan, poin, penghargaan, umpan balik, dan indikator pencapaian, sehingga memungkinkan guru memantau perkembangan siswa dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tugas yang harus diselesaikan.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa misi bertahap berbasis gamifikasi memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar karena mampu mengubah tugas KTI yang kompleks menjadi rangkaian target yang lebih terstruktur, memberikan pengalaman keberhasilan secara bertahap, serta menyediakan dukungan dan umpan balik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mengonfirmasi bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi menunjukkan bahwa cara gamifikasi diorganisasikan sebagai misi yang mengikuti tahapan penyusunan KTI merupakan bagian penting dari strategi pembelajaran. Hasil tersebut memberikan alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat membantu siswa mengikuti proses penyusunan KTI secara lebih terarah, aktif, dan termotivasi.

KESIMPULAN

Penerapan misi bertahap berbasis gamifikasi memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran karya tulis ilmiah di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji. Strategi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur melalui pembagian proses penyusunan karya tulis ilmiah ke dalam beberapa tahapan yang dapat diselesaikan secara bertahap. Pola tersebut membantu siswa menghadapi tugas penyusunan karya tulis ilmiah secara lebih terarah serta mendorong keterlibatan dalam proses pembelajaran. Perubahan motivasi terlihat pada aspek ketekunan menyelesaikan tugas, perhatian selama pembelajaran, keaktifan mengikuti kegiatan, dan minat terhadap pembelajaran karya tulis ilmiah. Peningkatan motivasi dari 52% pada prasiklus menjadi 68% pada Siklus I dan 84% pada Siklus II memperkuat temuan bahwa pemberian target belajar secara bertahap yang dipadukan dengan unsur gamifikasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada pemanfaatan media digital agar sistem misi, pencapaian, dan umpan balik dapat dikelola secara lebih interaktif. Penerapan strategi serupa juga dapat dikaji pada materi Bahasa Indonesia lainnya dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchôa, A., & Feijó, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*, 156, 107142. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142>
- Bani, F. L. (2025). Efektivitas penggunaan platform Quizizz untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep dasar KTI siswa kelas XI SMAN 2 Makassar. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 5(1). <https://doi.org/10.26858/ijps.v5i1.62238>
- Farah, L. A., & Rahmat, M. S. (2026). Transformasi Budaya Ilmiah: Strategi Program Karya Tulis Ilmiah sebagai Media Penguatan Kompetensi Berpikir Kritis di Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, 900-911. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v5i3.1251>
- Haque, M. I. Z. U., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 58–70. <https://doi.org/10.21009/JPI.071.07>
- Jayanti, W. M. M., Firdaus, M. Y., & Arochman, T. (2024). The effectiveness of integrating Classcraft: A gamified learning platform on enhancing writing skills among elementary school learners. *English Learning Innovation*, 5(2), 277–286. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.35022>
- Kurniawati, N., Dzarna, D., & Fairus, N. (2025). Peningkatan kreativitas menulis cerpen melalui culturally responsive teaching berbasis hikayat: Penelitian tindakan kelas di kelas X DKV SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12190–12200. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9559>
- Leitão, R., Maguire, M., Turner, S., & Guimarães, L. (2022). A systematic evaluation of game elements effects on students' motivation. *Education and Information Technologies*, 27, 1081–1103. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10651-8>

- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Melfianora. (2019). Penulisan karya tulis ilmiah dengan studi literatur. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/efmc2>
- Nurhayati, E. (2017). Penerapan scaffolding untuk pencapaian kemandirian belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 3(1), 21–26. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v3i1.197>
- Paputungan, D. P., Ramly, R., & Wahab, W. (2025). Penerapan gamifikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar menulis teks argumentasi siswa kelas IX SMA Negeri 5 Makassar. *TITIK DUA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.59562/titikdua.v5i1.68559>
- Parianda, P. J., Alfianandra, & Hasdawaty, E. (2024). Increasing student learning activeness by using puzzle media in learning Pancasila Education at SMPN 38 Palembang. *Jurnal Pendidikan Amarta*, 3(2), 98–107. <https://doi.org/10.57235/jpa.v3i2.3296>
- Prayogo, M. A., Rahmadani, A., Nuryadin, A., & Palapa, K. G. (2024). Pelatihan Karya Tulis Ilmiah Sebagai Sarana Pengembangan Diri Siswa SMA. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 174-180. <https://doi.org/10.47065/jpm.v5i2.2192>
- Purnamasari, I., Hayati, M. N., & Yuniarti, D. (2020). Pelatihan penulisan karya tulis ilmiah untuk mendorong peningkatan kualitas siswa tingkat SMA. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 248-252. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i2.3565>
- 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>
- Sidik, D. P., & Amalia, I. N. (2026). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran digital: Kajian literatur konseptual. *RESET: Review of Education, Science, and Technology*, 1(3), 209-222. <https://doi.org/10.66031/reset.v1i3.260>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Widyawati, A. D., Claudia, D. M., & Qotimah, K. (2026). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui gamifikasi dalam pembelajaran kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.49826>
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-analysis on investigating and comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and game-based learning. *Education Research International*, 2022(1), 1519880. <https://doi.org/10.1155/2022/1519880>