

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran, memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir, berimajinasi, dan berkomunikasi peserta didik secara kreatif. Salah satu kompetensi utama dalam pembelajaran bahasa adalah keterampilan menulis, yang mencakup kemampuan mengekspresikan gagasan, perasaan, dan imajinasi dalam bentuk tulisan yang bermakna. Dari berbagai jenis keterampilan menulis, menulis puisi menempati posisi unik karena menuntut kemampuan estetika bahasa sekaligus kepekaan rasa (Huda, 2025:74–86). Menulis puisi bukan sekadar menyusun kata, tetapi merupakan upaya kreatif menuangkan pengalaman batin, ide, dan emosi ke dalam bentuk simbolik yang indah dan padat makna. Oleh karena itu, keterampilan ini membutuhkan latihan, imajinasi, dan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas.

Namun, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis puisi di tingkat SMA masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal di SMAN 1 Dukupuntang tahun ajaran 2024/2025, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, memilih diksi yang tepat, serta membangun imaji puisi yang kuat dalam puisi mereka. Banyak dari mereka merasa bahwa menulis puisi adalah kegiatan yang sulit dan membingungkan karena membutuhkan kemampuan berbahasa yang tinggi serta imajinasi yang tajam. Kesulitan ini sering dipengaruhi oleh metode pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana guru menjelaskan teori puisi dan siswa hanya diminta untuk menulis puisi tanpa bimbingan yang memadai. Pembelajaran seperti ini cenderung menurunkan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam menulis.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Febriansyah et al. (2025:212) dalam penelitiannya di SMP Negeri 27 Malang, yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan dan minat siswa dalam menulis puisi disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menstimulasi kreativitas siswa. Media konvensional seperti buku ajar dan papan tulis dianggap kurang mampu memvisualisasikan ide-ide puitis siswa, sehingga pembelajaran terasa monoton dan tidak menarik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Genially dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. Melalui media tersebut, siswa lebih mudah memahami unsur-

unsur puisi seperti diksi, majas, rima, dan imaji karena disajikan dengan elemen visual dan permainan interaktif yang menarik.

Fenomena ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi sangat berpotensi diterapkan dalam konteks pembelajaran sastra. Salah satu platform yang berkembang pesat dan memiliki fungsi serupa adalah *Gimkit*, sebuah media digital berbasis *game learning* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, tantangan, dan aktivitas interaktif dengan sistem poin dan kompetisi sehat di antara siswa. Berbeda dari media konvensional, *Gimkit* mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, serta motivasi intrinsik siswa melalui unsur permainan seperti *reward*, *leaderboard*, dan *feedback* instan. Prinsip gamifikasi seperti ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci & Ryan bahwa motivasi intrinsik dapat tumbuh ketika pembelajaran memberikan rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. dalam penelitian (Klaudia, 2025:136).

Dalam konteks pembelajaran menulis puisi, *Gimkit* dapat digunakan untuk mengasah pemahaman siswa terhadap unsur-unsur pembangun puisi melalui kuis interaktif, latihan diksi, pemilihan rima, maupun eksplorasi gaya bahasa secara menyenangkan. Pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif diyakini dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan *Gimkit* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulator kreativitas yang memotivasi siswa untuk bereksperimen dan mengekspresikan ide puitis mereka secara lebih bebas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu kesenjangan antara teori dengan praktik menulis puisi di sekolah. Jika penelitian sebelumnya membuktikan efektivitas Genially dalam konteks SMP, maka penelitian ini berupaya memperluas kajian ke tingkat SMA dengan menguji efektivitas media ajar *Gimkit* terhadap keterampilan menulis puisi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi pedagogis yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini, sekaligus memperkaya khazanah teori media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi.

Permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis puisi, terletak pada rendahnya minat, motivasi, dan keterampilan siswa dalam menulis kreatif, yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih konvensional. Banyak sekolah menengah, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), dengan metode ceramah dan penugasan langsung tanpa dukungan media

yang menarik atau interaktif (Ayuni, 2025:1807). Guru seringkali hanya menjelaskan teori mengenai puisi, unsur-unsurnya, serta langkah-langkah penulisan, kemudian memberikan tugas menulis puisi tanpa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Pendekatan semacam ini, menyebabkan siswa bersikap pasif dan kurang terlibat secara emosional dalam proses menulis. Hal ini sejalan dengan temuan Febriansyah et al. (2025:214) yang menyebutkan bahwa keterampilan menulis puisi rendah karena siswa tidak mendapatkan rangsangan visual maupun pengalaman kontekstual dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran hanya berfokus pada teks, siswa kesulitan mengembangkan imajinasi, memilih diksi yang tepat, serta mengekspresikan gagasan secara estetik.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran interaktif menjadi kendala signifikan. Hasil penelitian Tahsinia & Firmansyah (2025:33) menunjukkan bahwa pembelajaran sastra di sekolah menengah masih minim memanfaatkan teknologi digital, padahal siswa generasi Z cenderung memiliki gaya belajar visual, kolaboratif, dan berbasis pengalaman digital. Ketidaksesuaian antara karakteristik siswa dan strategi pembelajaran inilah yang membuat kegiatan menulis puisi sering dianggap sulit, monoton, bahkan membosankan. Dengan demikian, dapat diidentifikasi bahwa akar permasalahan pembelajaran menulis puisi di SMA adalah kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menstimulasi partisipasi aktif dan kreativitas siswa. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan dan karakteristik peserta didik masa kini.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, integrasi media pembelajaran berbasis gamifikasi digital seperti *Gimkit* menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan dan inovatif. *Gimkit* adalah platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang memungkinkan guru mengubah materi ajar menjadi aktivitas interaktif berupa kuis, kompetisi, dan tantangan yang menyenangkan. Melalui sistem poin, hadiah virtual, dan *leaderboard*, *Gimkit* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan memotivasi (Fathiani, 2025:29). Prinsip dasar penggunaan *Gimkit* sejalan dengan konsep gamifikasi yang dijelaskan oleh Deterding yakni penerapan elemen permainan dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna (Fadhilah 2024:242). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara menggabungkan elemen kesenangan, penghargaan, dan pencapaian.

Dalam konteks pembelajaran menulis puisi, *Gimkit* dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap unsur-unsur puisi seperti diksi, rima, gaya bahasa, dan imaji melalui kegiatan interaktif. Pendekatan ini bukan hanya membuat pembelajaran lebih

menarik, tetapi juga membantu siswa berpikir kreatif dalam menulis puisi. Penelitian Levia, (2024:758) bahkan menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa berbasis proyek. Dengan demikian, *Gimkit* menawarkan solusi pedagogis yang adaptif dan inovatif, menggabungkan prinsip gamifikasi dan teori motivasi belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penggunaan *Gimkit* dalam pembelajaran menulis puisi tidak hanya berpotensi meningkatkan pemahaman konsep sastra, tetapi juga membangun suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa SMA di era digital.

Kajian pustaka menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Gimkit* telah banyak diteliti dalam konteks pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris. Sejumlah penelitian seperti penelitian Izza Afkarina¹ (2025:140) mengonfirmasi bahwa penerapan *Gimkit* mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta hasil belajar linguistik siswa melalui mekanisme permainan edukatif yang menarik. Hasil-hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa *Gimkit* efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif siswa pada konteks pembelajaran bahasa kedua. Namun demikian, belum banyak penelitian yang mengadaptasikan *Gimkit* pada ranah pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran sastra dan keterampilan menulis puisi. Mayoritas riset terdahulu berfokus pada aspek tata bahasa, kosa kata, dan pemahaman bacaan Rokmah et al., (2024:144), sementara aspek ekspresif seperti menulis kreatif atau menulis puisi masih jarang dikaji.

Kondisi tersebut menegaskan adanya celah penelitian yang cukup signifikan, yaitu kurangnya kajian empiris mengenai efektivitas media gamifikasi digital dalam mengembangkan keterampilan menulis puisi Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan menengah atas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan ilmiah yang kuat, karena mengintegrasikan pendekatan gamifikasi berbasis *Gimkit* ke dalam pembelajaran sastra yang selama ini cenderung diajarkan secara konvensional. Kebaruan ini tidak hanya terletak pada penggunaan media baru, tetapi juga pada perluasan fungsi gamifikasi dari sekadar alat evaluasi menjadi sarana pengembangan kreativitas linguistik dan ekspresi estetis siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan akan muncul pemahaman baru tentang bagaimana media digital dapat berperan strategis dalam memfasilitasi proses penciptaan puisi dan memperkuat karakter literasi sastra di kalangan siswa SMA.

Penelitian ini penting dilakukan karena memiliki relevansi yang tinggi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital. Di tengah pesatnya

perkembangan teknologi informasi, guru dituntut untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia, yang selama ini sering dianggap bersifat teoritis dan kurang menarik, memerlukan transformasi digital agar lebih sesuai dengan karakteristik generasi Z yang akrab dengan teknologi dan interaksi berbasis daring (Gunawan & Firmansyah 2025:34). Integrasi *Gimkit* sebagai media ajar digital berbasis gamifikasi dapat memperkaya model pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Secara pedagogis, *Gimkit* berpotensi memperkuat pendekatan konstruktivisme dan experiential learning, di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman bermain dan bereksperimen dengan bahasa. Pendekatan ini sangat relevan dalam pembelajaran menulis puisi karena menuntut siswa untuk berimajinasi, dan mengekspresikan emosi secara kreatif.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi alternatif bagi guru Bahasa Indonesia dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang inovatif. Implementasi *Gimkit* dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, memotivasi, dan kolaboratif, sekaligus mendukung kebijakan kurikulum merdeka yang menekankan pada *student centered learning* dan penguatan profil pelajar pancasila. Selain itu, penelitian ini juga memiliki kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian tentang gamifikasi dalam pembelajaran sastra, sebuah bidang yang masih relatif baru di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ganda baik secara teoretis melalui pengembangan konsep media gamifikasi dalam pembelajaran sastra, maupun secara praktis dalam bentuk model pembelajaran yang dapat diimplementasikan di sekolah menengah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut sebuah karya ilmiah yang berjudul “Keefektifan Media Ajar *Gimkit* Pada Keterampilan Menulis Puisi Di SMAN 1 Dukupuntang Kelas XI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah “*Bagaimana keefektifan media ajar Gimkit pada keterampilan menulis puisi di SMAN 1 Dukupuntang kelas XI?*”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplanasi keefektifan media ajar *Gimkit* pada keterampilan menulis puisi di SMAN 1 Dukupuntang kelas XI.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, khususnya terkait penerapan media ajar *Gimkit* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan bahasa, terutama dalam konteks penerapan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran sastra yang berorientasi pada peningkatan keterampilan menulis puisi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi ilmiah dan rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan efektivitas media digital dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan bersastra siswa di jenjang pendidikan menengah.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan:

1. Bagi Guru Bahasa Indonesia di SMAN 1 Dukupuntang : Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam merancang strategi pembelajaran sastra yang lebih inovatif dan interaktif, khususnya dalam pembelajaran menulis puisi. Melalui penerapan media ajar *Gimkit*, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses menulis kreatif.
2. Bagi Siswa : Melalui pembelajaran yang memanfaatkan *Gimkit*, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar menulis puisi yang lebih menarik dan bermakna. Penggunaan elemen permainan dalam *Gimkit* dapat membantu siswa memahami unsur-unsur puisi secara interaktif, meningkatkan imajinasi, memperkaya pilihan diksi, serta menumbuhkan minat dan motivasi mereka dalam menulis karya sastra.
3. Bagi Sekolah : Penelitian ini dapat memberikan masukan strategis bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi digital. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk memperluas implementasi media gamifikasi seperti *Gimkit* dalam mata pelajaran lain, sehingga mendukung program sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang selaras dengan Kurikulum Merdeka dan penguatan profil pelajar Pancasila.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya : Penelitian ini dapat menjadi rujukan dan pijakan awal bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji efektivitas media gamifikasi dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia atau bidang lain yang sejenis. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan pengembangan lanjutan, baik dalam bentuk penelitian tindakan kelas, penelitian pengembangan (R&D), maupun eksperimen dengan variabel yang lebih kompleks.

