

Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Jawa: Studi Kasus di SMA Kabupaten Tegal

Muhammad Yunus^{1*}, Joko Sukoyo², Endang Kurniati³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: muhammadyns212@gmail.com

Article History:

Received 2025-12-03

Accepted 2026-01-03

Keywords:

Javanese Language Learning
Gamification
Learning Motivation

ABSTRACT

The conventional and teacher-centered Javanese language learning tends to bore students. The use of gamification is one solution to address issues of student motivation and learning outcomes. This study aims to examine the use of gamification in Javanese language learning, teachers' and students' perceptions of gamification, and its impact on student motivation and learning outcomes. This case study research with a qualitative descriptive approach and supported by quantitative data involved two classes from two different schools. The instruments used included observation sheets, interview guides with questions, and lists of related documents. Data collection employed observation, interview, and documentation techniques. The results show that the use of gamification in Javanese language learning, applied through digital platforms such as Gimkit, Wordwall, Kahoot, especially Quizizz, significantly increases student engagement and motivation. Teachers perceive gamification as facilitating material delivery, while students find learning more enjoyable, competitive, and relevant to their digital habits. The impact on learning outcomes showed quite good results. The average scores of students, namely 76.94 at Pangkah 1 Public High School and 88.05 at Dukuhwaru 1 Public High School, exceeded the minimum passing grade of 70. Although there are still technical challenges, gamification proves effective in improving motivation and learning outcomes. Therefore, the use of gamification can be an innovative strategy to revitalize Javanese language learning and preserve culture in the digital era.

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pembelajaran Bahasa Jawa
Gamifikasi
Motivasi Belajar

Pembelajaran bahasa Jawa yang cenderung konvensional dan berpusat pada guru membuat siswa merasa bosan. Penggunaan gamifikasi menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa, persepsi guru dan siswa tentang penggunaan gamifikasi, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan didukung data kuantitatif ini melibatkan dua kelas dari dua sekolah yang berbeda. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, panduan wawancara berisi pertanyaan, dan daftar jenis dokumen terkait. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa yang diterapkan melalui platform digital seperti Gimkit, Wordwall, Kahoot, terutama Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan. Guru menilai gamifikasi memudahkan penyampaian materi, sedangkan siswa merasakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan relevan dengan kebiasaan digital mereka. Dampak terhadap hasil belajar menunjukkan hasil yang cukup baik. Nilai rata-rata siswa, yakni 76,94 di SMA Negeri 1 Pangkah dan 88,05 di SMA Negeri 1 Dukuhwaru, melampaui KKM 70. Meskipun masih terdapat kendala teknis. Gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi dapat menjadi strategi inovatif untuk merevitalisasi pembelajaran bahasa Jawa dan melestarikan budaya di era digital.



1. PENDAHULUAN

Integrasi pengajaran bahasa Jawa ke dalam kurikulum merupakan indikasi dari inisiatif yang bertujuan untuk melindungi nilai budaya Jawa dalam konteks Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Ekalanti et al., 2022). Inisiatif ini menegaskan komitmen melestarikan budaya dan mempromosikan keragaman bahasa dalam lingkungan pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di lapangan menghadapi berbagai kendala yang kompleks. Pengamatan awal dan studi literatur telah mengidentifikasi adanya persepsi di kalangan siswa sekolah menengah atas bahwa bahasa Jawa sering dianggap kurang menarik, sulit, dan tidak relevan dengan kebutuhan masa kini. Fenomena ini dibuktikan dengan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif, kurangnya motivasi belajar, dan hasil belajar yang kurang optimal (Udasmoro et al., 2023). Temuan ini mengindikasikan adanya permasalahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa, dan menggarisbawahi urgensi untuk mengatasi permasalahan tersebut untuk menjamin keberlangsungan transmisi bahasa dan budaya Jawa ke generasi selanjutnya.

Problematika pembelajaran bahasa Jawa di SMA, khususnya di Kabupaten Tegal, dapat ditinjau dari tiga aspek utama: model, metode, dan media pembelajaran. Dari aspek model pembelajaran, pendekatan yang digunakan masih cenderung konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pendekatan pembelajaran semacam ini tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan berbahasa Jawa secara mandiri (Setiawan et al., 2022). Selain itu, sebagian besar pengajar bahasa Jawa belum mengadopsi model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Integrasi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan, yang sering disebut sebagai pembelajaran yang menyenangkan, telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Pendekatan pedagogis ini telah terbukti meningkatkan fokus siswa, keterlibatan aktif, dan rasa nyaman selama proses pembelajaran (Sukoyo et al., 2023).

Dari segi metode pembelajaran, masalah yang teridentifikasi adalah kurangnya variasi dan inovasi dalam teknik penyampaian materi. Pembelajaran Bahasa Jawa masih didominasi oleh metode hafalan dan tata bahasa tanpa kontekstualisasi yang memadai dengan kehidupan nyata siswa (Pudjastawa et al., 2021). Metode semacam ini cenderung membuat siswa merasa terbebani dan tidak melihat relevansi bahasa Jawa dengan kehidupan modern mereka. Kondisi ini diperparah dengan adanya kesenjangan antara ekspektasi siswa yang terbiasa dengan stimulasi digital yang cepat dan dinamis, dengan realitas pembelajaran bahasa Jawa yang cenderung statis dan monoton. Akibatnya, siswa sering kali mengembangkan sikap apatis dan kurang antusias terhadap mata pelajaran bahasa Jawa, yang pada gilirannya berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka. Hal ini selaras dengan temuan bahwa metode pengajaran yang kurang menarik menjadi salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar siswa (Arima et al., 2022).

Permasalahan ketiga berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku teks, *PowerPoint* dan lembar kerja siswa yang kurang menarik dari segi visualisasi dan interaktivitas. Minimnya penggunaan teknologi digital dan multimedia dalam pembelajaran bahasa Jawa membuat mata pelajaran ini semakin terkesan kuno dan ketinggalan zaman di mata siswa. Padahal, generasi siswa saat ini yang merupakan generasi Z dan alpha sangat akrab dengan teknologi digital dan cenderung lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang melibatkan elemen-elemen teknologi interaktif. Keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual menjadi hambatan signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran bahasa Jawa di era digital ini.

Fenomena perbedaan antara ekspektasi dan realitas dalam proses pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya memengaruhi rendahnya prestasi akademik siswa, tetapi juga menyebabkan berkurangnya ketertarikan generasi muda pada bahasa dan budaya Jawa. Kondisi ini jelas menjadi ancaman besar terhadap kelangsungan bahasa Jawa sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia. Karena itu, diperlukan

metode pembelajaran inovatif yang dapat mengatasi perbedaan tersebut serta menghidupkan kembali minat peserta didik terhadap studi bahasa Jawa. Salah satu metode potensial untuk mengatasi tantangan ini adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa. Dengan metode ini, unsur-unsur yang akrab dan menarik bagi siswa dari dunia permainan dimasukkan ke dalam kegiatan belajar guna menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menantang, dan memotivasi (Adzmi et al., 2024).

Tinjauan teoritis tentang motivasi belajar memberikan landasan konseptual yang kuat untuk memahami bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa. Menurut teori *Self-Determination*, motivasi intrinsik yang muncul dari ketertarikan atau kesenangan terhadap tugas itu sendiri adalah bentuk motivasi yang paling kuat dan berkelanjutan (Ryan & Deci, 2020). Teori ini menyatakan bahwa pemenuhan tiga kebutuhan psikologis mendasar sangat penting dalam menghasilkan motivasi intrinsik: otonomi, kompetensi, dan keterkaitan. Integrasi beragam komponen dan mekanisme gamifikasi berpotensi untuk memenuhi ketiga kebutuhan psikologis tersebut, sehingga dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar bahasa Jawa.

Gamifikasi sendiri telah berkembang menjadi sebuah kerangka konseptual yang kokoh untuk merancang pengalaman belajar yang efektif. Elemen game yang dapat diintegrasikan dalam konteks pembelajaran diidentifikasi menjadi tiga kategori, yaitu: dinamika, mekanika, dan komponen (Werbach & Hunter, 2020). Dinamika mencakup aspek-aspek seperti narasi, progresi, dan emosi yang membentuk struktur implisit dari pengalaman belajar. Mekanika meliputi elemen-elemen seperti tantangan, peluang, kompetisi, dan kerja sama yang mendorong tindakan pemain. Komponen merujuk pada implementasi spesifik dari dinamika dan mekanika dalam bentuk avatar, lencana, koleksi, papan peringkat, dan sebagainya. Integrasi yang harmonis dari ketiga kategori elemen ini dalam pembelajaran bahasa Jawa berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jawa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Gamifikasi, yang melibatkan integrasi unsur-unsur permainan ke dalam lingkungan non-permainan, telah terbukti ampuh dalam mendorong motivasi dan partisipasi siswa di berbagai *setting* pendidikan. Gamifikasi didefinisikan sebagai pemanfaatan komponen desain permainan dalam konteks non-permainan guna memperbaiki pengguna serta tingkat keterlibatan mereka (Deterding et al., 2011). Di bidang pendidikan, gamifikasi mencakup penggunaan mekanisme permainan seperti skor, emblem, *leaderboard*, tantangan, dan cerita dalam proses belajar untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi. Beberapa studi telah membuktikan keberhasilan gamifikasi dalam meningkatkan dorongan belajar, partisipasi siswa, serta capaian akademik di berbagai disiplin ilmu. Konsep ini memiliki prospek signifikan untuk memperbarui pengajaran bahasa Jawa secara harmonis dengan ciri-ciri dan kecenderungan generasi yang lahir di era digital.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, di mana sebagian besar responden (80%) melaporkan peningkatan motivasi setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi (Safitri & Tari, 2024). Temuan serupa menunjukkan bahwa mayoritas responden (46,7%) menilai penggunaan gamifikasi sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris (Kharizmi et al., 2024). Selain itu, elemen-elemen permainan seperti umpan balik langsung, tantangan bertingkat, dan sistem penghargaan terbukti dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam proses pembelajaran (Kapp, 2012). Temuan-temuan ini memberikan landasan empiris yang kuat mengenai potensi gamifikasi sebagai pendekatan alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa Jawa di tingkat SMA.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa di SMA Kabupaten Tegal, penerapan gamifikasi memiliki relevansi yang tinggi mengingat karakteristik siswa sebagai generasi *digital native* yang terbiasa dengan interaksi digital dan stimulus visual yang kaya. Kabupaten Tegal, sebagai salah satu wilayah di pesisir utara Jawa Tengah, memiliki dialek bahasa Jawa yang khas (*basa Tegalan*) yang perlu dilestarikan sebagai bagian dari kekayaan linguistik Nusantara. Jumlah satuan pendidikan tingkat SMA/SMK di Kabupaten Tegal mencapai 91 sekolah dengan total populasi siswa lebih dari 52.000 orang (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tegal, 2025). Namun, minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa cenderung cukup rendah. Situasi ini mengindikasikan urgensi untuk mengimplementasikan pendekatan pembelajaran inovatif seperti gamifikasi untuk merevitalisasi pembelajaran bahasa Jawa di wilayah tersebut, sekaligus melestarikan kekhasan dialek Tegalan yang merupakan bagian dari identitas kultural masyarakat Tegal.

Penerapan gamifikasi dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa di Kabupaten Tegal harus dilandasi dengan pemahaman yang menyeluruh tentang lingkungan sosial budaya masyarakat setempat. Kabupaten Tegal sebagai masyarakat pesisir yang dinamis dan mudah menerima perubahan, memiliki potensi untuk mendapatkan manfaat dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti gamifikasi. Namun, sangat penting untuk mengintegrasikan tradisi lisan masyarakat yang kaya dan nilai-nilai kearifan lokal yang dipegang teguh ke dalam desain gamifikasi untuk pembelajaran bahasa Jawa. Melalui integrasi komponen gamifikasi kontemporer dengan konten yang kaya akan budaya, pengalaman belajar bahasa Jawa dapat disesuaikan dengan teknologi dan budaya untuk siswa sekolah menengah di Kabupaten Tegal. Pendekatan ini menawarkan solusi yang seimbang dan inovatif yang menghormati nilai-nilai tradisional sekaligus memenuhi kebutuhan generasi *digital native*.

Studi terdahulu mengenai implementasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa masih relatif terbatas, meskipun terdapat beberapa penelitian yang memberikan indikasi positif tentang potensinya. Pengembangan game edukasi aksara Sunda dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik berdasarkan hasil kuesioner penelitian yang dilakukan (Hakim & Prasetio, 2024). Penelitian tersebut juga memberikan landasan empiris yang kuat mengenai potensi gamifikasi untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa di Kabupaten Tegal, sekaligus menggarisbawahi kebutuhan akan penelitian yang lebih spesifik tentang implementasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Relevansi studi mengenai gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa di Kabupaten Tegal tidak hanya terbatas pada konteks pendidikan formal, tetapi juga memiliki implikasi lebih luas terhadap upaya pelestarian bahasa dan budaya Jawa sebagai bagian dari kekayaan budaya nasional. Beberapa bahasa daerah di Indonesia, termasuk berbagai dialek bahasa Jawa, dikategorikan sebagai bahasa yang berpotensi terancam punah (UNESCO, 2010). Dalam *Atlas of the World's Languages in Danger*, sebuah bahasa dianggap berpotensi terancam punah ketika generasi muda mulai beralih dari bahasa tersebut ke bahasa lain yang lebih dominan (Moseley & Nicolas, 2010). Dalam konteks ini, integrasi inovasi pembelajaran, seperti gamifikasi, berperan strategis dalam menjaga vitalitas Bahasa Jawa di kalangan generasi muda. Integrasi ini membuat Bahasa Jawa menjadi lebih mudah diakses dan menarik bagi mereka melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi *digital native*.

Dari perspektif kebijakan pendidikan, studi ini juga memiliki relevansi dengan implementasi kurikulum merdeka yang menekankan aspek fleksibilitas, personalisasi, dan pembelajaran berbasis proyek. Gamifikasi, dengan karakteristiknya yang adaptif dan berorientasi pada tantangan, sangat selaras dengan semangat kurikulum merdeka yang bertujuan untuk memfasilitasi pengembangan kompetensi siswa secara holistik. Dalam pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa menyebutkan bahwa pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa pada kurikulum merdeka perlu dikembangkan dengan pendekatan yang kontekstual, interaktif, bermakna, berbasis alat multimedia, dan melibatkan siswa secara aktif (Dinas Pendidikan dan

Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah, 2022). Dalam konteks ini, gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi implementasi yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut, sekaligus memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran inovatif yang selaras dengan visi pendidikan nasional.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum seperti bahasa Inggris atau dilakukan pada jenjang pendidikan tertentu tanpa memperhatikan konteks bahasa daerah. Beberapa penelitian menekankan pengukuran kuantitatif hasil belajar, sementara kajian yang menggali proses penerapan gamifikasi, persepsi guru dan siswa, serta dampaknya secara simultan dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa di tingkat SMA masih terbatas. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan aspek budaya lokal ke dalam desain gamifikasi pembelajaran bahasa Jawa juga belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memposisikan diri untuk mengisi celah tersebut melalui studi kasus penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa di SMA Kabupaten Tegal, dengan menekankan proses implementasi, persepsi pelaku pembelajaran, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam konteks lokal.

Dengan memperhatikan tantangan dalam pengajaran bahasa Jawa di sekolah menengah atas (SMA) Kabupaten Tegal serta peluang gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran inovatif, penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) bagaimana penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran bahasa Jawa di SMA Kabupaten Tegal; (2) bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa; dan (3) bagaimana dampak penerapan gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa, meliputi proses implementasi, persepsi guru dan siswa, serta dampaknya terhadap motivasi dan pencapaian hasil belajar siswa. Penelitian studi kasus ini menggali berbagai dimensi penerapan gamifikasi, mulai dari perancangan hingga pelaksanaan, serta penilaian dampaknya terhadap motivasi belajar dan hasil akademik siswa. Melalui kajian ini, diharapkan dapat dikembangkan model gamifikasi pembelajaran bahasa Jawa yang disesuaikan dengan kondisi lokal Kabupaten Tegal sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada peningkatan praktik pembelajaran bahasa Jawa yang lebih efektif dan menarik, tetapi juga mendukung upaya pelestarian bahasa Jawa sebagai bagian dari warisan budaya nasional di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan rancangan penelitian studi kasus dengan metode pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif (*embedded design*). Pemilihan studi kasus dilakukan karena pendekatan ini memungkinkan penyelidikan yang mendalam, intensif, dan kontekstual terhadap suatu fenomena dalam lingkungan tertentu. Studi kasus berfokus pada pengkajian suatu peristiwa, aktivitas, atau program secara rinci dengan batasan subjek dan wilayah yang jelas. Sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto bahwasanya pendekatan studi kasus merupakan strategi penelitian yang menekankan pada penyelidikan secara intensif, rinci, dan komprehensif terhadap suatu entitas, organisasi, atau peristiwa tertentu dalam batasan subjek dan wilayah yang jelas (Arikunto, 2014). Dalam konteks penelitian ini, studi kasus digunakan untuk mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah menengah atas di Kabupaten Tegal, meliputi mekanisme penerapan, kendala yang dihadapi, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Metode deskriptif kualitatif dipilih sebagai fokus utama penelitian karena tujuan studi ini adalah untuk memahami secara mendalam proses, pengalaman, serta persepsi guru dan siswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menangkap fenomena

pembelajaran dari sudut pandang partisipan dengan mempertimbangkan konteks sosial dan kelembagaan yang melingkupinya. Dalam studi kasus, data dapat diperoleh dari berbagai pihak yang terlibat langsung dengan fenomena yang diteliti (Nawawi, 2003). Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menggali proses integrasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa, pandangan pendidik dan peserta didik terhadap penerapan pendekatan tersebut, serta dampaknya terhadap dinamika proses pembelajaran dan capaian hasil belajar siswa.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data ini mencakup pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan gamifikasi, persepsi mereka terhadap efektivitas metode tersebut, serta manfaat dan tantangan yang muncul. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen terkait, seperti rencana pembelajaran, materi ajar, dan hasil evaluasi pembelajaran ketika menggunakan gamifikasi. Penelitian ini mengandalkan data dari berbagai pihak, meliputi 2 guru bahasa Jawa dan 70 siswa yang terlibat dalam proses belajar menggunakan metode gamifikasi. Pengumpulan data dilakukan di dua SMA yang ada di Kabupaten Tegal yang telah menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa, yaitu SMA Negeri 1 Dukuhwaru dan SMA Negeri 1 Pangkah. Peneliti hanya melakukan penelitian di dua sekolah tersebut, karena dari beberapa sekolah yang telah dihubungi, hanya dua sekolah tersebut yang berkenan terlibat dalam penelitian ini. Selain itu, lokasi sekolah dipilih melalui metode *purposive sampling*, yaitu seleksi berdasarkan kriteria spesifik. Kriteria yang digunakan untuk memilih sekolah meliputi: (1) institusi yang sudah mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pengajaran bahasa Jawa, (2) sekolah dengan tenaga pengajar bahasa Jawa yang ahli dan berpengalaman, serta (3) sekolah yang dilengkapi infrastruktur yang memfasilitasi penerapan gamifikasi dalam kegiatan belajar.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup wawancara, pengamatan langsung, dan pengumpulan dokumen. Wawancara dilakukan kepada pendidik bahasa Jawa, pelajar, dan kepala sekolah untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Wawancara ini bersifat semi-terstruktur, memberikan kelonggaran untuk mengeksplorasi informasi tambahan sesuai dengan tanggapan responden. Aspek yang dievaluasi dalam wawancara meliputi rancangan dan penerapan gamifikasi, pandangan dari instruktur dan pelajar, hambatan yang muncul, serta pengaruhnya terhadap semangat belajar dan pencapaian akademik siswa. Proses wawancara menggunakan panduan yang berisi rangkaian pertanyaan untuk dibahas selama sesi.

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung pengintegrasian gamifikasi dalam proses pembelajaran oleh guru bahasa Jawa. Dalam pengamatan ini, peneliti mencatat penerapan mekanisme gamifikasi, termasuk poin, lencana, peringkat, tantangan, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan gamifikasi. Observasi ini dilakukan menggunakan pedoman observasi atau lembar pengamatan yang berisi aspek-aspek spesifik yang menggambarkan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa, dan dikombinasikan dengan skala penilaian pada salah satu aspek yang diamati. Selain wawancara dan observasi, dokumentasi juga dilakukan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen terkait sebagai data pelengkap, seperti rencana pembelajaran, materi ajar, serta hasil evaluasi pembelajaran. Instrumen dokumentasi yang digunakan yaitu daftar jenis dokumen. Kombinasi ketiga teknik pengumpulan data ini memungkinkan perolehan data yang lebih komprehensif dan mendalam.

Analisis data dalam penelitian ini mengadopsi model analisis interaktif, yang mencakup tiga langkah: reduksi data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Reduksi data adalah proses pemilihan dan penyederhanaan data mentah yang dikumpulkan selama penelitian. Pada fase penyederhanaan data, peneliti memilih, menyederhanakan, dan mengubah data dari catatan lapangan, rekaman wawancara, dan dokumen, melalui proses pengkodean yang melibatkan pembacaan mendalam untuk mengidentifikasi dan memberi label pada bagian-bagian relevan dengan fokus penelitian. Kode-kode

tersebut kemudian digabungkan menjadi kelompok besar berdasarkan tema serupa, seperti pemahaman guru mengenai gamifikasi, metode penerapan dalam pengajaran bahasa Jawa, reaksi siswa, pengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar, serta tantangan dalam penerapannya. Langkah berikutnya, presentasi data, meliputi pengaturan dan pematatan informasi untuk memfasilitasi kesimpulan, dengan data ditampilkan sebagai narasi yang diperkuat tabel untuk menjelaskan pola serta keterkaitan antar kategori. Tahap akhir, penarikan kesimpulan dilakukan dengan memvalidasi data yang telah terkumpul untuk menemukan pola, keterkaitan sebab-akibat, serta interpretasi yang bisa ditarik dari studi ini.

Untuk menjamin kevalidan data, studi ini menggunakan metode triangulasi. Triangulasi adalah pendekatan verifikasi data yang melibatkan perbandingan informasi dari berbagai sumber atau cara. Pada penelitian ini, tiga bentuk triangulasi diterapkan: triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber melibatkan perbandingan data dari guru, siswa, dan kepala sekolah. Adapun triangulasi metode, dilakukan dengan membandingkan data yang dikumpulkan lewat wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Triangulasi waktu dilakukan dengan memeriksa data yang diperoleh pada waktu berbeda untuk memastikan kesesuaian hasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini mengkaji implementasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa di dua sekolah menengah atas di Kabupaten Tegal, yaitu SMA Negeri 1 Pangkah dan SMA Negeri 1 Dukuhwatu. Fokus kajian meliputi bentuk penerapan gamifikasi, peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran, respons guru dan siswa, tingkat keterlibatan serta motivasi siswa, capaian hasil belajar, dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian hasil penelitian ini didasarkan pada data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tanpa disertai interpretasi teoritis.

Hasil observasi dan analisis dokumen perencanaan pembelajaran menunjukkan bahwa guru di kedua sekolah mengintegrasikan gamifikasi terutama melalui penggunaan platform Quizizz. Di SMA Negeri 1 Pangkah, Quizizz digunakan pada materi aksara Jawa, sedangkan di SMA Negeri 1 Dukuhwatu digunakan pada materi unggah-ungguh basa. Kuis digital dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi formatif yang dilakukan secara langsung di dalam kelas. Selain itu, modul ajar menunjukkan bahwa gamifikasi juga dikombinasikan dengan metode lain, seperti permainan kartu kosakata, diskusi kelompok, bermain peran, dan pembelajaran kontekstual. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi menjadi bagian dari desain pembelajaran bahasa Jawa.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa dilaksanakan melalui tiga tahap pembelajaran, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta melakukan apersepsi. Pada tahap inti, guru menjelaskan materi dan aturan permainan, memandu siswa untuk bergabung ke dalam kuis Quizizz, serta memantau jalannya permainan. Pada tahap penutup, guru mengumumkan hasil kuis, menampilkan papan peringkat, memberikan apresiasi kepada siswa, dan mengajak siswa melakukan refleksi. Rangkaian kegiatan penerapan gamifikasi tersebut disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di SMA Negeri 1 Pangkah dan SMA Negeri 1 Dukuhwatu

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan mengajak berdoa bersama. b. Pendidik menyampaikan desain pembelajaran serta kesepakatan dalam pembelajaran. c. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran.

	d. Pendidik melakukan apersepsi dengan melontarkan pertanyaan pemantik.
2 Inti	a. Pendidik memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi. b. Sebelum bermain, pendidik menjelaskan materi yang dipelajari. c. Pendidik menjelaskan instruksi sebelum memainkan kuis online dengan menggunakan Quizizz. d. Peserta didik mulai memasukan kode permainan yang sudah disediakan oleh pendidik untuk bergabung dalam permainan. e. Pendidik memulai permainan setelah semua peserta didik sudah bergabung dalam permainan. f. Peserta didik bermain Quizizz dengan menjawab kuis. Pendidik membimbing dan memantau jalannya permainan. g. Setelah waktu habis, pendidik mengakhiri permainan.
3 Penutup	a. Pendidik mengumumkan hasil kuis online dan pemenang permainan dengan menampilkan papan peringkat. b. Pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik yang mendapat peringkat pertama. c. Pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah dilakukan. d. Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memegang peran penting dalam kelancaran pelaksanaan gamifikasi. Guru memberikan instruksi yang jelas sebelum permainan dimulai, membimbing siswa selama kegiatan berlangsung, serta mengelola kelas agar tetap kondusif. Seorang guru menyatakan, “Sebelum kuis dimulai, saya selalu jelaskan aturan mainnya supaya siswa tidak bingung dan tetap fokus pada materi”. Selain Quizizz, guru di SMA Negeri 1 Pangkah juga menggunakan platform Gimkit, sedangkan guru di SMA Negeri 1 Dukuhwaru memanfaatkan media gamifikasi lain seperti Wordwall, Kahoot, dan Jamboard. Penggunaan media pendukung seperti Google Classroom, Canva, dan video pembelajaran turut melengkapi proses pembelajaran berbasis gamifikasi.

Respons guru dan siswa terhadap penerapan gamifikasi secara umum bersifat positif. Guru menilai bahwa penggunaan media gamifikasi membantu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa. Seorang guru menyampaikan, “Kalau pakai kuis digital, kelas jadi lebih hidup dan siswa lebih berani ikut aktif”. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Seorang siswa mengatakan, “Belajarnya jadi tidak membosankan karena seperti bermain game”. Namun, beberapa siswa menyebutkan bahwa batasan waktu dalam permainan terkadang menimbulkan rasa tertekan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran berbasis gamifikasi tergolong tinggi. Persentase keterlibatan siswa kelas XI.2 SMA Negeri 1 Pangkah mencapai 86,6%, sedangkan kelas XI.8 SMA Negeri 1 Dukuhwaru mencapai 93,3%. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini, tingkat keterlibatan siswa di kedua kelas tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik”. Catatan observasi juga menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa, seperti aktif bertanya, berdiskusi, dan menunjukkan antusiasme selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Wawancara terhadap 20 siswa dari kedua sekolah menunjukkan bahwa 85% siswa menyatakan merasa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran bahasa Jawa melalui gamifikasi. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif menunjukkan perubahan perilaku menjadi lebih aktif, baik dalam mengikuti permainan

maupun dalam interaksi kelas. Catatan observasi juga menunjukkan adanya peningkatan interaksi antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatkan keterlibatan dan motivasi, penerapan gamifikasi juga berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis dokumentasi nilai, rata-rata nilai siswa kelas XI.2 SMA Negeri 1 Pangkah adalah 76,94 dengan predikat "cukup", sedangkan rata-rata nilai siswa kelas XI.8 SMA Negeri 1 Dukuhwaru mencapai 88,05 dengan predikat "baik". Seluruh siswa di SMA Negeri 1 Dukuhwaru mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan gamifikasi disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Hasil Belajar Setelah Menggunakan Gamifikasi

No	Nama Sekolah	Rata-rata Nilai	Predikat
1	SMA Negeri 1 Pangkah	76,94	Cukup
2	SMA Negeri 1 Dukuhwaru	88,05	Baik

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa juga menghadapi sejumlah kendala. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan jaringan internet dan pengelolaan waktu pembelajaran. Seorang guru menyatakan, "*Kalau jaringan internet tidak stabil, permainan jadi terganggu dan siswa kurang fokus*". Dalam kondisi tersebut, guru perlu menyiapkan alternatif strategi pembelajaran agar proses belajar tetap berjalan dengan baik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa di SMA Negeri 1 Pangkah dan SMA Negeri 1 Dukuhwaru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif. Temuan ini terlihat dari tingginya tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran berbasis gamifikasi, yang mencapai kategori "sangat baik" pada kedua kelas yang diteliti. Keterlibatan tersebut tercermin dalam antusiasme siswa saat mengikuti kuis digital, meningkatnya partisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta interaksi yang lebih intens antar siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Shen et al yang menyatakan bahwa integrasi unsur permainan seperti poin, tantangan, dan papan peringkat dapat berfungsi sebagai pendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa (Shen et al, 2024).

Penggunaan Quizizz sebagai media utama gamifikasi terbukti membantu mengurangi kebosanan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa yang sebelumnya cenderung dianggap monoton. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa memaknai aktivitas kuis digital sebagai kegiatan yang menyerupai permainan, sehingga pembelajaran dirasakan lebih menyenangkan. Temuan ini menguatkan hasil penelitian Diana et al. yang menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis perangkat digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menghadirkan materi pembelajaran yang mudah diakses dan interaktif. Dalam konteks penelitian ini, kemudahan akses dan tampilan visual yang menarik dari Quizizz mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan media pembelajaran konvensional (Diana et al., 2024).

Persepsi positif guru dan siswa terhadap penerapan gamifikasi juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Guru menilai bahwa gamifikasi memudahkan penyampaian materi dan membantu mengelola kelas agar lebih kondusif, sedangkan siswa menganggap gamifikasi relevan dengan kebiasaan digital mereka. Keselarasan persepsi antara guru dan siswa ini berkontribusi terhadap kelancaran implementasi gamifikasi di kelas. Temuan tersebut sejalan dengan Perera dan Hervás-Gómez yang menekankan bahwa

penerimaan teknologi pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik merupakan faktor kunci keberhasilan penerapan gamifikasi (Perera & Hervás-Gómez, 2021). Selain itu, kemudahan penggunaan media gamifikasi yang dirasakan oleh kedua belah pihak mendukung adopsi teknologi pembelajaran secara lebih optimal (Firdaus et al., 2023).

Dari aspek motivasi belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar merasa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran bahasa Jawa melalui gamifikasi. Peningkatan motivasi ini tercermin dari perubahan perilaku siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi intrinsik Ryan dan Deci yang menyatakan bahwa perasaan senang dan keterlibatan emosional dalam aktivitas belajar berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa (Ryan & Deci, 2020). Selain itu, suasana kompetitif yang sehat selama permainan juga mendorong interaksi sosial antar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh meningkatnya diskusi dan kerja sama selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan temuan Naseri et al. yang menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat interaksi sosial di dalam kelas (Naseri et al, 2023). Selain itu, integrasi elemen permainan dalam pembelajaran berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menarik, karena mampu mengakomodasi beragam gaya belajar dan preferensi siswa. Penerapan gamifikasi secara strategis juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara berkelanjutan, sehingga mendorong partisipasi aktif dan motivasi belajar sepanjang proses pembelajaran (Ramos et al., 2024).

Dampak penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jawa di SMA Negeri 1 Pangkah dan SMA Negeri 1 Dukuhwaru menunjukkan hasil yang positif terhadap capaian hasil belajar siswa. Meskipun demikian, terdapat perbedaan rata-rata nilai antara kedua sekolah. Rata-rata nilai siswa di SMA Negeri 1 Pangkah berada pada predikat "cukup", sedangkan siswa di SMA Negeri 1 Dukuhwaru mencapai predikat "baik". Perbedaan ini dipengaruhi oleh kendala teknis selama pelaksanaan pembelajaran berbasis Quizizz, khususnya terkait keterbatasan jaringan internet, yang menyebabkan sebagian siswa di SMA Negeri 1 Pangkah tidak dapat mengikuti kuis secara optimal sehingga berdampak pada fokus dan performa belajar mereka. Kendati demikian, secara umum terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan gamifikasi, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini memiliki kontribusi positif terhadap pembelajaran bahasa Jawa. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Zainuddin et al yang menyatakan bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap dimensi kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran bahasa (Zainuddin et al, 2020).

Selain berdampak pada hasil belajar, suasana pembelajaran yang kompetitif dan menarik selama penerapan gamifikasi mendorong siswa untuk lebih fokus pada pemahaman materi. Hasil ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berpotensi memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan prestasi akademik. Selain meningkatkan fokus kognitif, gamifikasi juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan kolaborasi antarsiswa. Lingkungan belajar yang memungkinkan siswa bertukar strategi dan pengalaman terbukti mendorong keterlibatan yang lebih tinggi. Fleksibilitas gamifikasi juga memungkinkan pendidik menyesuaikan konten pembelajaran dengan beragam gaya belajar siswa, sehingga seluruh peserta didik memiliki kesempatan yang setara untuk memperoleh manfaat dari pendekatan ini (Alalgawi & Sadkhan, 2022).

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi masih menghadapi hambatan, terutama terkait keterbatasan perangkat dan kualitas jaringan internet. Kondisi ini berpotensi menimbulkan ketimpangan partisipasi siswa apabila tidak didukung oleh infrastruktur yang memadai. Kesiapan sarana dan prasarana teknologi menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis digital, termasuk gamifikasi (Sulianta et al., 2024). Selain aspek infrastruktur, kompetensi guru juga memegang peranan penting dalam keberhasilan penerapan gamifikasi. Pendidik dituntut memiliki

keterampilan teknis dan pengetahuan pedagogis agar mampu mengelola pembelajaran digital secara efektif dan inklusif (Duggal et al., 2021).

Dengan demikian, gamifikasi dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa. Namun, keberhasilan penerapannya tidak hanya ditentukan oleh pemilihan aplikasi atau platform digital, melainkan juga oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang seimbang antara unsur kompetisi dan pendalaman materi, serta dukungan fasilitas dan pelatihan yang memadai.

4. KESIMPULAN

Hasil studi ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam konteks pengajaran bahasa Jawa di SMA Negeri 1 Pangkah dan SMA Negeri 1 Dukuhwaru berkorelasi positif dengan keterlibatan, motivasi, dan capaian hasil belajar siswa. Gamifikasi menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan media digital seperti *Quizizz*, *Gimkit*, *Wordwall*, dan *Kahoot*. Pendekatan ini berkontribusi pada meningkatnya perhatian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, serta membantu memfasilitasi pemahaman materi, khususnya pada pembelajaran aksara Jawa dan unggah-ungguh basa. Hal tersebut tercermin dari tingginya tingkat keterlibatan siswa yang berada pada kategori sangat baik, serta capaian nilai rata-rata kelas yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah.

Meskipun demikian, temuan penelitian ini perlu dipahami dalam batasan konteks penelitian. Studi ini dilaksanakan pada dua sekolah menengah atas dengan jumlah subjek yang terbatas dan menggunakan rancangan studi kasus, sehingga hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas ke seluruh konteks pembelajaran bahasa Jawa. Selain itu, penelitian ini belum menggunakan desain eksperimen atau pengukuran pra dan pascaintervensi secara kuantitatif, sehingga temuan yang diperoleh lebih menunjukkan kecenderungan dan deskripsi fenomena, bukan hubungan kausal yang bersifat signifikan secara statistik.

Keberhasilan penerapan gamifikasi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti kesiapan pendidik dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi, ketersediaan infrastruktur digital, serta kondisi lingkungan belajar yang kondusif. Hambatan teknis, terutama keterbatasan akses internet dan pengelolaan waktu pembelajaran, masih menjadi tantangan yang perlu mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, implementasi gamifikasi memerlukan dukungan fasilitas sekolah yang memadai, peningkatan kompetensi guru dalam pembelajaran berbasis teknologi, serta panduan pedagogis yang terstruktur agar gamifikasi tidak hanya menonjolkan aspek kompetisi, tetapi juga memperkuat pendalaman konsep pembelajaran.

Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji penerapan gamifikasi melalui desain penelitian yang lebih komprehensif, seperti eksperimen atau *mixed methods*, serta melibatkan konteks sekolah yang lebih beragam. Selain itu, pengembangan model gamifikasi yang terintegrasi dengan unsur budaya lokal, termasuk dialek Tegalan dan kekhasan budaya Jawa, berpotensi menjadi strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya mendukung keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian bahasa dan budaya daerah di era digital.

5. REFERENSI

- Adzmi, N. A., Bidin, S., Selvaraj, B., & Saad, S. (2024). The Role of Gamification in Enhancing Engagement and Motivation in Language Learning. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 8(9), 2402–2411. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2024.8090197>

- Alalgawi, D., & Sadkhan, S. B. (2022). Adapt Gamification to Learners' Preferences. *2022 Fifth College of Science International Conference of Recent Trends in Information Technology (CSCTIT)*, 260–264. <https://doi.org/10.1109/CSCTIT56299.2022.10145630>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements To Gamefulness. *Proceedings Of The 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Diana, P. Z., Sulistiyo, R., Zultiyanti, Z., & Iswatining, D. (2024). Development of android-based gamification for hikayat text learning. *BAHASTRA*, 44(1), 95–110. <https://doi.org/10.26555/bs.v44i1.711>
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tegal. (2025). *Data Pokok Pendidikan*. Pemerintahan Provinsi Jawa Tengah
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah. (2022). *Pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa*. Pemerintahan Provinsi Jawa Tengah
- Duggal, K., Singh, P., & Gupta, L. R. (2021). *Impact of Gamification, Games, and Game Elements in Education* (pp. 201–210). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-66218-9_23
- Ekalanti, I. I., Arafik, Muh., & Rini, T. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Karakter Berbasis Budaya Jawa di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(9), 831–843. <https://doi.org/10.17977/um065v2i92022p831-843>
- Firdaus, F. M., Fadhl, R., & Abidin, Z. (2023). Promoting Collaborative Learning in Elementary Mathematics through the Use of Gamification Flipbooks: A Mixed-Methods Study. *International Journal of Instruction*, 16(4), 987–1008. <https://doi.org/10.29333/jji.2023.16454a>
- Hakim, L., & Prasetyo, R. T. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Aksara Sunda Sebagai Media Pembelajaran*. 5(1). 1–12. <https://eprosiding-old.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/1119>
- Kapp, K. M. . (2012). *The Gamification Of Learning And Instruction: Game-Based Methods And Strategies For Training And Education*. Pfeiffer.
- Kharizmi, M., Pratiwi Handayani, T., Amaliyah Mushtoza, D., Rohmiyati, Y., & Binusa Suryadi, S. (2024). The Impact of Using Gamification on English language learning in increasing Learning Motivation. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i1.754>
- Miles, M. B. ., & Huberman, A. M. . (1994). *Qualitative Data Analysis: an Expanded Sourcebook*. Sage Publications.
- Moseley, Christopher., & Nicolas, Alexandre. (2010). *Atlas of the world's languages in danger*. UNESCO. V
- Naseri, R. N. N., Abdullah, R. N. R., & Esa, M. M. (2023). The Effect of Gamification on Students' Learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(1). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v12-i1/16253>
- Nawawi, H. (2003). *Metode penelitian bidang sosial*. Gadjah Mada University Press.
- Perera, V. H., & Hervás-Gómez, C. (2021). University Students' Perceptions toward the Use of an Online Student Response System in Game-Based Learning Experiences with Mobile Technology. *European Journal of Educational Research*, volume-10-2021(volume-10-issue-2-april-2021), 1009–1022. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.2.1009>

- Pudjastawa, A. W., Cantika, V. M., & Dwijonagoro, S. (2021). Development of Online Exam Questions for Javanese Language Subjects with a Cultural Responsive Assessment Approach. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v6i2.9995>
- Ramos, D. P., Araújo, F. R. de S., Rancan, G., Júnior, H. G. M., & De Bona, M. (2024). Gamification and Motivation in Learning. *RCMOS - Revista Científica Multidisciplinar O Saber*, 1(1). <https://doi.org/10.51473/rcmos.v1i1.2024.486>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Safitri, N. P. D., & Tari, N. (2024). Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 501–514. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.690>
- Setiawan, D., Yuniarti, Y. D., & Rahmadani, N. K. A. (2022). E-Comic of Folklore in the Javanese Language to Increase 4th Graders' Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 7(1), 91–101. <https://doi.org/10.24042/tadris.v7i1.11596>
- Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. (2024). Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1295709>
- Sukoyo, J., Kurniati, E., Utami, E. S., & Insani, N. H. (2023). Workshop Model-Model Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Joyful Learning. *Bakti Cendana*, 6(2), 155–164. <https://doi.org/10.32938/bc.6.2.2023.155-164>
- Sulianta, F., Rumaisa, F., Puspitarani, Y., Violina, S., & Rosita, A. (2024). Developing An It Infrastructure Model For Enhancing Digital Literacy Through Web-Based Learning: a Comprehensive Framework. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(3), 182–186. <https://doi.org/10.33387/jiko.v7i3.8761>
- Udasmoro, W., Marai, L., Sulistyowati, Firmonasari, A., & Astuti, W. T. (2023). *The Vulnerability of The Javanese Language: An Analysis of Students' Competence* (pp. 20–32). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-186-9_4
- Werbach, Kevin., & Hunter, Dan. (2020). *For The Win: The Power Of Gamification And Game Thinking In Business, Education, Government, And Social Impact*. Wharton School Press.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>