

Upaya Meningkatkan Kemampuan dan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Puisi melalui Gamifikasi

Freiska Nur Handayani, Rahutami, Astrid Wangsagirindra Pudjastawa

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

freiskanh19@gmail.com

Abstract: *This research was conducted in class X-G of SMA Negeri 2 Malang in the even semester of the 2024/2025 academic year with 32 students as subjects. The aim was to improve active engagement and learning outcomes in poetry learning through gamification-based mystery cards integrated into the Problem-Based Learning (PBL) model. The research activities included three stages: pre-cycle, cycle I, and cycle II. Data collection used written tests to measure mastery of diction and figures of speech, and participatory observation to assess student engagement. The results showed an increase in learning completion from 25% in the pre-cycle to 75% in cycle II, while the average class score rose from 61.25 to 87.5. Observations also revealed that discussions and questions and answers, initially minimal in the pre-cycle, developed into active participation in analyzing and presenting the mystery cards in cycle II. Although this medium was considered practical and engaging, teacher responses indicated the need to adapt the card design for each topic to remain relevant and challenging. These findings confirm that gamification through mystery cards and problem-based learning (PBL) effectively fosters students' enthusiasm for learning and creativity in literature, supports the Independent Curriculum (Curriculum Merdeka), and opens up opportunities for teachers to further develop diverse poetry genre learning media.*

Key Words: *Gamification; problem-based learning; student engagement*

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-G SMA Negeri 2 Malang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 dengan 32 peserta didik sebagai subjek, dan bertujuan meningkatkan keterlibatan aktif serta hasil belajar dalam pembelajaran puisi melalui media kartu misteri berbasis gamifikasi yang diintegrasikan ke dalam model Problem Based Learning (PBL). Kegiatan penelitian meliputi tiga tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dengan pengumpulan data menggunakan tes tulis untuk mengukur penguasaan diksi dan majas serta observasi partisipatif untuk menilai keaktifan peserta didik. Hasilnya menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 25 % pada prasiklus menjadi 75 % pada siklus II, sementara rata-rata nilai kelas naik dari 61,25 menjadi 87,5. Observasi juga mengungkap bahwa diskusi dan tanya jawab yang semula minim pada prasiklus berkembang menjadi partisipasi aktif dalam menganalisis dan mempresentasikan kartu misteri pada siklus II. Meskipun media ini dinilai praktis dan memikat, respon guru menunjukkan perlunya penyesuaian ulang desain kartu untuk setiap materi agar tetap relevan dan menantang. Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi melalui kartu misteri dan PBL efektif menumbuhkan semangat belajar serta kreativitas peserta didik dalam sastra, mendukung orientasi Kurikulum Merdeka, dan membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran genre puisi yang variatif.

Kata kunci: Gamifikasi; problem based learning; keaktifan peserta didik

Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesadaran bahwa puisi bukan sekadar rangkaian kata, melainkan medium yang mampu merangsang kepekaan estetis dan refleksi mendalam peserta didik terhadap bahasa dan makna (Pratama, 2019). Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pembelajaran puisi diharapkan memberi ruang eksplorasi kreatif serta dialog bermakna, bukan hanya hafalan diksi dan majas (Kemendikbud, 2021). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran puisi sangat bergantung pada sejauh mana siswa aktif terlibat dalam proses belajar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan sebaliknya peserta didik di kelas X-G SMA Negeri 2 Malang cenderung pasif saat pembelajaran puisi berlangsung. Distraksi teknologi dan metode konvensional membuat diskusi kelas minim, sedangkan ketuntasan belajar hanya 25 % pada tahap prasiklus. Kondisi ini menegaskan perlunya intervensi yang mampu membangkitkan kembali antusiasme serta motivasi belajar puisi.

Menjawab tantangan tersebut, penelitian ini dirancang dengan tiga tujuan utama menggambarkan peningkatan kemampuan menentukan diksi dan majas puisi melalui media kartu misteri berbasis gamifikasi, menilai kepraktisan penggunaannya, dan menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Tujuan-tujuan ini akan mengarahkan strategi pengumpulan data melalui tes tulis dan observasi partisipatif, sekaligus memetakan dampak gamifikasi non-digital dalam konteks pembelajaran sastra.

Secara teoritis, gamifikasi memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan umpan balik untuk memperkuat motivasi intrinsik dan perilaku belajar positif (Nicholson, 2012). Sedangkan Problem Based Learning (PBL) menempatkan peserta didik pada situasi masalah nyata, mendorong kolaborasi, berpikir kritis, dan pembelajaran mandiri (Utami et al., 2019). Sinergi kedua pendekatan ini diyakini dapat menciptakan suasana belajar puisi yang interaktif dan bermakna.

Dalam implementasi praktis, penelitian ini menggunakan kartu misteri sebagai media gamifikasi sederhana tanpa ketergantungan teknologi. Pada siklus I, peserta didik menentukan diksi konotatif dan denotatif dalam tiap kartu, sedangkan siklus II menambahkan elemen majas perbandingan untuk memperdalam analisis gaya bahasa. Kegiatan diskusi kelompok dan presentasi hasil kartu dirancang agar setiap siswa terlibat aktif dan berpikir kritis.

Hal yang membedakan penelitian ini adalah kebaruannya dalam mengintegrasikan gamifikasi non-digital dengan PBL khusus untuk pembelajaran puisi, suatu kombinasi yang masih jarang diteliti pada konteks lokal. Pendekatan ini juga selaras dengan teori social learning Bandura (1997), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam memfasilitasi pembelajaran bermakna, sekaligus mematuhi prinsip Kurikulum Merdeka tentang kemandirian belajar (Kemendikbud, 2021).

Dengan landasan tersebut, penelitian tindakan kelas ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran puisi, tetapi juga memperkaya praktik pengajaran sastra abad ke-21 yang kreatif, interaktif, dan responsif terhadap perkembangan zaman (Sailer & Homner, 2020). Temuan penelitian ini selanjutnya

dapat dijadikan rujukan bagi guru lain dalam merancang pengalaman belajar puisi yang lebih hidup dan kontekstual.

Metode

Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas X-G SMA Negeri 2 Malang dengan 32 peserta didik, terdiri atas tiga tahapan prasiklus, siklus I, dan siklus II di mana setiap siklus meliputi empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Untuk mengukur peningkatan keterlibatan dan hasil belajar puisi melalui gamifikasi media kartu misteri dalam skenario Problem Based Learning, digunakan teknik tes berupa tes tulis pada setiap siklus untuk menilai kemampuan peserta didik menentukan diksi dan majas, serta teknik non-tes melalui observasi partisipatif, catatan lapangan, dan dokumentasi (foto kegiatan, hasil kerja siswa, transkrip tugas) untuk mengevaluasi dinamika kelas, motivasi, dan partisipasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan perhitungan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal ($KKM \geq 75\%$), serta kualitatif naratif untuk menggambarkan perubahan perilaku dan efektivitas tindakan pada setiap siklus.

Hasil dan Pembahasan

Paparan hasil dan pembahasan pertama menyoroti bagaimana penerapan media kartu misteri berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membedakan diksi konotatif dan denotatif selama siklus I. Dalam proses ini, setiap kartu misteri memuat kata dalam berbagai konteks kalimat, memaksa peserta didik untuk menafsirkan nuansa literal sekaligus emosional, sehingga mereka menyadari bahwa diksi puisi bukan sekadar pilihan leksikal, melainkan sarana estetis yang memuat lapisan makna terselubung (Rahman, 2021).

Secara kuantitatif, lonjakan ketuntasan belajar dari 28 % pada prasiklus menjadi 62 % pada akhir siklus I memperlihatkan betapa elemen tantangan dalam gamifikasi yakni memilah kata memacu keterlibatan kognitif peserta didik. Rata-rata nilai tes tulis yang meningkat dari 63,5 menjadi 78,2 semakin menegaskan keberhasilan pendekatan ini dalam menanamkan pemahaman diksi secara bermakna.

Di samping data angka, observasi partisipatif mengungkap perubahan sikap yang menarik. Peserta didik yang awalnya pasif dan enggan berinteraksi perlahan berani bertanya, berdiskusi, bahkan memperdebatkan implikasi makna setiap kata dalam bait puisi. Diskusi tidak lagi berhenti pada label “konotatif” atau “denotatif,” melainkan meluas menjadi perbandingan nuansa emosi dan konteks.

Memasuki siklus II, media kartu misteri dirombak dengan menambahkan kutipan bait puisi yang bermajas seperti metafora, simile, dan personifikasi sehingga peserta didik ditantang

untuk tidak hanya mengenali struktur linguistik, tetapi juga menggali fungsi estetis gaya bahasa (Heni Jusuf, 2016). Langkah ini memperdalam analisis dari sekadar kata ke ranah retorika puisi.

Hasil tes tulis untuk identifikasi majas menunjukkan lonjakan ketuntasan dari 35 % pada siklus I menjadi 75 % pada siklus II, dengan rata-rata nilai menanjak dari 70,4 menjadi 85,1. Data ini menggarisbawahi prinsip gamifikasi bahwa umpan balik berkelanjutan dan tantangan berjenjang dapat memperkuat penguasaan materi (Nikmah, 2019).

Lebih dari sekadar angka, kreativitas peserta didik kian terbuka. Mereka tidak hanya menandai majas, tetapi juga mempresentasikan hasil analisis melalui ilustrasi metafora atau dramatisasi bait personifikasi, sehingga pengalaman belajar menjadi multidimensional menyatukan kognisi, afeksi, dan psikomotorik.

Integrasi kerangka PBL dengan unsur gamifikasi juga terbukti memacu berpikir kritis dan kolaboratif. PBL menghadirkan masalah nyata (“bagaimana majas menyampaikan makna?”), sementara kartu misteri menyelipkan elemen tak terduga yang memantik rasa ingin tahu dan semangat kompetisi sehat (Azwah et al., 2025). Hasil ini didukung pula oleh temuan (Yusnaldi et al., 2025), yang menyatakan bahwa media interaktif, walaupun non-digital, efektif meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi abstrak. Kartu misteri menciptakan suasana “bermain sambil belajar” yang membebaskan peserta didik dari distraksi teknologi.

Dari perspektif praktis, guru melaporkan bahwa kartu misteri mudah disiapkan dan fleksibel diadaptasi untuk berbagai topik puisi. Kendati demikian, mereka menekankan pentingnya variasi tingkat kesulitan dan relevansi konteks bait untuk menjaga tantangan tetap menstimulasi sejalan rekomendasi (Sailer & Homner, 2020)

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi nondigital dengan kartu misteri efektif meningkatkan kemampuan menentukan diksi dan majas puisi, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, sekaligus mendukung semangat Kurikulum Merdeka untuk pembelajaran aktif, mandiri, dan bermakna (Kemendikbud, 2021).

Dengan demikian, hasil dan pembahasan ini tidak hanya memperlihatkan perbaikan capaian belajar, tetapi juga menegaskan bahwa kreativitas media pembelajaran meski

sederhana dapat menjadi kunci dalam merancang pengalaman belajar sastra abad ke-21 yang kaya, interaktif, dan kontekstual.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

Kentuntasan	Jumlah Peserta Didik	%	Mean
Tuntas	9	28	63,5
Tidak Tuntas	23	72	
Total Jumlah	32	100	

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

Kentuntasan	Jumlah Peserta Didik	%	Mean
Tuntas	20	62	78,2
Tidak Tuntas	12	38	
Total Jumlah	32	100	

Kepraktisan Penggunaan Media Kartu Misteri Berbasis Gamifikasi untuk Menentukan Diksi Dan Majas Puisi

Media kartu misteri menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dalam mendukung pembelajaran puisi di kelas, terutama dalam konteks keterbatasan teknologi dan anggaran sekolah. Meskipun sederhana, penerapannya memperlihatkan fleksibilitas yang sulit ditandingi oleh media digital berbasis aplikasi.

Dari sudut pandang peneliti, pembuatan kartu misteri relatif mudah dilakukan menggunakan platform desain grafis sederhana seperti Canva atau Microsoft PowerPoint. Alur kerja dimulai dengan penyusunan konten soal diksi dan majas yang kemudian diatur dalam format kartu bergambar menarik untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Setiap kali materi puisi berubah, konten kartu perlu diperbarui, mencakup pengeditan teks, penyesuaian ilustrasi, dan tata letak. Menurut Guru Pamong, “Proses penyusunan ulang ini memang butuh perhatian ekstra, tapi tidak serumit membuat aplikasi baru, kami bisa menyesuaikan sendiri sesuai kebutuhan pembelajaran” (Wawancara Guru Pamong, 6 Mei 2025).

Setelah desain final, kartu-kartu tersebut dicetak massal di ruang guru. Meski memerlukan biaya cetak, Guru Pamong menambahkan, “Kami memanfaatkan printer sekolah dan stok kertas yang ada jadi secara biaya justru lebih ringan dibanding membeli lisensi platform daring berbayar” (Wawancara Guru Pamong, 6 Mei 2025).

Kelebihan media non-digital ini juga terletak pada minimnya risiko gangguan teknis seperti koneksi internet tidak stabil atau perangkat keras bermasalah yang kerap menghambat pembelajaran berbasis aplikasi. Dengan kartu misteri, guru dapat langsung memulai aktivitas tanpa penundaan atau troubleshooting. Dari perspektif peserta didik, kartu misteri menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Menurut salah satu peserta didik target inovasi, “Saya merasa lebih semangat karena tugasnya seperti kuis berhadiah setiap jawaban benar membuat kami ingin terus bermain” (Wawancara Siswa, 6 Mei 2025).

Selama diskusi kelompok, peserta didik target inovasi menunjukkan inisiatif tinggi, mereka membagi tugas membaca bait puisi, saling menjelaskan konotasi kata, dan berdebat ringan untuk mencapai konsensus. “Kami belajar saling mendengarkan dan menghargai pendapat teman,” lanjut siswa tersebut (Transkrip Diskusi, 6 Mei 2025). Walaupun wawancara formal tidak melibatkan banyak responden, dokumentasi foto dan catatan lapangan menggambarkan peningkatan minat dan partisipasi siswa. Salah satu peserta didik lain menambahkan, “Lebih mudah memahami puisi yang sebelumnya terasa abstrak, karena kartu fokus pada satu elemen bahasa” (Catatan Lapangan, 6 Mei 2025).

Temuan ini sejalan dengan (Keaktifan et al., 2025), yang menegaskan media manipulatif seperti kartu edukatif mendorong pembelajaran kolaboratif dan interaktif. (Ariani, 2020) juga menyatakan elemen permainan sederhana mampu memacu motivasi intrinsik peserta didik, membentuk lingkungan belajar yang positif.

Dari sisi guru, kepraktisan kartu misteri dinilai tinggi karena dapat diadaptasi untuk berbagai topik puisi. Guru Pamong menyarankan, “Tambahkan variasi tingkat kesulitan dan tema ilustrasi agar setiap pertemuan tetap menantang dan tidak monoton” (Wawancara Guru Pamong, 6 Mei 2025). Secara keseluruhan, meski membutuhkan persiapan ulang setiap pertemuan, kartu misteri tetap praktis, kontekstual, dan adaptif untuk pembelajaran puisi abad ke-21. Dengan dukungan literatur dan data wawancara langsung dari Guru Pamong serta siswa target inovasi, media ini terbukti menjadi alternatif efektif bagi kurikulum yang menuntut pembelajaran aktif dan bermakna (Kemendikbud, 2021).



Gambar 1. Proses Pembelajaran

Keefektivitasan Media Kartu Misteri Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Kemampuan Menentukan Diksi Dan Majas Puisi

Pada bagian ini hasil penelitian akan disajikan dalam tiga tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II untuk mengevaluasi efektivitas media kartu misteri berbasis gamifikasi yang diintegrasikan dengan PBL dalam pembelajaran puisi. Pemaparan kuantitatif dan kualitatif pada setiap tahap memberikan gambaran komprehensif tentang progres peserta didik dalam menentukan diksi dan majas, sekaligus menilai aspek keaktifan dan motivasi belajar mereka. Pada tahap prasiklus, hanya 8 dari 32 peserta didik (25 %) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 75\%$), sedangkan 24 peserta didik (75 %) belum tuntas. Data ini mengindikasikan rendahnya penguasaan diksi dan majas indikator kunci dalam pembelajaran puisi serta perlunya intervensi media yang lebih menarik dan menantang. Secara kualitatif, observasi partisipatif pada prasiklus mengungkap sikap pasif peserta didik seperti diskusi kelas minim, pertanyaan nyaris tidak muncul, dan peserta didik cenderung menunggu arahan guru. Kondisi ini sejalan dengan temuan Papastergiou (2009) yang menyatakan bahwa metode konvensional tanpa elemen interaktif sering kali gagal memacu keterlibatan belajar. Faktor penyebab rendahnya capaian prasiklus meliputi dominasi metode guru sentrik dan terbatasnya variasi media. Minimnya stimulasi visual dan interaktif membuat peserta didik kesulitan memahami konsep konotatif, denotatif, serta majas perbandingan secara mendalam (Ratnasari, 2024; Jamilah, 2020).

Memasuki siklus I, intervensi diluncurkan dengan skenario PBL berbalut gamifikasi: kartu misteri berisi kosakata konotatif dan denotatif. Peserta didik diminta menafsirkan kata

dalam konteks bait puisi, berdiskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil interpretasi, sehingga terjadi pergeseran dari belajar pasif ke aktif. Secara kuantitatif, ketuntasan belajar naik dari 25 % menjadi 38 %, dengan rata-rata nilai kelas meningkat dari 61,25 pada prasiklus menjadi 61,25 pada siklus I. Meskipun masih di bawah target klasikal ≥ 75 %, peningkatan ini menandai keberhasilan awal gamifikasi memicu keaktifan kognitif. Secara kualitatif, suasana kelas siklus I mengalami perubahan: siswa yang semula enggan bicara kini berani bertanya, menyampaikan argumen, dan memvalidasi hasil analisis teman. Diskusi berkembang menjadi “perdebatan puitis” yang menggali makna estetis, sebuah indikator peningkatan keterlibatan afektif (Huda, 2013; Ratnasari, 2024).

Teori gamifikasi menegaskan bahwa elemen tantangan, poin, dan umpan balik dapat memperkuat motivasi intrinsik. Intervensi ini memanfaatkan umpan balik cepat melalui diskusi dan presentasi, sehingga siswa merasa dihargai ketika jawaban mereka tepat sesuai dengan prinsip Deterding et al. (2011) dan Ariani (2020). Pada siklus II, skenario diperluas dengan memodifikasi kartu misteri berisi potongan bait puisi yang mengandung majas perbandingan metafora, simile, dan personifikasi. Siswa ditantang mengenali jenis majas, berdiskusi implikasi estetis, dan menyajikan temuan secara kreatif, meningkatkan kedalaman analisis bahasa. Hasil tes tulis siklus II memperlihatkan lonjakan ketuntasan hingga 75 %, dengan rata-rata nilai kelas membumbung dari 61,25 menjadi 87,5. Kenaikan ketuntasan sebesar 37 % ini menegaskan efektivitas penambahan variasi soal dan umpan balik guru, memfasilitasi transfer pengetahuan secara signifikan.

Secara kualitatif, kreativitas peserta didik semakin menonjol: mereka tidak hanya mengidentifikasi majas, tetapi juga membuat ilustrasi metafora, mendramatisasi bait personifikasi, dan menggunakan bahasa tubuh untuk mempresentasikan hasil. Aktivitas ini memperkaya pengalaman belajar multidimensional kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bandura, 1997; Ariani, 2020).

Integrasi PBL dengan unsur gamifikasi terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Adrian et al. (2023) menemukan bahwa peserta didik belajar sastra lebih mendalam ketika dihadapkan pada masalah nyata dalam hal ini, “bagaimana kata dan majas menyampaikan makna” yang diperkaya oleh elemen tantangan permainan. Dari sudut media, kartu misteri sebagai media manipulatif non-digital memenuhi kebutuhan pembelajaran kontekstual. Ma’arif et al. (2025) dan Yusnaldi et al. (2025) menegaskan bahwa

media fisik interaktif merangsang diskusi kelompok, mendukung retensi konsep abstrak, serta meningkatkan minat belajar melalui visual relevan.

Pada aspek kepraktisan, guru melaporkan kemudahan desain dan produksi kartu menggunakan platform sederhana, minim hambatan teknis, dan biaya cetak terjangkau. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka untuk pembelajaran mandiri, kreatif, dan inklusif tanpa ketergantungan pada teknologi mutakhir (Kemendikbud, 2021; Sailer & Homner, 2020). Secara keseluruhan, gamifikasi non-digital melalui kartu misteri yang dipadukan dengan PBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar puisi. Dengan capaian ketuntasan 75 % dan rata-rata nilai 87,5 pada siklus II, intervensi ini layak dijadikan model pembelajaran sastra yang kreatif, interaktif, dan bermakna di era Kurikulum Merdeka.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	%	Mean
Tuntas	8 ¹	25	73,1
Tidak Tuntas	24	75	
Total Jumlah	32	100	

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

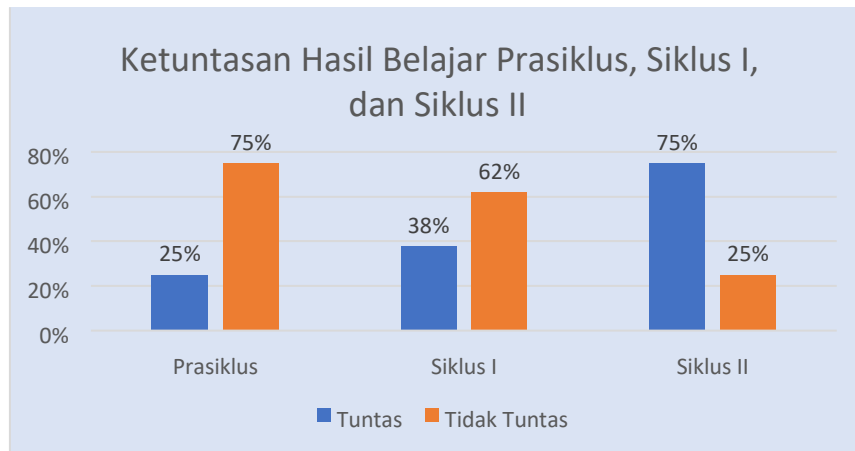
Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	%	Mean
Tuntas	12 ²	38	61,25
Tidak Tuntas	20	63	
Total Jumlah	32	100	

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik Prasi <lus

Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	%	Mean
Tuntas	24	75	87,5
Tidak Tuntas	8	25	

¹ Jumlah tuntas pada Prasiklus 8 peserta didik dihitung dari mereka yang memenuhi seluruh kriteria ketuntasan yaitu nilai rata-rata tes $\geq 75\%$, skor observasi keaktifan ≥ 3 , 75 % respon positif motivasi, dan partisipasi presentasi.

² Jumlah tuntas pada Siklus I 12 peserta didik dihitung dari mereka yang memenuhi seluruh kriteria ketuntasan yaitu nilai rata-rata tes $\geq 75\%$, skor observasi keaktifan ≥ 3 , 75 % respon positif motivasi, dan partisipasi presentasi.



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, penerapan media kartu misteri berbasis gamifikasi yang diintegrasikan dengan model Problem Based Learning (PBL) terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menentukan diksi dan majas puisi. Ketuntasan belajar meningkat dari 25 % pada prasiklus, menjadi 38 % pada siklus I, dan akhirnya mencapai 75 % pada siklus II, dengan rata-rata nilai kelas melonjak dari 61,25 menjadi 87,5. Selain peningkatan kuantitatif tersebut, data observasi partisipatif menunjukkan transformasi sikap belajar siswa: dari pasif menjadi lebih kritis, kolaboratif, dan kreatif dalam menganalisis makna puisi.

Secara praktis, media kartu misteri terbukti mudah disiapkan, fleksibel dalam adaptasi materi, dan minim risiko gangguan teknis, sehingga dapat dijalankan di berbagai kondisi sekolah tanpa memerlukan infrastruktur digital kompleks. Kartu ini juga mampu menciptakan suasana “bermain sambil belajar” yang meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan afektif siswa, sesuai prinsip gamifikasi dan teori social learning Bandura.

Temuan ini menggarisbawahi pentingnya inovasi non-digital dalam pembelajaran sastra abad ke-21 dan mendukung semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, mandiri, dan bermakna. Disarankan bagi pendidik untuk mengadaptasi kartu misteri pada berbagai topik puisi, sambil mempertimbangkan variasi tingkat kesulitan dan konteks bait agar tantangan tetap relevan. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang media ini pada literasi kreatif dan apresiasi sastra siswa.

Daftar Pustaka

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. 10, 625–633.
- Henri Jusuf. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Henri Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analysis Sekretariat Redaksi : Program Pascasarjana Universitas Budi Luhur Jl . Raya Ciledug , Petukangan Utara , Jakar. *Journal Ticom*, 5(1). https://www.researchgate.net/profile/Henri-Jusuf/publication/320920734_Penggunaan_Gamifikasi_dalam_Proses_Pembelajaran_Henri_Jusuf_Perangkingan_Usability_Website_menggunakan_Metode_Multiple_Criteria_Decision_Analysis_Riska_Hanifah_Pengaruh_Adopsi_ASTRA_Deal
- Keaktifan, M., Pada, S., Pelajaran, M., Ma, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam. 10, 1152–1158.
- Nicholson, S. (2012). A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification. *Games+ Learning+ Society*.
- Nikmah, A. L. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perbandingan Untuk Peserta Didik SMP/MTs. 1, 105–112.
- Pratama, R. S. (2019). Mengapa Perlu Adanya Pembelajaran Menulis Puisi? In *Jurnal pendidikan* (Vol. 1).
- Rahman, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Secara Menyenangkan Pada Program Kesetaraan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Matematik Peserta Didik. *DIKMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3).
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Utami, T. S., Santi, D., & Suparman, A. R. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS XI SMK NEGERI 02 MANOKWARI (Studi Pada Materi Pokok Konsep Laju Reaksi). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.30862/accej.v1i1.45>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. 5(1), 80–89.