

PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI (*DIFFERENTIATED INSTRUCTION*) MELALUI PENDEKATAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CRITICAL READING SMA DI ACEH

Rizka Marlisa Aini^{*1}, Mulyadi Syahputra², Maulizan³
^{1,2,3} English Education Department, Universitas Bina Bangsa Getsempena,

* Corresponding Author: rizkamarlisaaini@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : Nov 29, 2024

Revised: Dec 21, 2024

Accepted: Jan 20, 2024

Available online: Jan 31, 2025

Kata Kunci:

Membaca kritis, Berdiferensiasi,
Gamifikasi

Keywords:

Critical Reading, Berdiferensiasi,
Gamifikasi.

ABSTRAK

Skor literasi Indonesia pada PISA 2022 turun 12 poin menjadi 359, menempatkan negara ini di peringkat 62 dari 72 peserta. Penurunan ini menyoroti pentingnya peningkatan keterampilan Membaca Kritis, terutama di Provinsi Aceh, di mana siswa sekolah menengah menghadapi tantangan dalam berpikir kritis akibat kesenjangan kemampuan, tingkat membaca, dan minat membaca yang rendah. Keberhasilan pengajaran diferensiasi juga bergantung pada keterlibatan siswa, sehingga diperlukan strategi inovatif untuk meningkatkan partisipasi mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan membaca kritis siswa melalui *differentiated Instruction* yang dikombinasikan dengan gamifikasi dalam pembelajaran

bahasa Inggris. Pendekatan kuantitatif dengan eksperimen sebenarnya digunakan dalam penelitian ini. Sampel terdiri dari siswa kelas 11 dari tiga sekolah di Aceh, yang dipilih secara acak menjadi kelompok kontrol dan eksperimen. Instrumen yang digunakan meliputi tes membaca kritis berbasis SAT dan kuesioner persepsi siswa. Hasil analisis uji-t dengan SPSS menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan keterampilan membaca yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, kuesioner menunjukkan hasil positif, seperti peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman materi yang lebih baik, dan instruksi yang lebih jelas dari guru dengan pendekatan gamifikasi. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada strategi pengajaran yang lebih efektif, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca kritis melalui pengajaran diferensiasi yang terintegrasi dengan gamifikasi di sekolah menengah.

ABSTRACT

Indonesia's PISA 2022 literacy score dropped by 12 points to 359, ranking 62 out of 72 countries, highlighting the need for continued focus on Critical Reading. High schools in Aceh face challenges in enhancing students' critical thinking due to disparities in ability, reading levels, and interest. The success of differentiated instruction (DI) also depends on student engagement, making it crucial to integrate gamification to boost participation. This study aims to improve students' critical reading skills through gamified DI in English learning. A quantitative true-experimental design was used, involving 11th-grade students from three randomly selected schools in Aceh: SMAN 1 Blangpegayon, SMAN 1 Pidie Jaya, and SMAN Kota Bahagia. Students were divided into control and experimental groups. Instruments included an SAT-based critical reading test and a questionnaire measuring student perceptions. Data analysis using t-tests and SPSS percentage

analysis showed that the experimental group significantly outperformed the control group, with higher post-test scores. The questionnaire also revealed positive feedback, such as increased engagement, better comprehension, and clearer teacher instructions. This study contributes to effective high school teaching strategies by integrating gamification with DI to enhance critical reading skills, ultimately addressing literacy challenges in Aceh.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Hasil PISA tahun 2022 menunjukkan penurunan skor literasi yang signifikan di negara kita, khususnya keterampilan membaca pemahaman (PISA,2022). Meskipun ada peningkatan sejak tahun 2018, peringkat Indonesia masih tetap rendah, yaitu di peringkat 62 dari 72 negara, dan skornya terus menurun menjadi 383 pada tahun 2022 (PISA,2022).

Salah satu fokus utama PISA dalam menilai literasi membaca adalah kemampuan untuk (a) memahami teks tertulis, (b) mengintegrasikan informasi yang dibaca dengan pengetahuan awal siswa, dan (c) mengevaluasi gagasan penulis untuk menentukan relevansi teks (PISA,2022). Indikator-indikator tersebut secara akurat mencerminkan kompetensi Membaca Kritis (Shihab,2011 & Wan R et. Al, 2022:44). Oleh karena itu, mengembangkan keterampilan membaca kritis sangat penting untuk meningkatkan literasi siswa.

Sejalan dengan konteks ini, sekolah menengah atas di Aceh menghadapi tantangan serupa terkait indikator PISA tersebut di atas. Hal ini terlihat dari laporan sekolah tahun 2022 yang mencatat rata-rata nilai membaca kritis untuk provinsi sebesar 70,22 dibandingkan dengan rata-rata nasional sebesar 82,43 (Kementerian Pendidikan, 2023).

Berdasarkan dokumen yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa permasalahan tersebut muncul karena beragamnya tingkat kesiapan siswa dalam kompetensi membaca kritis, sehingga mengakibatkan kesenjangan yang signifikan antar siswa di provinsi Aceh. Hal ini dibuktikan dengan skor penilaian diagnostik dari penelitian pendahuluan yang dilakukan di beberapa SMA di Aceh, menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kesiapan membaca kritis yang sangat beragam. Akibatnya, kesenjangan ini memerlukan penerapan pengajaran yang berbeda, di mana guru menyesuaikan proses pembelajaran sesuai dengan kesiapan siswa, profil pembelajaran, dan minat (Mctighe,2006).

Meskipun banyak guru telah menerapkan pembelajaran yang berbeda dengan materi membaca kritis di Aceh, hal ini belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil pendidikan dalam bidang membaca kritis. Salah satu tantangan pengajaran

yang berbeda adalah partisipasi aktif siswa, karena pendekatan ini sangat bergantung pada keterlibatan siswa karena sifatnya yang berpusat pada siswa (Gibbs,2023:32 & Hatmanto Ed et.al, 2023). Proses pembelajaran tidak akan efektif jika siswa tidak dilibatkan secara aktif.

Situasi ini menunjukkan perlunya pendekatan tambahan di luar pengajaran yang berbeda untuk merangsang keterlibatan siswa dan memotivasi partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, mengembangkan strategi tambahan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa telah menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan efektivitas pengajaran membaca kritis di sekolah menengah.

Menanggapi tantangan keterlibatan siswa di tingkat sekolah menengah, peneliti menggabungkan pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan gamifikasi, yang melibatkan penggunaan mekanisme permainan di lingkungan non-permainan—dalam hal ini, ruang kelas—untuk mengatasi keterlibatan aktif siswa. Penggunaan mekanisme permainan dalam gamifikasi dapat menjadi faktor kunci dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang berbeda dan telah terbukti efektif dalam beberapa penelitian sebelumnya. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, dimana unsur permainan diterapkan untuk merangsang motivasi dan keterlibatan siswa.

Melalui penerapan gamifikasi, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemenuhan kebutuhan individu siswa tetapi juga memasukkan unsur permainan yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi pembelajaran terdiferensiasi dan gamifikasi diharapkan dapat memberikan solusi holistik untuk meningkatkan keterlibatan siswa di tingkat sekolah menengah.

Dalam penelitian sebelumnya, fokus utama adalah pada penerapan pembelajaran yang berbeda dalam konteks pendidikan. Penelitian sebelumnya telah meneliti secara menyeluruh dampaknya terhadap keterampilan membaca kritis siswa Sahril (2021:5) & Magableh (2021:52), serta tanggapan dan persepsi siswa dan guru Gheysens (2022:26) & Valiandes (2015:45) dan mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran yang berbeda (Sun X, dkk 2023:17, de Jager,2023). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pengaruh dan umpan balik terhadap penerapan pembelajaran yang berbeda, termasuk bagaimana pendekatan ini diterima dan diterapkan secara praktis dalam lingkungan pendidikan. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya berkonsentrasi pada inovasi pembelajaran. Sayangnya, tidak satupun dari penelitian

tersebut yang secara khusus membahas keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran yang berbeda, khususnya di sekolah menengah atas di Aceh.

Mengingat kerangka penelitian yang ada, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi tambahan dengan mengintegrasikan pembelajaran diferensiasi dengan pendekatan gamifikasi. Penelitian ini memperkenalkan dimensi baru inovasi dengan menyelidiki bagaimana kombinasi kedua pendekatan ini dapat berdampak pada motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan memperluas cakupan penelitian sebelumnya, penelitian ini berupaya untuk memahami tidak hanya efektivitas pembelajaran berdiferensiasi itu sendiri tetapi juga bagaimana integrasinya dengan gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar, terutama di sekolah dengan siswa yang menunjukkan motivasi rendah dalam belajar bahasa Inggris, di mana penerapan pembelajaran berdiferensiasi cenderung menghadapi tantangan.

Inovasi ini sangat penting karena dapat memberikan solusi terhadap tantangan pendidikan di daerah yang tingkat motivasi belajarnya rendah. Dengan menyatukan kedua pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi kesenjangan pengetahuan yang ada dan berpotensi menjadi landasan bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif dan adaptif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen sejati. Populasinya adalah seluruh siswa kelas XI di Provinsi Aceh, yang sampelnya dipilih dengan menggunakan teknik random sampling untuk membentuk kelompok kontrol dan eksperimen. Instrumen yang digunakan antara lain tes membaca kritis yang meniru model SAT Critical Reading dan kuesioner yang dibagikan kepada seluruh peserta. Data akan dianalisis menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS.

Selain itu, siswa akan diberikan survei dengan pertanyaan berskala Likert untuk menilai persepsi peserta mengenai pengalaman belajar, yang akan diberikan secara eksklusif pada kelompok perlakuan. Pertanyaan survei akan mencakup aspek-aspek seperti (a) kepuasan, (b) keterlibatan, (c) efektivitas, (d) kejelasan instruksi, (e) tantangan, dan (f) rekomendasi. Data survei akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi mean, median, modus, dan standar deviasi, untuk memberikan gambaran persepsi siswa secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menyoroti dampak signifikan penerapan pengajaran berdiferensiasi yang dikombinasikan dengan gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan membaca kritis siswa. Dilakukan di tiga sekolah menengah atas di provinsi Aceh, penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca mereka dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol, yang diajar menggunakan strategi ekspositori. Bukti ini ditegaskan oleh peningkatan substansial dalam nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen, yang mencerminkan efektivitas gamifikasi sebagai pendekatan pengajaran. Data pre-test dan post-test untuk tiga sekolah terpilih disajikan di bawah ini untuk memberikan gambaran rinci mengenai hasilnya.

Tabel 1. Analysis of Pre-Test Scores at SMAN 1 Blang Pegayon, Gayo Lues

NO	Kelas	Rata-rata Skor Pra-Tes	Normalitas (*)	Kehomogenan (**)	t- Tes (***)
1	Kelas Eksperimen	65,33	Normal (sig.0.067)	Homogen (sig.0.391)	Perbedaan yang signifikan (sig.0.004)
2	Kelas Kontrol	59,00	Normal (sig.0.191)		

Keterangan : *) = Tes Shapiro-Wilk, Tanda > 0,05 (normal)
 **) = Uji Levene, Sig.> 0,05 (Homogen)
 ***) = Uji-t, Sig. (2-tailed) < 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan

Tabel di atas menyajikan analisis nilai pre-test di SMAN 1 Blang Pegayon Gayo Lues yang melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mempunyai rata-rata nilai pre-test sebesar 65,33, sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata nilai pre-test sebesar 59,00. Uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki data yang berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi sebesar 0,067 untuk kelas eksperimen dan 0,191 untuk kelas kontrol (keduanya lebih besar dari 0,05).

Selanjutnya uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan uji Levene menunjukkan bahwa data kedua kelompok homogen dengan nilai signifikansi 0,391 (lebih besar dari 0,05). Terakhir, uji beda rata-rata (uji-t) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004, yaitu kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Analisis Nilai Pasca Tes pada PT SMAN 1 Blang Pegayon, Gayo Lues

NO	Kelas	Rata-rata Skor Pasca Tes	Normalitas *)	Kehomogenan **)	t-Uji (***)
1	Kelas Eksperimen	73,16	Normal (sig.0.057)	Homogen (sig.0.128)	Perbedaan yang signifikan (sig.0.001)
2	Kelas Kontrol	65,50	Normal (sig.0.86)		

Keterangan : *) = Tes Shapiro-Wilk, Tanda > 0,05 (normal)
 **) = Uji Levene, Sig.> 0,05 (Homogen)
 ***) = Uji-t Sig. (2-tailed) < 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan

Tabel di atas menyajikan analisis nilai postes di SMAN 1 Blang Pegayon, Gayo Lues, untuk dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen sebesar 73,16, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 65,50. Uji normalitas yang dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi 0,057 untuk kelas eksperimen dan 0,86 untuk kelas kontrol (keduanya lebih besar dari 0,05).

Uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan uji Levene menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,128 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data kedua kelompok homogen. Terakhir, uji-t untuk perbedaan rata-rata menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yaitu kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan skor postes yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3 . Analysis of Pre-Test Score at SMAN 1, Pidie Jaya

NO	Kelas	Rata-rata Skor Pretest	Normalitas *)	Kehomogenan **)	t-Uji (***)
1	Kelas Eksperimen	66,42	Normal (sig.0.155)	Homogen (sig.0.586)	Perbedaan yang signifikan (sig.0.001)
2	Kelas Kontrol	59,00	Normal (sig.0.126)		

Keterangan : *) = Uji Shapiro-Wilk, Sig.> 0,05 (normal)
 **) = Uji Levene, Sig.> 0,05 (Homogen)
 ***) = t - Uji Sig. (2-tailed) < 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan

Tabel di atas menyajikan analisis nilai pre-test di SMAN 1 Pidie Jaya untuk dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 66,42, sedangkan kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata sebesar 59,00. Uji normalitas yang dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi 0,155 untuk kelas eksperimen dan 0,126 untuk kelas kontrol (keduanya lebih besar dari 0,05).

Uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan uji Levene menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,586 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data kedua kelompok adalah homogen. Terakhir, uji-t untuk perbedaan rata-rata menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yaitu kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan skor pre-test yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Analysis of Post-Test Score at SMAN 1 Pidie Jaya

NO	Kelas	Rata-rata Skor Pasca Tes	Normalitas *)	Kehomogenan **)	t-Uji ***)
1	Kelas Eksperimen	74,46	Normal (sig.0.294)	Homogen (sig.0.480)	Perbedaan yang signifikan (sig.0.001)
2	Kelas Kontrol	65,83	Tidak Biasa (sig.0.019)		

Keterangan : *) = Uji Shapiro-Wilk, Sig.> 0,05 (normal)
 **) = Uji Levene, Sig.> 0,05 (Homogen)
 ***) = Uji-t Sig. (2-tailed) < 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan

Tabel tersebut menyajikan analisis nilai post-test pada dua kelas di SMAN 1 Pidie Jaya, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor postes sebesar 74,46, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata skor 65,83. Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk, data kelas eksperimen diketahui berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0,294 (lebih besar dari 0,05). Sebaliknya data kelas kontrol tidak memenuhi asumsi normalitas dengan nilai signifikansi sebesar 0,019 (kurang dari 0,05).

Selanjutnya uji homogenitas menggunakan uji Levene menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen, dengan nilai signifikansi sebesar 0,480 (lebih besar dari 0,05). Uji-t independen dilakukan untuk membandingkan skor post-test antara kedua kelompok. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi dua sisi sebesar 0,001 (kurang dari 0,05).

Temuan ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan di kelas eksperimen, kemungkinan menggunakan pendekatan yang berbeda atau inovatif, mempunyai dampak yang lebih positif terhadap prestasi siswa dibandingkan dengan metode yang digunakan di kelas kontrol.

Tabel 5 . Analysis of Pre-Test Score at SMAN Kota Bahagia, Aceh Selatan

NO	Kelas	Rata-rata Skor Pretest	Normalitas *)	Kehomogenan **)	t-Uji ***)
1	Kelas Eksperimen	67,16z	Normal (sig.0.080)	Homogen (katakanlah 1.000)	Perbedaan yang signifikan (sig.0.001)
2	Kelas Kontrol	57,83	Normal (sig.0.533)		

Keterangan : *) = Nilai Uji Sharpiro-Wilk > 0,05 (normal)
 **) = Uji Levene, Sig.> 0,05 (Homogen)
 ***) = Uji-t Sig. (2-tailed) < 0,05, berarti terdapat perbedaan yang signifikan

Tabel di atas menyajikan analisis nilai pre-test dua kelompok siswa di SMAN Kota Bahagia, Aceh Selatan: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 67,16, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 57,83. Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi (Sig.) kedua kelas lebih besar dari 0,05 (Sig. kelas eksperimen = 0,080 dan Sig. kelas kontrol = 0,533) yang menunjukkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan Levene’s Test menunjukkan nilai signifikansi Sig. = 1.000, menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen.

Uji-t dua sisi dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test kedua kelompok. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi Sig. = 0,001, yang kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan awal yang mencolok antara kedua kelompok sebelum pengobatan lebih lanjut diterapkan.

Tabel 6. Analysis of Post-Test score at SMAN Kota Bahagia, Aceh Selatan

NO	Kelas	Rata-rata Skor Pasca Tes	Normalitas *)	Kehomogenan **)	t-Uji ***)
1	Kelas Eksperimen	74,33	Normal (sig.0.220)	Homogen (sig.0.345)	Perbedaan yang signifikan (sig.0.001)
2	Kelas Kontrol	66,00	Tidak Biasa (sig.0.025)		

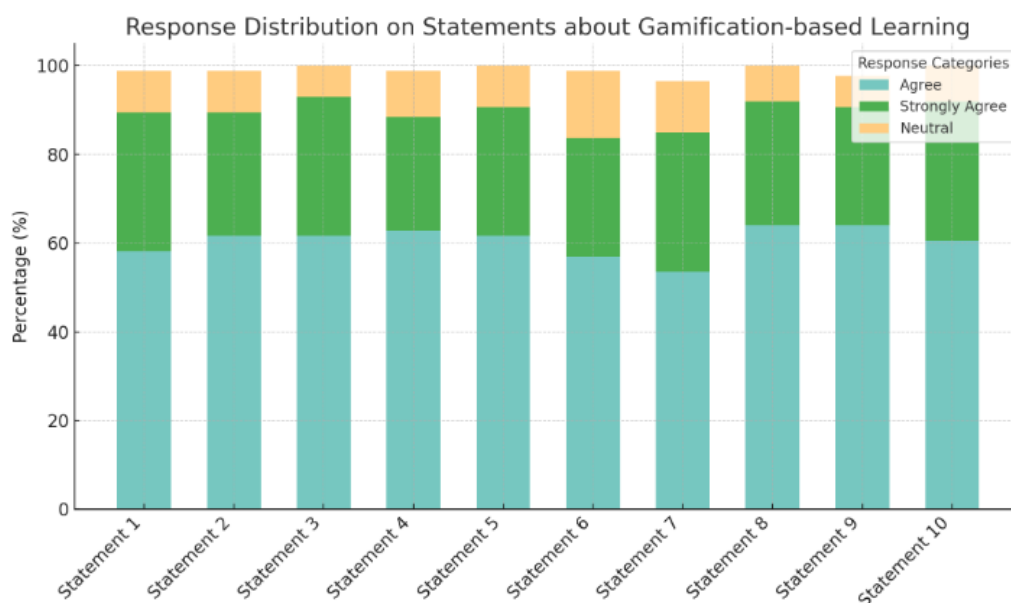
Keterangan : *) = Uji Sharpiro-Wilk, Sig.> 0,05 (normal)
 **) = Uji Levene, Sig.> 0,05 (Homogen)
 ***) = Uji-t Sig. (2-tailed) < 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan

Tabel di atas menyajikan analisis nilai post-test kelas eksperimen dan kontrol di SMAN Kota Bahagia, Aceh Selatan. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen sebesar 74,33,

sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,00. Uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,220 ($> 0,05$), sedangkan data kelas kontrol tidak berdistribusi normal dengan nilai Sig. nilai 0,025 ($< 0,05$).

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan Sig. nilai 0,345 lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Kemudian dilakukan uji t dua sisi untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil uji t menunjukkan Sig. nilai 0,001 ($< 0,05$), menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen mempunyai dampak yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Data angket yang bertujuan untuk mengukur persepsi siswa terhadap penerapan diferensiasi gamifikasi dalam pengajaran membaca disajikan di bawah ini dengan menggunakan diagram batang. Responden terdiri dari 86 siswa, dan angket terdiri dari 10 pertanyaan.



Gambar 1. Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Berdeferensiasi Gamifikasi

Di atas adalah diagram batang yang menampilkan sebaran tanggapan terhadap 10 pernyataan mengenai pembelajaran berbasis gamifikasi. Bagan tersebut mengkategorikan tanggapan menjadi "Setuju", "Sangat Setuju", dan "Netral". Mayoritas responden cenderung setuju atau sangat setuju dengan dampak positif gamifikasi, seperti

peningkatan engagement, peningkatan pemahaman materi, dan instruksi yang jelas. Tanggapan netral relatif sedikit di seluruh pernyataan, yang menunjukkan persepsi positif secara keseluruhan terhadap penerapan gamifikasi dalam pengajaran membaca.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini telah menunjukkan manfaat signifikan penerapan diferensiasi gamifikasi dalam pengajaran membaca. Analisis hasil post-test menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang diberikan metode pembelajaran gamified lebih unggul dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Penggunaan gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Efek positif yang diamati pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kinerja dan motivasi akademik siswa.

Selain itu, tanggapan kuesioner dari siswa mengungkapkan persepsi umum yang baik tentang gamifikasi di kelas. Sebagian besar siswa setuju atau sangat setuju bahwa penggunaan elemen gamified membantu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, memberikan instruksi yang lebih jelas, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi bacaan. Jumlah tanggapan “netral” yang relatif rendah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memandang gamifikasi sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat, sehingga semakin memperkuat efektivitasnya.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar para pendidik mempertimbangkan untuk memasukkan teknik gamifikasi ke dalam praktik pengajaran mereka. Gamifikasi dapat mengubah pembelajaran membaca tradisional dengan menjadikannya lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dengan konten. Dengan menawarkan berbagai elemen gamifikasi yang disesuaikan dengan preferensi belajar siswa, guru dapat memenuhi berbagai tingkat kemampuan dan menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih inklusif.

Untuk memaksimalkan dampak gamifikasi, penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa aktivitas gamifikasi selaras dengan tujuan pembelajaran. Guru juga harus memberikan panduan dan struktur yang cukup sehingga siswa dapat memahami dengan jelas bagaimana kegiatan tersebut berkontribusi terhadap pembelajaran mereka. Selain itu, masukan dan refleksi rutin terhadap pengalaman gamifikasi dapat membantu pendidik menyempurnakan pendekatan mereka dan meningkatkan efektivitasnya.

Penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang gamifikasi terhadap prestasi siswa dan penerapannya pada mata pelajaran lain selain membaca. Memperluas penelitian dengan menyertakan ukuran sampel yang lebih besar dan konteks pendidikan yang berbeda akan memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai efektivitasnya. Metode penelitian kualitatif, seperti wawancara atau kelompok fokus, juga dapat memberikan wawasan berharga tentang pengalaman siswa dengan gamifikasi dan menyoroti area yang perlu ditingkatkan lebih lanjut dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini HQR. Beberapa Faktor Yang Harus Disalahkan Atau Apa? Kesulitan Pelajar Efl Dalam Membuat Kalimat Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 2021;1(10). <https://doi.org/10.47492/jip.v1i10.380>
- Azhari, A., Helmiyadi, H., & Rahayu, R. (2021). Analisis Strategi Bertanya Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 1 Seunudon Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Metamorfosa*, 9(2), 252-269. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v9i2.1411>
- Cao C. *Memfaatkan Model Bahasa Besar dan Gamifikasi Berbasis Cerita dalam Sistem Bimbingan Belajar Cerdas untuk Menjalin Kursus Pemrograman Pengantar: Studi Penelitian Berbasis Desain*. Jil. 1, Konferensi Internasional tentang Antarmuka Pengguna Cerdas, Prosiding IUI. 2023
- Ciuchita R, Heller J, Kocher S, Kocher S, Leclercq T, Sidaoui K, dkk. *Ini Sebenarnya Bukan Game: Tinjauan Integratif Gamifikasi untuk Riset Layanan*. *J Pelayanan Res*. 2023;26(1).
- Fitzgerald Charles Sr. L. *Persepsi Guru Sekolah Menengah Terhadap Pembelajaran yang Dibedakan Terhadap Prestasi Siswa Kelas III Bawah*. *Pendidikan Guru dan Kajian Kurikulum*. 2018;3(3).
- Gamifikasi yang disesuaikan dalam pendidikan: *Tinjauan literatur dan agenda masa depan*. *Pendidikan Inf Technol (Dordr)*. 2023;28(1).
- Gheyssens E. Instruksi yang berbeda: *keragaman filosofi dan praksis guru untuk menyesuaikan pengajaran dengan minat, kesiapan, dan profil pembelajaran siswa*. *Jurnal Internasional Pendidikan Inklusif*. 2022;26(14):1383-400.
- Gibbs K. *Suara dalam latihan: tantangan dalam menerapkan pengajaran yang berbeda oleh guru dan pimpinan sekolah di sekolah menengah umum Australia*. *Aust Educ Res*. 2023;50(4):1217-32.
- Hasil PISA 2022 (Volume I) [Internet]. OECD; 2023 [dikutip 3 Januari 2024]. (PISA). Tersedia dari: https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-hasil-volume-i_53f23881-en
- Hatmanto ED, Rahmawati F. *Melepaskan Potensi: Mengeksplorasi Sikap dan Mengatasi Tantangan dalam Menerapkan Pembelajaran yang Berbeda di Kelas Bahasa Inggris Filipina*. Di: Web Konferensi E3S. 2023.
- Kementerian Pendidikan KR dan T. *Rapor Pendidikan SMA Methodist Banda Aceh*. Jakarta; 2023 Jul.
- Khalidi A, Bouzidi R, Nader F. *Gamifikasi e-learning di pendidikan tinggi: tinjauan literatur sistematis*. Jil. 10, *Lingkungan Belajar Cerdas*. 2023
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>

- Magableh ISI. *Dampak Pengajaran yang Dibedakan terhadap Pencapaian Pemahaman Membaca Siswa di Kelas Kemampuan Campuran*. *Pertukaran*. 2021;52(2):255-72.
- Marlisa Aini R, Muslem A, Usman B. (2020). Strategi Dosen Yang Digunakan Dalam Pembelajaran Pemahaman Membaca Bahasa Inggris: Kasus Di Kuliah Swasta Di Aceh. *Ulasan Humaniora & Ilmu Sosial*, 8(3).
- Milinga JR, Amani J, Lyakurwa SE. *Persepsi Guru terhadap Pembelajaran yang Berbeda untuk Siswa Sekolah Menengah yang Berprestasi Tinggi Secara Akademik di Tanzania*. *J Adv Acad*. 2023;34(1).
- Murillo-Zamorano LR, López Sánchez JÁ, Godoy-Caballero AL, Bueno Muñoz C. *Gamifikasi dan pembelajaran aktif di pendidikan tinggi: apakah mungkin untuk menyelaraskan masyarakat digital, akademisi, dan minat siswa?* *Jurnal Internasional Teknologi Pendidikan di Perguruan Tinggi*.2021;18(1).
- Nuss S V., Kogan V V. *Pengajaran Dinamis Bahasa Rusia: Permainan dan Gamifikasi Pembelajaran*. *Pengajaran Dinamis Bahasa Rusia: Permainan dan Gamifikasi Pembelajaran*. 2023.
- Oliveira W, Hamari J, Shi L, Toda AM, Rodrigues L, Palomino PT, dkk.
- Rincon-Flores EG, Santos-Guevara BN. (2021). Gamifikasi selama Covid-19: Mempromosikan pembelajaran aktif dan motivasi di pendidikan tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan Australasia*. 37(5).
- Sahril S, N AS, Nur MuhS. (2021) Dampak Pengajaran yang Dibedakan terhadap Kinerja Siswa dalam Membaca Kritis. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. 5(1).
- Shihab IA. Membaca sebagai berpikir kritis. *Ilmu Pengetahuan Sosial Asia*. 2011;7(8).
- Sun X. (2023) Instruksi yang dibedakan dalam pengajaran L2: dua program membaca ekstensif yang dilakukan selama pandemi COVID-19. *Inovasi dalam Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. 17(2):177-90.
- Teuku Mahmud. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Materi Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Heart Dan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Metamorfosa* , 8(1), 123-129. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v8i1.350>
- Tomlinson CA, Mctighe J. *Mengintegrasikan pengajaran dan pemahaman yang berbeda dengan Desain*. *Perkembangan*. 2006.
- Valiandes S. Mengevaluasi dampak pengajaran yang berbeda terhadap literasi dan membaca di kelas dengan kemampuan campuran: Dimensi kualitas dan kesetaraan dari efektivitas pendidikan. *Studi dalam Evaluasi Pendidikan [Internet]*. 2015;45:17-26. Tersedia dari: <https://api.elsevier.com/content/article/eid/S2.0-S0191491X15000188>
- Van LH, Li CS, Wan R. *Bacaan kritis dalam pendidikan tinggi: Tinjauan sistematis. Pikirkan Keterampilan Menciptakan*. 2022 1 Juni;44.
- Zichermann G, Cunningham C. *Gamifikasi Berdasarkan Desain*. Vasa. 2011