

Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kompetensi Bahasa Inggris Materi Teks *Report* pada Peserta Didik Kelas X-A MAN 1 Pasuruan

Nur Khamidah

Madrasah Aliyah Negeri 1 Pasuruan
Jl. Balai Desa Glanggang No.3A Beji Pasuruan Kode pos 67154
nurkhamidah2@gmail.com

Abstrak

Model pembelajaran berdiferensiasi ditawarkan dalam kurikulum merdeka untuk mengoptimalkan potensi siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan mereka. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan guru untuk mengakomodasi perbedaan individual dalam kelas. Di samping itu pembelajaran yang menyenangkan juga dibutuhkan untuk mencapai hasil yang lebih maksimal. Permainan game (gamifikasi) yang banyak disukai oleh setiap individu merupakan alternatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi yang berbasis gamifikasi. Sebelumnya belum banyak ditemukan penelitian yang menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris terutama materi *report text* di jenjang Madrasah Aliyah. Hal inilah yang menarik peneliti untuk mempraktikkannya dan mengidentifikasi lebih mendalam dampaknya pada siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan tujuan untuk menyajikan hasil penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis *gamifikasi* dan menggali lebih mendalam dampaknya terhadap pengembangan kompetensi siswa kelas X-A di MAN 1 Pasuruan. Hasil yang diperoleh melalui asesmen formatif menunjukkan bahwa potensi siswa kelas X-A dapat berkembang dengan baik. Demikian pula, hasil refleksi yang mereka berikan menunjukkan semangat dan keceriaan dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, pembelajaran berdiferensiasi berbasis *gamifikasi* ini sangat direkomendasikan untuk dilaksanakan oleh guru di jenjang Madrasah Aliyah pada semua mapel agar kompetensi siswa dapat dioptimalkan dengan baik sesuai dengan karakter uniknya.

Kata kunci: Gamifikasi, Kompetensi, Pembelajaran Berdiferensiasi, Teks *Report*

Abstract

The differentiated learning model is offered in the independent curriculum to optimize students' potential by providing learning experiences tailored to their needs, interests and abilities. Differentiated learning is a learning approach that allows teachers to accommodate individual differences in the classroom. Besides that, fun learning is also needed to achieve maximum results. Game play (gamification) which is liked by many individuals is an alternative in the learning process. Therefore, researchers tried to conduct classroom action research by implementing gamification-based differentiated learning. Previously, there had not been much research found that applied gamification-based differentiated learning in English subjects, especially report text material at the Madrasah Aliyah level. This is what attracts researchers to practice it and identify more deeply its impact on students. This research was conducted in 2 cycles with the aim of presenting the results of implementing gamification-based differentiated learning and exploring in more depth its impact on the development of competency of class X-A students at MAN 1 Pasuruan. The results obtained through formative assessments show that the potential of class X-A students can develop well. Likewise, the reflection results they provide show enthusiasm and joy in the learning process. Therefore, gamification-based differentiated learning is highly recommended to be implemented by teachers at the Madrasah Aliyah level in all subjects so that students' competencies can be optimized properly according to their unique character.

Keywords: Gamification, Competency, Differentiated Learning, Report Text

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Inggris saat ini perlu terobosan baru untuk mengeksplor potensi peserta didik. Hal ini menjadi tantangan

tersendiri bagi seorang pendidik untuk berkontribusi di era digitalisasi ini.

Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan kerja keras dan kreativitas untuk

mengeksplorasi berbagai upaya termasuk dalam penggunaan model pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik secara tepat dan kreatif sehingga sesuai dengan perkembangan mereka termasuk gaya belajarnya (Herliani, 2017). Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan kompetensi siswa adalah model pembelajaran berdiferensiasi (Ambarita, 2023).

Pembelajaran berdiferensiasi diakui sebagai pendekatan yang efektif dalam memenuhi kebutuhan dan minat peserta didik yang beragam (Sa'ida, 2023). Melalui pembelajaran berdiferensiasi, guru dapat menyediakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individual setiap siswa, sehingga memungkinkan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar, tingkat kesiapan, minat, dan kecepatan belajar mereka untuk mencapai potensi maksimalnya dalam mempelajari Bahasa Inggris (Tomlinson, 2017; Safarati, 2023).

Namun demikian, implementasi pembelajaran berdiferensiasi sering kali menemui beberapa kendala, terutama dalam mempertahankan tingkat keterlibatan dan motivasi siswa. Keterlibatan peserta didik dalam belajar membuat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Zumroti, 2022). Keterlibatan yang rendah dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal sehingga diperlukan pembelajaran yang menarik perhatian siswa (Faiz, 2022).

Salah satu pendekatan yang menjanjikan untuk mengatasi tantangan tersebut adalah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Gamifikasi merupakan konsep yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian belajar siswa (Nikmah, 2020; Euis

laelasari, 2018). *Gamifikasi* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran teks *report*.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, teks *report* merupakan salah satu materi yang harus dipelajari oleh peserta didik fase E (Kemendikbud, 2024). Kompetensi dalam menyampaikan informasi faktual tentang suatu objek sangat dibutuhkan pada era sekarang ini. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran materi teks *report* (Rais, 2023).

Dalam pembelajaran teks *report*, ada dua aspek terpenting dari jenis teks ini yang harus dipelajari dan dikuasai, yaitu struktur teks dan unsur kebahasaannya. Struktur teks terdiri dari dua hal: *general classification* dan *description*, sedangkan unsur kebahasaan terdiri atas *simple present tense* dan *logical connector* (Rais, 2023). Aspek lain yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah kosakata yang cukup sebagai pendukung utama untuk dapat memahami dan menyusun teks tersebut. Namun di sisi lain, peneliti mengamati bahwa hal tersebut belum sepenuhnya dirasakan oleh peserta didik di kelas X-A MAN 1 Pasuruan. Hal ini terbukti dari hasil proses pembelajaran dan pengamatan dalam kegiatan belajar mengajar mapel bahasa Inggris di kelas X-A, kompetensi pada materi *report text* peserta didik masih dirasa sangat rendah.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menganalisa beberapa strategi pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan itu. Strategi pembelajaran yang ditawarkan dalam beberapa penelitian mampu meningkatkan hasil pencapaian siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Beberapa penelitian sebagai solusi meningkatkan kompetensi peserta didik pada materi *report text* telah dilakukan. Iskandar (2021) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa

pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan hasil belajar pada materi *report text*. Namun peneliti tidak menggambarkan secara jelas tentang diferensiasi konten, proses dan produknya. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Yossi Stefani (2023). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berdiferensiasi efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris untuk materi teks laporan. Peneliti juga menambahkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian lain tentang penggunaan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan Quizziz pernah dilakukan oleh Basra (2022) pada jenjang SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dapat meyakini semua peserta didik mempunyai kesempatan dan peluang yang sama untuk mencapai kompetensi dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Guru akan bisa mengakomodir semua kebutuhan belajar peserta didik karena konten, proses dan produk yang dihasilkan bisa beragam sesuai keunikannya masing-masing.

Penelitian sejalan berbasis *gamifikasi* telah dilakukan oleh Anisa (2020) terhadap 13 siswa kelas sebelas menunjukkan bahwa siswa mendapatkan kompetensi dengan permainan a *Game-Based Student Response (GBSR)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi siswa terstimulasi dan atmosfer kelas menjadi lebih menyenangkan.

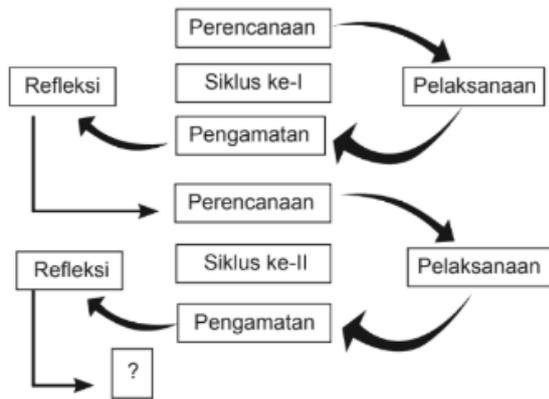
Dari beberapa penelitian di atas, belum banyak ditemukan penelitian tindakan kelas terkait pembelajaran berdiferensiasi berbasis *gamifikasi* yang dipraktikkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris di jenjang Madrasah Aliyah. Oleh sebab itu, penelitian ini bermaksud untuk menginvestigasi efektivitas pembelajaran berdiferensiasi berbasis *gamifikasi* dalam meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris,

khususnya dalam memahami dan menulis teks *report* pada siswa kelas X-A MAN 1 Pasuruan. Dengan menerapkan pendekatan ini, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tingkat kompetensi Bahasa Inggris yang lebih tinggi sesuai dengan kebutuhan individu mereka.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Pasuruan pada Januari 2024 hingga Maret 2024 dengan subjek penelitian kelas X-A dengan jumlah siswa 34. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif karena dalam penelitian ini peneliti menjabarkan hasil pada aspek kognitif dan aspek keterampilan. Hasil pada aspek kognitif diperoleh dari hasil assesmen formatif berupa posttest. Sementara hasil pada aspek keterampilan didapatkan dari penilaian produk. Instrumen penelitian yang digunakan di antaranya LKPD, soal tes, lembar pengamatan, lembar penilaian antar siswa, lembar isian kuisisioner dan rubrik penilaian.

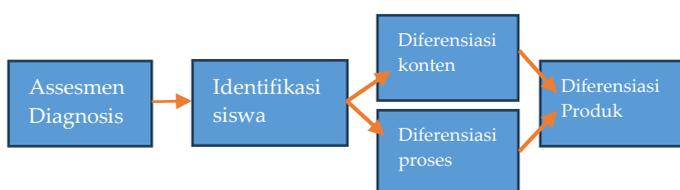
Penelitian tindakan kelas (PTK) yang didesain menggunakan siklus penelitian yang ditetapkan oleh Arikunto, Suhardjono dan Supardi digunakan dalam penelitian ini. Dalam tiap siklus terdiri dari empat tahap; perencanaan, Pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini gambar siklus PTK yang diadopsi dari Arikunto (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2021)



Gambar 1 Desain Siklus PTK

Dalam tahap perencanaan, materi ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar pengamatan, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan instrumen tes/kuis dirancang berdasarkan tujuan penelitian.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan semua dokumen yang telah disiapkan. Tahap ini diawali dengan melakukan tes *diagnostic* yang digunakan untuk mengidentifikasi siswa sesuai dengan gaya belajarnya. Tahap ini dilanjutkan dengan kegiatan sesuai dengan tahapan pada model pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi yaitu diferensiasi konten, proses dan produk dilakukan untuk masing-masing gaya belajar (Heny Kristiani, 2021).



Gambar 2 Skema Tahap Pembelajaran Berdiferensiasi

Kemudian pada tahap pengamatan, peneliti bekerja sama dengan guru kolaborator serta membuat catatan penting pada lembar pengamatan yang telah disiapkan.

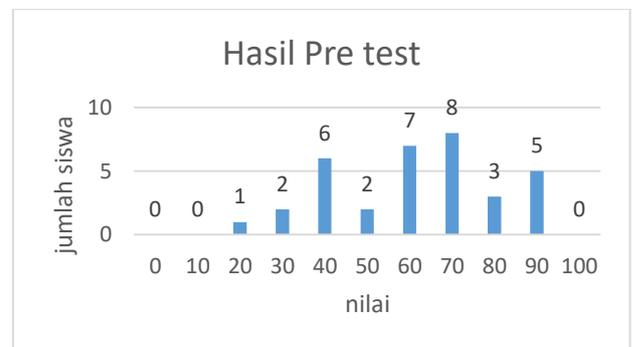
Dalam tahap refleksi, analisis hasil pengamatan mengenai keaktifan peserta didik, hasil kegiatan kelompok, dan hasil tes/kuis individu dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator.

Selanjutnya seluruh data kualitatif (non tes) dan data kuantitatif (tes) dianalisis secara deskriptif untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Hasil analisis data tersebut menunjukkan tingkat keberhasilan penelitian

Pelaksanaan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan siklus pertama, terlebih dahulu peneliti melaksanakan pertemuan pra penelitian dengan melakukan assesmen *diagnostic*, yang meliputi pretes, Pengisian lembar instrument sederhana terkait minat siswa dan tes gaya belajar.

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal pada materi yang akan dipelajari (*report*). Adapun hasilnya sebagai berikut.



Gambar 3 Diagram Hasil Pretest

Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya terdapat 24% siswa yang memahami materi *report text* (8 siswa) dengan rentangan nilai 80-90. Sedangkan 76% lainnya masih belum memahami

materi tersebut. Hal ini ini juga berfungsi untuk mendiferensiasi siswa dalam hal kesiapan materi

Selanjutnya pengisian lembar instrumen sederhana terkait minat siswa dan tes gaya belajar untuk mengelompokkan siswa sesuai dengan gaya belajarnya. Pengelompokan ini dilakukan untuk menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa (Sigalingging, 2023). Berikut hasil tes gaya belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Aku Pintar*.

Tabel 1 Hasil Tes Gaya Belajar

Profil (Gaya) Belajar	Kelompok Auditory (A,AVK)	Kelompok visual (V,VK)	Kelompok Kinestetik (K,KV)
34	10	8	16

Dari hasil tes gaya belajar tersebut diperoleh komposisi kelompok belajar yaitu 2 kelompok auditory, 2 kelompok visual dan 4 kelompok kinestetik yang selanjutnya pelaksanaan pembelajaran seluruh kelompok diadakan secara berbarengan. Terdapat perlakuan yang sama untuk semua kelompok dalam differensiasi konten dan proses. Sementara untuk differensiasi produk diberi perlakuan yang berbeda.

Siklus 1

Pelaksanaan siklus pertama terdiri dari tiga pertemuan pada tanggal 11, 18, 24 Januari 2024. Sesuai dengan modul ajar yang sudah direncanakan, pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan tahapan differensiasi konten untuk tiga kelompok gaya belajar siswa yang berbeda namun dengan tayangan sebuah video terkait teks *report* yang sama. Selanjutnya siswa mengerjakan LKPD 1 secara berkelompok.

LKPD 1 berisikan catatan hasil pengamatan terhadap tayangan video tentang teks *report*. Siswa diminta menjawab pertanyaan

terkait struktur teks, *general classification, language feature* dan informasi dalam teks tersebut.

Selanjutnya tahap differensiasi proses. Dilaksanakan pada pertemuan kedua tanggal 18 Januari 2024 dengan kegiatan yang diawali dengan penyusunan teks *report* beserta soal kuisnya (LKPD 2) yang nantinya akan dijadikan materi game.

Proses selanjutnya adalah membuat *game* sesuai kelompok gaya belajar siswa. Hal ini terkait dengan differensiasi produk. Kelompok auditory membuat *game* menggunakan aplikasi *Quizziz* atau *Wordwall* sekaligus diisi dengan audionya. Kelompok visual memanfaatkan aplikasi *Quizziz*, dan *Wordwall*. Sementara kelompok kinestetik membuat *game* manual (non digital) dengan model tebak gambar dan *dictoglos*, dan digital menggunakan aplikasi *Gimkit*.

Pada pertemuan ketiga tanggal 24 Januari 2024, kegiatan presentasi hasil pembuatan *game* dilakukan. Kelompok auditory dan visual secara bergantian mempresentasikan hasil produknya dalam bentuk *Quizziz*, *Wordwall*, *Gimkit* dan diikuti oleh seluruh peserta didik di kelas tersebut sebagai peserta kuis. Sementara kelompok kinestetik menayangkan video dari *game* yang telah dimainkan.

Siklus 2

Pelaksanaan pertemuan pertama siklus 2 yakni pada tanggal 01 Februari 2024. Kegiatan untuk differensiasi konten untuk tiga kelompok gaya belajar sama seperti pada siklus 1 namun dengan tayangan sebuah video terkait teks *report* yang berbeda dan dilanjutkan dengan pengerjaan LKPD 1 yang serupa dengan LKPD 1 di siklus 1.

Pada pertemuan kedua siklus 2 yang dilaksanakan pada tanggal 06 Februari 2024, peserta didik menyusun teks *report* beserta soal

kuisnya (LKPD 2) yang kemudian dijadikan materi game (diferensiasi proses). Peserta didik bebas menyusun materi teks report (*living thing* atau *non living thing*) dan jumlah soal lebih dari jumlah soal pada siklus 1.

Kegiatan selanjutnya pada diferensiasi produk adalah membuat *game* berdasarkan pada LKPD 2 dan sesuai kelompok gaya belajar peserta didik. Kelompok auditory dan visual membuat *game* menggunakan aplikasi *Quizziz*, *Wordwall* dan *Froggy Jumps*. Sementara kelompok kinestetik membuat *game* manual (*non digital*) dengan model tebak gambar dan *collecting stars*.

Pertemuan ketiga siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2024. Kegiatan pada tahap ini adalah presentasi hasil produk masing-masing kelompok. Permainan *game* pada presentasi untuk kelompok auditory dan visual yang menggunakan aplikasi *Quizziz*, *Wordwall* atau *Froggy Jump* melibatkan seluruh siswa dalam kelas tersebut sebagai peserta. Sementara untuk produk kelompok kinestetik dipresentasikan dalam bentuk tayangan video.

Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran di siklus 1 dan siklus 2 akan memaparkan dampak penerapan model pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi terhadap aspek kognitif (pengetahuan) dan aspek psikomotorik (keterampilan). Peneliti memberikan penilaian proses pembelajaran untuk aspek psikomotorik (keterampilan) dan penilaian di akhir pembelajaran untuk aspek kognitif (pengetahuan). Sedangkan aspek afektif juga dinilai berdasarkan pada lembar kuisioner.

Siklus 1

- Aspek Pengetahuan

Setelah pelaksanaan pembelajaran di siklus 1 selesai, peneliti mengadakan assesmen sumatif untuk mengetahui hasil pencapaian aspek pengetahuan. Berikut hasilnya.

Tabel 2 Hasil Posttest Siklus 1

Hasil Posttest				
No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	100	1	3%	77,6
2	90	11	32%	
3	80	11	32%	
4	70	3	9%	
5	60	7	21%	
6	50	-	0%	
7	<50	1	3%	
Jumlah		34		

Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat sejumlah 23 siswa memperoleh nilai di atas KKM (79) atau 67 %. Ada 11 siswa (33%) yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

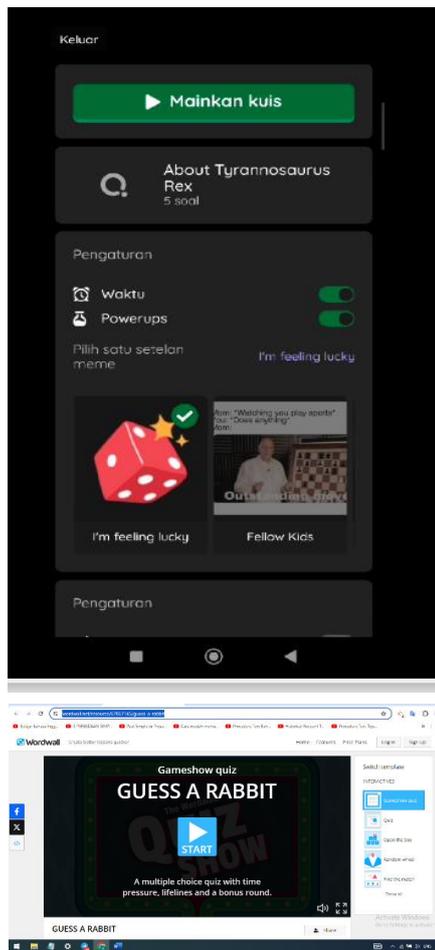
- Aspek Keterampilan

Adapun dari aspek keterampilan perolehan skor siswa berdasarkan rubrik penilaian hasil produk dari masing-masing kelompok sesuai gaya belajar. Penilaian untuk produk (digital) yang berupa *Quizziz*, *Wordwall*, *Gimkit* berdasarkan pada beberapa kriteria yaitu kesesuaian soal kuis dengan materi, jumlah soal kuis, dan penyajian *game* seperti gambar, audio dan animasi. Begitu juga kriteria untuk produk dari kelompok kinestetik yaitu berupa *game* manual yang divideokan. Berikut tabel hasil penilaian produk siswa.

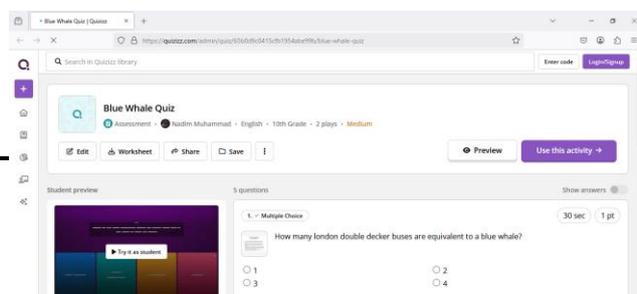
Tabel 3 Nilai Hasil Produk Siklus 1

Nilai Hasil Produk			
No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	89- 90	0	0%
2	86- 88	0	0%
3	84- 85	16	47%
4	81- 83	8	24%
5	79- 80	10	29%
6	76- 78	-	0%
7	<75	-	0%
Jumlah		34	

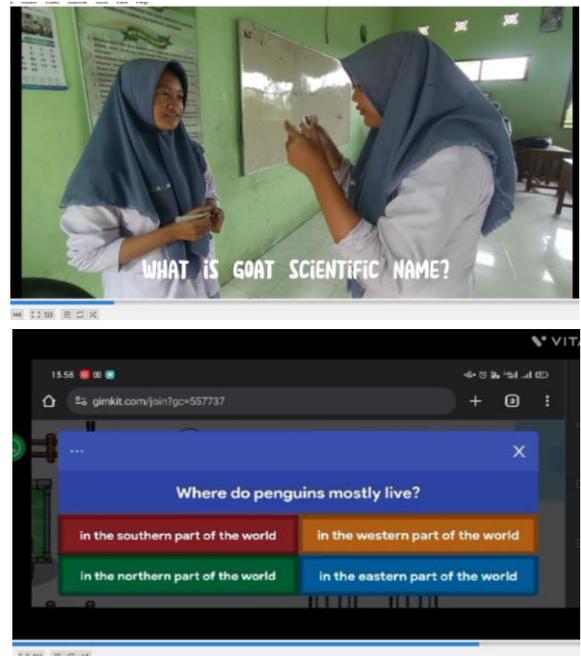
Adapun hasil produk masing-masing kelompok belajar sebagai berikut



Gambar 4. Hasil Produk Kelompok Auditori Siklus 1



Gambar 5 Hasil Produk Kelompok Visual Siklus 1



Gambar 6 Hasil Produk Kelompok Kinestetik Siklus 1

- Aspek Afektif

Selama pelaksanaan pembelajaran di siklus 1 terdapat penilaian antar siswa. Instrumen penilaian ini terdiri dari delapan item diantaranya perhatian ketika guru menjelaskan, memberikan pertanyaan saat proses pembelajaran, memberikan ide gagasan saat diskusi, mencari informasi dari sumber, mau menerima pendapat teman, memaksa teman untuk menerima pendapat teman, mau bekerja sama dan membantu setiap proses pembuatan produk.

Siklus 2

- Aspek Pengetahuan

Pada akhir pembelajaran di siklus kedua, peserta didik diberikan assesmen sumatif untuk mengetahui hasil kognitifnya. Peneliti memberikan soal terkait materi report yang sudah mereka pelajari.

Tabel 4 Hasil Posttest Siklus 2
 Hasil Posttest

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Rerata
1	100	8	24%	87,9
2	90	15	44%	
3	80	7	20%	
4	70	4	12%	
5	60	-	0%	
6	50	-	0%	
7	<50	-	0%	
Jumlah		34		

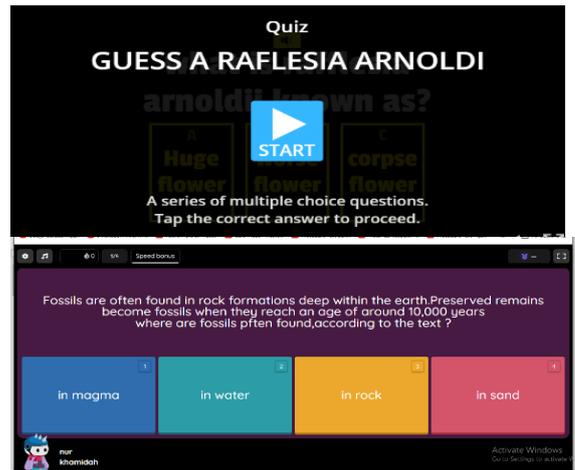
- Aspek Keterampilan

Seperti pada siklus pertama, Produk game yang dihasilkan pada siklus kedua ini dalam bentuk digital (quizziz, word wall, froggy jump) dan non digital (live game) yang divideokan. Penilaian hasil produk juga didasarkan pada rubrik yang sudah disiapkan seperti pada siklus pertama.

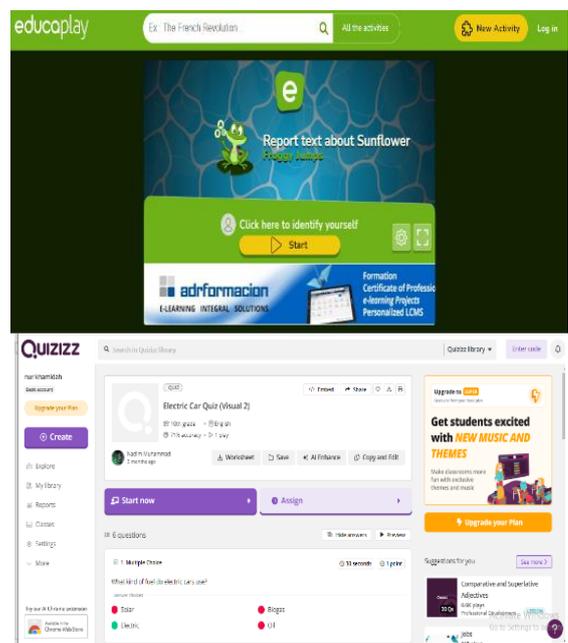
Tabel 5 Nilai hasil produk siklus 2
 Nilai Hasil Produk

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	91- 95	12	35%
2	86- 90	17	50%
3	84- 85	5	15%
4	81- 83	0	0%
5	79- 80	0	0%
6	76- 78	0	0%
7	<75	0	0%
Jumlah		34	

Selanjutnya untuk hasil produk masing-masing kelompok sebagai berikut



Gambar 7. Hasil produk Kelompok Auditory siklus 2



Gambar 8 Hasil Produk Kelompok Visual Siklus 2





Gambar 9 Hasil Produk Kelompok Kinestetik Siklus 2

- Aspek Afektif

Pada siklus kedua ini Sebagian besar peserta didik terlihat antusias dalam pembelajaran terutama pada diferensiasi proses. Hal ini terdeteksi dari hasil lembar isian tentang keterlibatan mereka selama proses pembelajaran sampai menghasilkan produk. Instrumen ini diisi oleh salah satu anggota masing-masing kelompok.

Pembahasan

a. Aspek Pengetahuan

Dalam aspek pengetahuan di siklus 1 terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami teks *report*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil postest dengan rerata nilai 77,6, yang kemudian pada siklus 2

mengalami peningkatan menjadi 87,9. Hal ini juga diperkuat dengan hasil isian lembar kuesioner tentang kemampuan mereka dalam mengidentifikasi teks *report*, struktur teks, unsur kebahasaan, informasi dalam teks dan membedakan teks *report* dengan teks deskripsi.

b. Aspek Keterampilan

- Hasil Diferensiasi Produk

Pelaksanaan pembelajaran di siklus 1 menghasilkan 8 jenis game yang berbeda. Hasil dari kelompok auditory berupa *digital game* (wordwall, quizziz) dan kelompok visual menghasilkan *digital game* juga berupa quizziz dan Kahoot. Sementara 3 kelompok kinestetik menghasilkan *live game* (non digital) berupa tebak gambar dan dictoglos. Satu kelompok kinestetik lainnya menghasilkan game digital menggunakan *gimkit*.

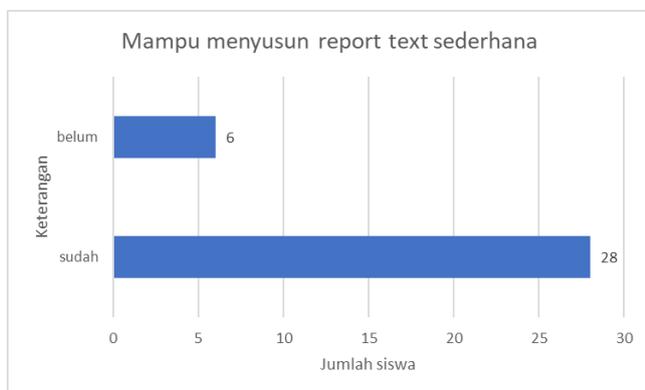
Secara umum dari semua produk terlihat adanya kemampuan menyusun kalimat dalam bentuk teks *report* dan kemampuan membuat game yang menyenangkan. Hanya saja ada beberapa kekurangan semisal dalam *Quizziz* yang dibuat oleh kelompok auditory terdapat audio bacaan yang menggunakan *auto read* dengan kecepatan lebih. Hal ini menimbulkan kurang mengertinya peserta quiz akan teks yang ditampilkan. Sementara quizziz yang dihasilkan oleh satu kelompok visual tidak menampilkan teksnya. Hal ini menyulitkan peserta quiz menyelesaikan game dengan baik.

Adapun produk game pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dalam menyusun kalimat (jumlah soal quiz dan kualitasnya) dan terdapat perubahan jenis game terutama pada kelompok kinestetik. Semua kelompok kinestetik menghasilkan game manual (tebak gambar, collecting star, dictogloss). Kelompok visual menghasilkan game froggy

jump dan quizziz dan 2 kelompok auditory membuat quizziz dan wordwall.

Respon Peserta didik

Berdasarkan pada hasil lembar isian siswa yang dibagikan setelah pembelajaran. Respon siswa terhadap pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi ini nampaknya cukup bagus. Hal ini terlihat dari data yang terkumpul. Terdapat dua hal yang ditanyakan dalam lembar isian kuesioner yaitu tentang kemampuan menyusun teks *report* dan membuat game sederhana terkait teks tersebut. Sebagian besar dari peserta didik (28 dari 34) menyatakan bahwa mereka mampu menyusun teks *report* sederhana.



Gambar 10 Hasil kuesioner tentang Kemampuan Menyusun *Report Text*

Diagram selanjutnya menunjukkan bahwa mereka juga mampu menyusun *game* sederhana menggunakan teks tersebut.



Gambar 11 Hasil Kuesioner tentang Kemampuan Membuat *Game* Sederhana dengan Materi *Report Text*

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pelaksanaan model Pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris materi teks *report* pada peserta didik kelas X-A MAN 1 Pasuruan semester genap, tahun pelajaran 2023-2024, (2) menjelaskan model pembelajaran berdiferensiasi berbasis *gamifikasi* untuk Meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris materi teks *report* pada peserta didik kelas X-A MAN 1 Pasuruan semester genap, tahun pelajaran 2023-2024.

Hasil dari penelitian ini menjawab hipotesis yang telah ditetapkan, yakni model pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris materi teks *report* pada peserta didik kelas X-A MAN 1 Pasuruan

Adapun dari kedua kriteria keberhasilan penelitian ini, disimpulkan bahwa kriteria pertama, yaitu pelaksanaan model pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi dipraktikkan sepenuhnya (100%) dinyatakan berhasil. Kriteria kedua, yaitu adanya peningkatan kompetensi Bahasa Inggris materi teks *report* peserta didik kelas X-A MAN 1 Pasuruan dilihat dari perolehan nilai di siklus 1 dan 2 serta meningkatnya level psikomotor siswa dengan menggabungkan keterampilan menulis dengan

pembuatan *game* sesuai dengan gaya belajar mereka.

Ucapan Terima Kasih

Ungkapan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis bisa turut serta berkontribusi dalam penulisan jurnal "Pena Emas" ini. Ungkapan terima kasih kami sampaikan kepada 1) Tim literasi MAN 1 Pasuruan melalui program "Sukses Menulis Jurnal di tahun 2025". 2) Teman-teman seperjuangan, 3) Siswa-siswi kelas X-A MAN 1 Pasuruan.

Daftar Pustaka

- Ambarita, J. S. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi*. Penerbit Adab.
- Anisa, K. D. (2020). The effect of gamification on students' motivation in learning English. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 14(1), 22-28.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basra, H. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Quizizz. *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulsel*, 3(4), 193-208.
- Euis laelasari, M. D. (2018). Model Gamifikasi Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Faiz, A. P. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi dalam program guru penggerak pada modul 2.1. *Jurnal Basicedu*, 2846-2853.
- Heny Kristiani, E. s. (2021). *Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Herliani, E. H. (2017). *Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan SD kelas tinggi kelompok kompetensi A*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar. Kemdikbud.
- Iskandar, D. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa pada materi report text melalui pembelajaran berdiferensiasi di kelas IX. A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 123-140. Kemendikbud. (2024, March Wednesday). <https://www.merdekabelajar.web.id/2022/06/download-cp-capaian-pembelajaran.html>. Retrieved from <https://www.merdekabelajar.web.id/2022/06/download-cp-capaian-pembelajaran.html>.
- Nikmah, H. (2020). Gamification to improve students' engagement in learning English. *ACITYA Journal of Teaching & Education* (pp. 60-70). ACITYA Journal of Teaching & Education.
- Rais, M. A. (2023, November). Retrieved March 2024, from <https://www.english-academy.id/blog/report-text-adalah>: <https://www.english-academy.id/blog/report-text-adalah>
- Safarati, N. &. (2023). Literature review: pembelajaran berdiferensiasi di sekolah menengah. *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).
- Sa'ida, N. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kreativitas anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 101-110.
- Sigalingging, R. (2023). *Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka The Differentiated Classroom*. Tata Akbar.
- Stefani, Y. S. (2023). Differentiated Learning Approach for Improving Report Text Learning Outcomes for Tenth Graders. *Didascien: Journal of English Education*, 83-96.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms*.
- Zumroti, N. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris tentang Pemahaman Isi Bacaan Teks Report

melalui TGT. *language: Jurnal Inovasi
Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 187-
196.