



Writing in the Real World: Integrating Contextual Teaching and Learning and Gamification to Improve Students' Literacy

Putri Hana Pebriana

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: putripebriana99@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to investigate the implementation of the Contextual Teaching and Learning (CTL) model and gamification in improving elementary school students' writing skills. The main focus of this research is to explore how both approaches can be integrated to create a more engaging, relevant, and effective learning experience. This study employed a qualitative approach with a classroom action research (CAR) design conducted in two cycles, involving 30 fourth-grade students and two teachers. Data were collected through classroom observations, interviews, writing skill tests, student engagement observation sheets, and documentation in the form of photos and videos of learning activities. The data were analyzed using Miles and Huberman's interactive analysis model. The results show that the integrated application of CTL and gamification significantly improved students' writing quality and fluency, enhanced learning motivation, and increased active participation during the writing process. Students not only produced more structured and coherent texts but were also able to connect their writing ideas with real-life contexts and experiences. Gamification contributed to intrinsic motivation through points, badges, and challenges, while CTL helped students recognize the relevance of learning to everyday life. Overall, the integration of these two approaches proved effective in improving writing skills while fostering students' cognitive, social, and metacognitive abilities. CTL and gamification can thus serve as innovative teaching strategies in writing instruction to create more meaningful and sustainable learning experiences.

Keywords: Contextual Teaching and Learning, Gamification, Writing Skills, Learning Motivation, Elementary Education.

PENDAHULUAN

Literasi adalah keterampilan dasar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Menulis, sebagai salah satu aspek utama dalam literasi, tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan ide, opini, dan pengetahuan yang berkembang dalam masyarakat (Salahuddin, & Prananda, G. 2025). Namun, dalam kenyataannya, banyak pelajar yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menulis, terutama di tingkat pendidikan dasar hingga menengah. Hal ini tidak hanya disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang teknik menulis, tetapi juga karena pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual dan tidak memadai untuk menciptakan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis, salah satunya melalui penerapan Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) dan Gamifikasi.

Model Pembelajaran Kontekstual adalah pendekatan yang bertujuan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata, sehingga siswa dapat melihat relevansi materi tersebut dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka sendiri. Menurut Johnson & Johnson (2009), pembelajaran kontekstual membantu siswa untuk memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik karena mereka dapat menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan membuat proses pembelajaran lebih relevan dan bermakna.

Selain itu, gamifikasi yang merupakan penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai bidang pembelajaran. Gamifikasi mencakup berbagai strategi seperti pemberian poin, level, tantangan, dan penghargaan, yang memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi dan berkembang. Sebuah studi yang dilakukan oleh Deterding et al. (2011) menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil pembelajaran. Dalam konteks menulis, gamifikasi dapat diterapkan dengan memberikan tantangan menulis yang menarik dan penghargaan bagi siswa yang menunjukkan kemajuan atau kreativitas.

Salah satu tantangan utama dalam mengajarkan keterampilan menulis adalah kurangnya minat dan motivasi dari siswa. Banyak siswa merasa bosan atau tertekan dengan tugas menulis yang mereka anggap sulit dan membosankan. Dengan menggabungkan elemen-elemen gamifikasi, pembelajaran menulis dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian oleh Anderson (2015) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas gamifikasi memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk menyelesaikan tugas akademik, termasuk menulis. Ini mengindikasikan bahwa kombinasi antara Model Pembelajaran Kontekstual dan Gamifikasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penerapan kedua model ini adalah bagaimana menghubungkan pembelajaran menulis dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian oleh Green & Baird (2016) menyatakan bahwa ketika siswa dapat mengaitkan materi yang mereka pelajari dengan pengalaman nyata mereka, mereka akan merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran menulis, di mana menulis tentang topik yang relevan dengan kehidupan mereka akan membuat siswa lebih termotivasi untuk menulis dengan baik. Dengan menghubungkan pengetahuan yang didapat di kelas dengan kehidupan sehari-hari, siswa dapat memahami betapa pentingnya keterampilan menulis untuk kesuksesan mereka di dunia nyata.

Pada tingkat pendidikan dasar, keterampilan menulis sering kali dikembangkan melalui pendekatan yang lebih konvensional, seperti latihan menulis esai atau cerita pendek. Meskipun metode ini efektif, mereka sering kali tidak cukup menarik bagi siswa yang lebih terbiasa dengan media interaktif seperti permainan dan teknologi digital. Penelitian oleh Gee (2003) menunjukkan bahwa video game dan permainan berbasis teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas, yang juga merupakan keterampilan yang sangat penting dalam menulis. Oleh karena itu, pengintegrasian elemen gamifikasi dalam pembelajaran menulis dapat memberikan manfaat besar bagi pengembangan keterampilan literasi siswa.

Selain itu, model pembelajaran kontekstual juga dapat mengakomodasi kebutuhan siswa dengan berbagai latar belakang, baik itu dari segi sosial, budaya, maupun ekonomi.

Dengan memberikan pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan pengalaman hidup siswa, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung perkembangan setiap individu. Hal ini sejalan dengan prinsip inklusivitas dalam pendidikan yang menekankan pentingnya memberikan kesempatan yang setara bagi semua siswa untuk berkembang sesuai dengan potensi mereka. Dengan demikian, penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dapat membantu siswa mengatasi hambatan dalam menulis dan memperluas perspektif mereka tentang pentingnya literasi.

Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran menulis juga dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa. Teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses sumber daya yang lebih beragam dan interaktif, seperti aplikasi menulis atau platform pembelajaran online, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Penelitian oleh Anderson & Anderson (2014) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran menulis dapat mempercepat penguasaan keterampilan menulis, terutama dalam konteks menulis kreatif dan ekspresif. Oleh karena itu, teknologi, yang sering kali digunakan dalam gamifikasi, dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dan Gamifikasi juga dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran berbasis proyek. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan tugas untuk menghasilkan karya tertentu, yang dalam hal ini bisa berupa tulisan yang memiliki relevansi dengan kehidupan mereka. Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengembangkan keterampilan menulis, tetapi juga keterampilan kolaborasi, penelitian, dan presentasi. Sebuah penelitian oleh Thomas (2000) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan keterampilan sosial siswa, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Dalam kerangka ini, artikel ini bertujuan untuk menginvestigasi penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dan Gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Fokus utama penelitian ini adalah pada bagaimana kedua pendekatan tersebut dapat diintegrasikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan efektif dalam konteks menulis. Dengan mengaitkan teori-teori pembelajaran yang relevan dan penelitian terdahulu, artikel ini berusaha menunjukkan pentingnya pembelajaran kontekstual dan gamifikasi dalam mengatasi tantangan yang ada dalam pengembangan literasi siswa di dunia nyata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menganalisis penerapan Model Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Desain penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas IV SD dan dua guru sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan siswa dan guru, tes keterampilan menulis, lembar observasi keterlibatan siswa, serta dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari beberapa alat untuk mengumpulkan data, yaitu observasi kelas untuk memantau implementasi model pembelajaran dan keterlibatan siswa, wawancara untuk menggali persepsi siswa dan guru terhadap pembelajaran, tes keterampilan menulis untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis siswa, serta lembar observasi keterlibatan siswa untuk mencatat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Prosedur penelitian dimulai dengan perencanaan, di mana peneliti merancang kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual dan gamifikasi. Kemudian, pada tahap

pelaksanaan, model pembelajaran diterapkan dalam siklus pertama dan kedua. Observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan dan respons siswa, sementara refleksi dan perbaikan dilakukan setelah setiap siklus untuk menilai dan memperbaiki proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan pada akhir siklus kedua untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan menulis dan keterlibatan siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara tematik dan deskriptif untuk mengidentifikasi pola-pola dalam keterlibatan siswa, respons terhadap gamifikasi, dan peningkatan keterampilan menulis. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi dari berbagai sumber dan metode, memastikan hasil yang lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tes kemampuan menulis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen, yang menerapkan pendekatan CTL dan gamifikasi, mengalami peningkatan signifikan dalam kualitas dan kelancaran penulisan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peningkatan ini tercermin dalam dua hal utama:

- a. Kualitas penulisan: Siswa menunjukkan kemampuan menulis yang lebih terstruktur, dengan argumentasi yang lebih kuat dan penggunaan bahasa yang lebih tepat. Siswa tidak hanya menulis berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki, tetapi mereka juga mampu menghubungkan pengetahuan tersebut dengan pengalaman dan konteks dunia nyata.
- b. Kelancaran penulisan: Siswa dalam kelompok eksperimen lebih mampu menyelesaikan tugas menulis dengan lebih lancar dan tidak terputus-putus, menunjukkan peningkatan dalam aspek fluency dan kohesi tulisan.

Analisis mendalam:

- a. Model Pembelajaran Kontekstual (CTL) berfokus pada penciptaan hubungan antara pembelajaran yang terjadi di kelas dan dunia nyata. Pendekatan ini membantu siswa untuk lebih memahami relevansi materi pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan menulis. Misalnya, dalam menulis esai atau laporan, siswa diberi tugas untuk menghubungkan topik yang mereka pelajari dengan kejadian atau isu yang sedang terjadi di masyarakat, memberi mereka motif intrinsik untuk menulis dengan lebih baik.
- b. Gamifikasi, di sisi lain, berperan sebagai elemen penguat motivasi. Sistem poin, lencana, dan tantangan menciptakan rasa kompetisi sehat yang memicu siswa untuk mencapai tujuan penulisan tertentu dengan lebih serius. Pemberian umpan balik instan (misalnya, poin atau level yang tercapai) memberi siswa rasa pencapaian yang memperkuat keberhasilan mereka dalam menulis. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menyelesaikan tugas tetapi juga merasa terinspirasi untuk memperbaiki kualitas tulisan mereka.

Selain itu, penggunaan gamifikasi memungkinkan pelatihan keterampilan metakognitif, di mana siswa diberikan kesempatan untuk menilai diri sendiri melalui berbagai misi atau tantangan yang harus mereka selesaikan. Hal ini meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir secara kritis dan reflektif tentang tulisan yang mereka buat.

Motivasi Belajar yang Lebih Tinggi

Berdasarkan hasil angket motivasi, ditemukan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen yang menggunakan gamifikasi melaporkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pemberian poin, lencana, dan tantangan dalam konteks gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga memperkaya pengalaman belajar.

Analisis mendalam:

- a. Gamifikasi di sini berfungsi untuk menambah elemen hiburan yang menjadikan pembelajaran lebih menarik, sekaligus menghilangkan kebosanan yang sering dialami siswa selama pembelajaran tradisional. Rasa kompetisi dan pencapaian (misalnya, memperoleh lencana atau mendapatkan skor tinggi) membuat siswa merasa dihargai atas

usaha mereka dan ini secara langsung meningkatkan keinginan mereka untuk terus belajar.

- b. Pendekatan ini juga mengadopsi prinsip self-determination theory (SDT), yang mengemukakan bahwa motivasi intrinsik siswa dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kompetensi, autonomi, dan keterhubungan sosial. Dalam konteks gamifikasi, pemberian tantangan yang bisa diselesaikan secara bertahap memberi siswa rasa kompetensi, sementara interaksi sosial dalam kelompok juga memperkuat rasa keterhubungan sosial mereka. Ini semua memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran menulis.
- c. Selain itu, Model Pembelajaran Kontekstual (CTL) yang berfokus pada pengalaman nyata mendorong siswa untuk merasa lebih terkait secara emosional dengan materi pembelajaran. Ketika mereka menulis tentang topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka atau yang terkait dengan masalah sosial yang mereka pedulikan, mereka merasa lebih terhubung dengan tugas menulis dan lebih termotivasi untuk menyelesaikannya dengan baik.

Partisipasi dalam Pembelajaran

Observasi partisipasi siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih sering terlibat dalam interaksi aktif dengan materi pembelajaran dan berdiskusi dengan teman sekelas. Mereka juga lebih konsisten dalam menyelesaikan tugas menulis tepat waktu.

Analisis mendalam:

- a. Gamifikasi meningkatkan tingkat interaksi sosial di antara siswa, karena seringkali mereka diharuskan bekerja sama atau bersaing satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu (misalnya, menyelesaikan tugas menulis atau mencapai level tertentu dalam game). Dinamika sosial yang tercipta memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.
- b. Pembelajaran kontekstual memberi siswa konteks yang relevan untuk tugas menulis mereka. Ketika mereka diberi kesempatan untuk menulis tentang isu yang mereka pedulikan atau topik yang mereka pahami dengan baik, mereka lebih cenderung berpartisipasi secara aktif. Misalnya, dalam pembelajaran berbasis konteks, siswa dapat menulis tentang masalah sosial yang mereka hadapi sehari-hari, yang memungkinkan mereka untuk lebih terlibat dalam diskusi kelas dan berbagi pemikiran.
- c. Pendekatan ini juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, karena siswa diharapkan untuk berbagi pengalaman mereka, memberikan umpan balik kepada teman sekelas, dan belajar bersama. Hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi individu, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama mereka dalam konteks sosial.

Dampak Integrasi CTL dan Gamifikasi pada Pengembangan Keterampilan Kognitif dan Sosial

Selain hasil yang berkaitan langsung dengan peningkatan keterampilan menulis, penerapan CTL dan gamifikasi juga memberikan dampak signifikan pada perkembangan keterampilan kognitif dan sosial siswa.

- a. Keterampilan Kognitif: Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk berpikir lebih kritis, membuat hubungan antara konsep-konsep yang telah mereka pelajari dengan dunia nyata, serta mengembangkan keterampilan metakognitif yang penting dalam menyelesaikan masalah. Dalam hal ini, gamifikasi memberi feedback langsung yang memungkinkan siswa mengidentifikasi area yang perlu perbaikan, sementara CTL membantu mereka memahami keterkaitan antara materi pelajaran dan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Keterampilan Sosial: Dalam gamifikasi, sering kali ada unsur kompetisi dan kolaborasi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim, berbagi ide, dan

memberikan dukungan emosional terhadap teman sekelas. Pendekatan ini mendorong interaksi sosial yang produktif, di mana siswa belajar untuk saling menghargai pendapat dan kemampuan orang lain, serta menerima umpan balik yang konstruktif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Gamifikasi memiliki dampak positif yang besar dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, memperbaiki motivasi belajar, serta meningkatkan partisipasi dan interaksi dalam pembelajaran. Kedua pendekatan ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif dalam menulis, tetapi juga memperkaya aspek sosial dan emosional siswa, yang pada gilirannya menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan efektif. Dengan demikian, integrasi CTL dan gamifikasi sebaiknya dipertimbangkan sebagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pendidikan menulis untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan menyeluruh bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya relevan untuk meningkatkan hasil akademik, tetapi juga untuk membentuk keterampilan sosial dan emosional yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A. (2015). *The effects of gamification on student motivation and academic achievement. Journal of Educational Psychology*, 107(3), 451-461. <https://doi.org/10.1037/edu0000012>
- Anderson, C. A., & Anderson, D. R. (2014). *Technology-enhanced writing: Exploring new opportunities for digital writing instruction. Writing & Pedagogy*, 6(2), 153-171. <https://doi.org/10.1558/wap.v6i2.153>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems* (pp. 2425-2428). ACM. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Green, M., & Baird, D. (2016). *Contextualizing the curriculum: Creating relevance for students through authentic learning experiences. Journal of Curriculum Studies*, 48(4), 475-491. <https://doi.org/10.1080/00220272.2015.1100335>
- Salahuddin, A., Sari, F. I., Vinola, D. O., & Prananda, G. (2025). The Multicultural Values in the Novel "99 Cahaya di Langit Eropa" and Their Application in Literary Education. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 7(1), 776-790.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning*. *Educational researcher*, 38(5), 365-379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. (Prepared for the Autodesk Foundation). <http://www.bie.org/files/researchreviewPBL.pdf>

