



**KONSEP HOMO LUDENS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS PERMAINAN: KAJIAN NARATIVE LITERATURE REVIEW**

Muh. Rijalul Akbar^{1*}, Syihabuddin², Ulfa Widayati³, Dedi Irawan⁴, Ramli⁵

Alamat e-mail: muhrijalulakbar@gmail.com, syihabuddin@upi.edu,
ulfawidayati24@gmail.com, dedirawan_fkkip@unsap.ac.id, ramlialfatih29@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima
Pendidikan Bahasa Arab, FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia
Ilmu Hukum, FHE, Universitas Muhammadiyah Bima
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Sebelas April,
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Taman Siswa Bima

Submit: 10 -12-2025, Revisi: 26-01-2026, Terbit: 31-01-2026

DOI: 10.30739/peneroka.v6i1.4554

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merekonstruksi praktik gamifikasi yang sering terjebak pada aspek struktural semata (*pointsification*) menuju pemaknaan ontologis bermain, serta menganalisis konvergensi filosofi pendidikan dengan intervensi teknologi. Ruang lingkup riset difokuskan pada implementasi konsep Homo Ludens dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia pada rentang tahun 2020–2025. Metode yang digunakan adalah Narrative Literature Review (NLR) dengan pendekatan filosofis Johan Huizinga dan analisis tematik menggunakan tipologi permainan Roger Caillois. Model data riset mencakup 21 artikel terpilih dari basis data Crossref yang dijangkau melalui Harzing’s Publish or Perish dan diseleksi melalui Manual Quality Assessment (MQA) pada jurnal bereputasi SINTA dan Scopus. Hasil temuan mengungkap pergeseran paradigma fundamental di mana permainan berevolusi menjadi pedagogi inti (*core pedagogy*), khususnya pada jenjang sekolah dasar. Secara spesifik, ditemukan dominasi kategori agôn (kompetisi) yang meningkatkan metrik kognitif namun berisiko menciptakan motivasi transaksional, sementara kategori mimicry dan konsep magic circle terbukti vital menciptakan ruang aman (*graceful failure*) untuk mereduksi kecemasan berbahasa. Studi ini menyimpulkan perlunya keseimbangan desain instruksional antara kompetisi dan imajinasi untuk mempertahankan agensi manusia di tengah dominasi kecerdasan buatan.

Kata kunci: Homo Ludens, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Narrative Literature Review, Gamifikasi

Abstract

This study aims to reconstruct gamification practices, often confined to mere structural aspects (pointsification), toward a deeper ontological understanding of play, while analyzing the convergence of educational philosophy with technological interventions. The scope of the research focuses on the implementation of the Homo Ludens concept within the context of Indonesian language learning spanning from 2020 to 2025. The methodology employed is a Narrative Literature Review (NLR), utilizing Johan Huizinga’s philosophical lens and a thematic analysis based on Roger

Caillouis' typology of play. The research data model comprises 21 articles selected from the Crossref database, harvested via Harzing's Publish or Perish, and screened through a Manual Quality Assessment (MQA) of reputable journals indexed in SINTA and Scopus. The findings reveal a fundamental paradigm shift wherein play has evolved into a core pedagogy, particularly within elementary education. Specifically, the study identifies a dominance of the agôn (competition) category, which enhances cognitive metrics but poses a risk of fostering transactional motivation. Conversely, the mimicry category and the concept of the magic circle prove vital in establishing a safe space for graceful failure, thereby reducing language anxiety. The study concludes that a balanced instructional design between competition and imagination is essential to preserve human agency amidst the rising dominance of Artificial Intelligence.

Keywords: *Homo Ludens; Indonesian Language Learning; Narrative Literature Review; Gamification.*

Pendahuluan

Dalam lanskap dinamis penelitian pendidikan abad ke-21, khususnya dalam koridor pembelajaran bahasa dan sastra, peneliti dihadapkan pada sebuah paradoks yang meresahkan. Di satu sisi, terdapat lonjakan eksponensial dalam adopsi teknologi pendidikan (Risnawati & Triyana, 2025; Shodiq et al., 2025), mulai dari platform manajemen pembelajaran hingga aplikasi gamifikasi instan. Berbagai strategi dan media pembelajaran yang inovatif perlu dieksplorasi agar siswa tetap termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Tarigan et al., 2025).

Di sisi lain, kita menyaksikan krisis keterlibatan (*engagement*) yang mendalam, di mana siswa secara fisik hadir di ruang kelas baik maya maupun nyata namun secara kognitif dan emosional teralienasi dari proses penciptaan makna (Gong & Ye, 2025). Fenomena ini menuntut tinjauan ulang yang radikal terhadap bagaimana latar belakang penelitian disusun. Latar belakang masalah dalam karya ilmiah tidak boleh lagi sekadar menjadi litani keluhan tentang kebosanan siswa atau rendahnya nilai ujian yang kemudian dijawab secara simplistik dengan penerapan aplikasi tertentu (Ruiz et al., 2024). Sebaliknya, ia harus menjadi sebuah argumen intelektual yang kokoh, yang membongkar akar ontologis dari interaksi manusia dengan pengetahuan.

Urgensi penelitian ini berakar pada temuan bahwa sebagian besar intervensi gamifikasi dalam pendidikan bahasa Indonesia masih terjebak pada apa yang disebut sebagai *structural gamification* atau gamifikasi struktural sebuah adopsi superfisial dari mekanika permainan seperti poin dan papan peringkat tanpa mengubah esensi pedagogis materi ajar (Bodyk et al., 2025). Pendekatan ini, yang sering kali didorong oleh teori behavioristik kuno, mengabaikan kompleksitas motivasi manusia dan sering kali gagal mempertahankan keterlibatan jangka panjang (Dah et al., 2024; Jia & Lu, 2025). Oleh karena itu, pengintegrasian kembali konsep

Homo Ludens manusia sebagai makhluk bermain bukanlah sekadar pemanis teoritis, melainkan sebuah imperatif metodologis untuk mengembalikan agensi, otonomi, dan kegembiraan otentik ke dalam pembelajaran bahasa (Linden et al., 2025).

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian serupa. Di antaranya adalah (Suryapranata & Gozali, 2024) yang berhasil menunjukkan bahwa penggunaan permainan trivia yang dikembangkan dengan metodologi agile dan mesin gim Ren'Py mampu secara efektif meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Uslu, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan terbukti sebagai perangkat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, capaian akademik, dan perkembangan holistik apabila dirancang serta diterapkan secara tepat. Selanjutnya penelitian dari (Bozkurt & Durak, 2018) menyatakan bahwa publikasi penelitian masih didominasi oleh artikel konseptual/deskriptif, meskipun terdapat peningkatan jumlah studi kuantitatif dan kualitatif. Selain itu, kajian leksikal menunjukkan menguatnya fokus penelitian pada pendidikan dan pembelajaran, keterlibatan serta motivasi peserta didik, perubahan perilaku, dan desain pembelajaran berbasis gamifikasi.

Kesenjangan penelitian dibandingkan beberapa penelitian terdahulu adalah sebagai berikut. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Suryapranata & Gozali, 2024) hanya berfokus pada pemaparan permasalahan, solusi yang ditawarkan (pengembangan permainan trivia), serta hasil positif terkait peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh (Uslu, 2022) terletak pada eksplorasi penerapan spesifik dan efektivitas konsep Homo Ludens dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya terkait bagaimana strategi pembelajaran berbasis permainan dapat disesuaikan dengan nuansa budaya serta kerangka pendidikan yang khas di Indonesia. Adapun dari penelitian (Bozkurt & Durak, 2018) terletak pada belum adanya kajian yang secara khusus membahas penerapan konsep Homo Ludens dan pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian yang diusulkan diharapkan dapat melengkapi tinjauan umum yang ada dengan perspektif yang lebih spesifik dan mutakhir.

Johan Huizinga mendefinisikan bermain sebagai aktivitas bebas yang dilakukan secara sadar di luar kehidupan "biasa", tidak memiliki kepentingan material langsung, namun menyerap pemainnya secara intens. Aktivitas ini terjadi dalam batasan ruang dan waktu yang ditentukan (*magic circle*) serta menciptakan keteraturan (Frissen et al., 2025). Peradaban

tidak lahir dari permainan, melainkan lahir di dalam dan sebagai permainan. Ritual, puisi, kebijaksanaan, dan hukum tumbuh dari pola-pola permainan (Frissen et al., 2025).

Dalam konteks masa depan yang didominasi AI, konsep Homo Ludens berevolusi menjadi cara hidup yang melampaui utilitas ekonomi (Homo Economicus). Bermain menjadi jembatan esensial untuk pembuatan makna kolaboratif (*collaborative meaning making*) dan eksplorasi ambiguitas (Benzon, 2025). Dalam konteks bahasa, penerjemahan (dan penggunaan bahasa) dilihat sebagai permainan kreatif seperti Lego, bukan sekadar *puzzle* yang sudah ditentukan gambarnya. Ini melibatkan mediasi antar-*linguaculture* (bahasa-budaya) (BURLACU, 2023).

Klasifikasi permainan yang relevan untuk diadaptasi ke dalam pembelajaran bahasa adalah tipologi Roger Caillois yang membagi permainan menjadi 4 kategori utama dan 2 kutub (Frissen et al., 2025).

Empat kategori utama permainan adalah sebagai berikut. (1) *Agôn* (kompetisi), yaitu permainan yang melibatkan persaingan keterampilan, seperti debat atau kuis bahasa. (2) *Mimicry* (simulasi/peran), yaitu bermain peran atau teater. Ini sangat relevan dengan pembelajaran bahasa komunikatif dan sastra, di mana siswa "berpura-pura" menjadi orang lain untuk memahami perspektif. (3) *Alea* (kesempatan/nasib), yaitu permainan yang bergantung pada keberuntungan, seperti dadu (kurang relevan untuk skill bahasa, tapi bisa untuk variasi *icebreaking*). (4) *Ilinx* (vertigo/kekacauan), yaitu permainan yang mengubah persepsi keseimbangan, seperti berputar-putar (mungkin relevan untuk metode pembelajaran fisik/kinestetik).

Kemudian, berdasarkan sikap bermain, Roger Caillois dalam (Frissen et al., 2025) membaginya menjadi dua. (1) *Paidia*, yaitu permainan bebas, improvisasi, spontanitas, dan fantasi yang tidak terkendali. (2) *Ludus*, yaitu permainan yang diatur aturan ketat, disiplin, dan penguasaan skill.

Urgensi penelitian ini didasari oleh temuan empiris dan teoretis yang terbit dalam rentang waktu 2020 hingga 2025, yang terekam dalam pangkalan data bereputasi tinggi seperti Scopus dan Sinta. Data menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia bukan sekadar respons reaktif, melainkan sebuah evolusi pedagogis yang telah diprediksi oleh nilai-nilai luhur para pendiri bangsa. Kesenjangan (*gap*) penelitian inilah yang menjadi landasan proposal ini. Belum ada kajian tinjauan literatur naratif yang secara

komprehensif membedah praktik gamifikasi pembelajaran bahasa Indonesia kontemporer dengan menggunakan pisau bedah ontologis Huizinga secara murni dan konsisten.

Penelitian ini bertujuan merekonstruksi praktik gamifikasi yang sering terjebak pada aspek struktural semata (pointsification) menuju pemaknaan ontologis bermain, serta menganalisis konvergensi filosofi pendidikan dengan intervensi teknologi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain *Narrative Literature Review* (NLR). NLR adalah bentuk sintesis pengetahuan yang bersifat interpretatif dengan merangkum, mengontekstualkan, dan mengkritisi berbagai sumber untuk memperluas pemahaman, perkembangan teori, atau praktik, bukan sekadar menjawab pertanyaan penelitian yang sempit (Jahan et al., 2016). Jenis ulasan ini digunakan untuk memetakan kondisi pengetahuan terkini, menelusuri perkembangan gagasan, menemukan celah penelitian, mengintegrasikan teori, serta membangun kerangka konseptual baru berdasarkan keahlian dan perspektif penulis.

Metode NLR dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis diskursus filosofis Homo Ludens dan implementasi praktisnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yang seringkali bersifat heterogen dan tidak selalu dapat diukur secara kuantitatif seperti dalam *Systematic Literature Review* (SLR). NLR memungkinkan peneliti untuk menghubungkan berbagai benang merah teoritis dan praktis secara lebih luas dan interpretatif.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak Harzing's Publish or Perish (PoP) untuk memastikan cakupan metadata yang komprehensif. Database yang digunakan adalah Crossref. Kata kunci yang digunakan adalah Homo Ludens Play based learning, Gamification, Indonesian language learning. Rentang waktu artikel dibatasi secara ketat dari tahun 2020 hingga 2025 untuk menangkap tren pedagogis terkini, terutama pergeseran metode pembelajaran pascapandemi dan era digital.

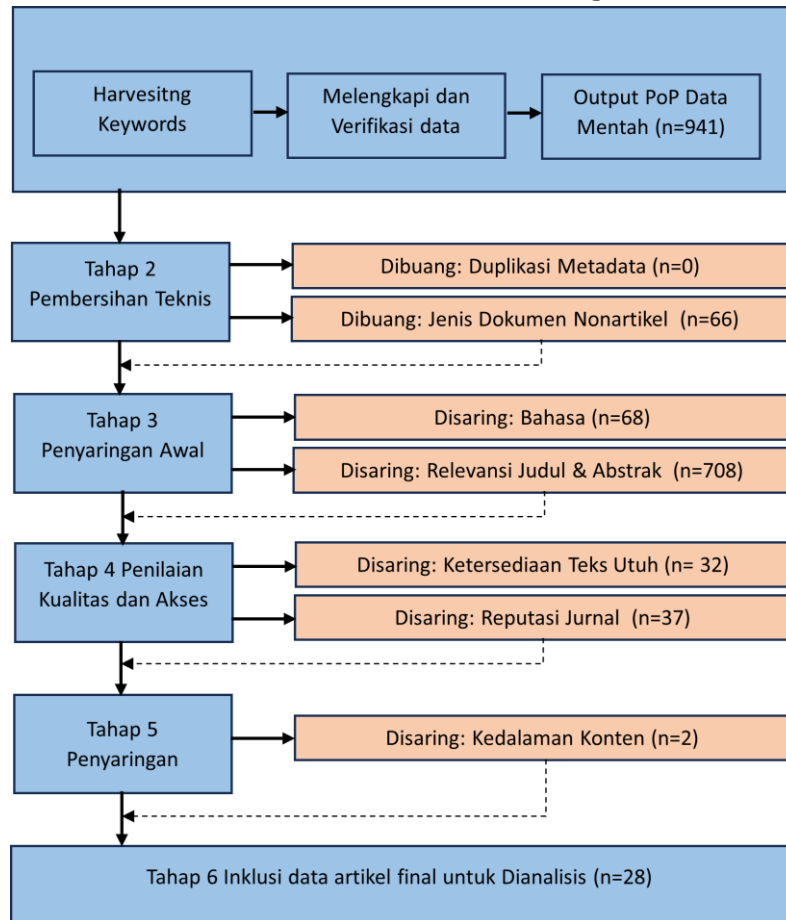
Meskipun tidak menggunakan protokol PRISMA, penelitian ini tetap menerapkan kriteria seleksi terstruktur untuk menjaga validitas data. Peneliti melakukan *manual quality assessment* (penilaian kualitas manual) (MQA) dengan hanya memilih jurnal yang terindeks SINTA atau Scopus/WoS untuk menjaga kredibilitas.

Tabel 1. Kriteria inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi (Diterima)	Eksklusi (Ditolak)
Duplikasi atau Nonartikel	Satu artikel, tanpa ada kesamaan nama dan judul, hasil bukan merupakan artikel.	Artikel yang sama atau merupakan buku, book chapter, skripsi, tesis, disertasi (yang tidak dipublikasikan), artikel populer, atau blog.
Bahasa	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.	Bahasa selain Indonesia dan Inggris.
Akses	<i>Full text</i> tersedia (Open Access).	Hanya tersedia abstrak atau judul
Reputasi Artikel	Artikel Jurnal Ilmiah (Nasional Terakreditasi/Internasional) dan Prosiding Seminar.	Artikel yang tidak terakreditasi oleh Sinta (Indonesia), Scopus/Wos/EBSCO/ProQuest (Internasional)
Topik	Artikel yang membahas konsep bermain, <i>Homo Ludens</i> , atau gamifikasi dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia.	Artikel tentang <i>game</i> secara umum tanpa kaitan spesifik dengan pedagogi bahasa.

Agar data yang dikumpulkan lebih berkualitas, peneliti menggunakan tahapan MQA sebagai berikut. Proses seleksi data dilakukan secara bertingkat melalui enam tahapan utama, yang diawali dengan (1) Identifikasi, yaitu pemanenan metadata menggunakan perangkat lunak Publish or Perish pada basis data Crossref, dilanjutkan dengan proses melengkapi dan memverifikasi metadata tersebut menggunakan Mendeley. Data yang valid kemudian memasuki tahap (2) Pembersihan teknis, digunakan untuk mengeliminasi duplikasi entri dan mengeluarkan dokumen nonartikel. Artikel yang tersisa kemudian masuk tahap (3) penyaringan awal berdasarkan kriteria bahasa (Indonesia dan Inggris) serta relevansi judul dan abstrak terhadap topik pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan tahap (4) penilaian kualitas dan akses dengan menyaring ketersediaan teks lengkap (full text) serta memvalidasi reputasi jurnal (SINTA, Scopus, atau WoS) untuk menghindari penerbit predator. Artikel yang memenuhi syarat administratif tersebut kemudian melalui tahap (5) penyaringan substantif dengan membaca keseluruhan isi naskah guna memastikan pembahasan menyentuh kedalaman konsep pedagogis atau filosofis *Homo Ludens*, hingga akhirnya terpilih sejumlah artikel pada tahap (6) Inklusi yang siap untuk diekstraksi dan dianalisis lebih lanjut. Langkah itu digambarkan seperti pada diagram berikut.

Gambar 1. Alur Seleksi data MQA



Data yang terkumpul melalui PoP dianalisis menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*) dengan tahapan sebagai berikut. (1) Melengkapi data *harvesting*, karena ada beberapa data yang belum lengkap. (2) Pemetaan awal, membaca judul dan abstrak hasil *harvesting* PoP untuk membuang artikel yang tidak relevan (misalnya: artikel tentang bahasa pemrograman, bukan bahasa manusia). (3) Pembacaan mendalam (*close reading*), mengkaji teks penuh untuk menemukan bagaimana Homo Ludens didefinisikan atau dioperasionalkan. (3) Sintesis naratif, mengelompokkan temuan ke dalam subtema utama. Berikut adalah tabel ekstraksi data.

Tabel 2. Pedoman Ekstraksi Korpus Data

No	Identitas (Tahun & Penulis)	Jenjang & Target	Keterampilan Bahasa	Bentuk Homo Ludens	Sifat Permainan	Peran	Temuan /Hasil Utama
1	...	...	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...	...	...
dst.	...	...	...	...	...	...	...

Pembahasan

Seperti yang telah dikemukakan pada metode penelitian, jumlah data yang dianalisis adalah 28. Namun demikian, jumlah artikel yang dianalisis untuk pembahasan adalah 21 (7 artikel tentang Homo Ludens tidak dianalisis).

Sebagai langkah awal dalam menyusun pembahasan NLR, perlu dilakukan pemetaan (*mapping*) dan taksonomi terhadap data empiris yang ada. Pengategorian ini akan memudahkan dalam melihat pola (*patterns*), kesenjangan (*gaps*), dan tren dominan dalam implementasi konsep Homo Ludens di pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut adalah analisis kategorisasi mendalam berdasarkan 21 artikel yang terdapat dalam korpus data.

1. Kategorisasi Hasil Ekstraksi Korpus Data

A. Distribusi Jenjang Pendidikan & Target Sasaran

Data menunjukkan diversifikasi target yang luas, namun dengan konsentrasi yang sangat kuat pada pendidikan dasar. Ini mengindikasikan bahwa intervensi berbasis permainan dianggap paling krusial pada tahap fondasi. Sekolah Dasar (SD/MI) 11 Artikel (Dominan > 50%). Fokus pada literasi awal, kosakata, menulis narasi, dan membaca pemahaman. Jenjang Sekolah Menengah (SMP/MTs) 5 Artikel. Berfokus pada menulis surat dinas, struktur teks, apresiasi sastra, dan berbicara. Kemudian, jenjang perguruan tinggi & dewasa (BIPA/Ummum/Inklusi): 5 Artikel. Berfokus pada literasi budaya, BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing), dan teknologi asistif untuk penyandang disabilitas (tunanetra).

Dominasi di tingkat SD selaras dengan fase perkembangan kognitif anak yang masih lekat dengan dunia bermain. Namun, kemunculan riset di level BIPA dan Universitas menunjukkan pergeseran bahwa bermain bukan lagi monopoli anak-anak, melainkan kebutuhan andragogi untuk mengatasi kompleksitas materi tingkat lanjut.

B. Fokus Keterampilan Bahasa (*Language Skills*)

Permainan tidak lagi hanya menasar aspek hafalan kosakata, tetapi mulai merambah ke keterampilan produktif dan reseptif yang kompleks. Literasi baca tulis (membaca & menulis) paling dominan. Mencakup menulis narasi, deskripsi, surat, hingga membaca cepat dan pemahaman. Aspek kebahasaan (kosakata & tata bahasa) sering menjadi pintu masuk gamifikasi karena sifatnya yang terstruktur (benar/salah). Berbicara dan menyimak mulai diintervensi dengan metode bermain peran dan media audio-visual. Kemudian sastra dan budaya, penggunaan AR untuk visualisasi sastra dan gim petualangan untuk literasi budaya.

C. Klasifikasi Bentuk Homo Ludens (*Caillois Framework*)

Analisis data menunjukkan dominasi mutlak satu kategori, dengan kemunculan kategori lain sebagai pelengkap hibrida. *Agôn* (kompetisi) sangat dominan. Hampir seluruh artikel (21/21) memuat unsur *Agôn*. Manifestasinya berupa kuis, skor, leaderboard, turnamen tim, dan ujian gamifikasi. *Mimicry* (simulasi/peran) cukup signifikan (hibrida). Sering muncul bersamaan dengan *agôn* (sekitar 10 artikel). Manifestasinya meliputi bermain peran (*role play*), visualisasi AR (simulasi realitas), dan pembuatan cerita/animasi. Sebagai catatan, *alea* (keberuntungan) dan *ilinx* (vertigo) tidak muncul secara eksplisit sebagai metode utama, namun tersirat dalam mekanisme pengacakan soal kuis.

D. Sifat Permainan & Integrasi Teknologi

Terdapat pertarungan dan kolaborasi antara medium digital dan manual. Digital gamification (mayoritas). Platform siap pakai seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, Bamboozle, dan Educandy mendominasi. Teknologi maju seperti augmented Reality (AR), Scratch (Programming), dan website kustom juga ditemukan. Kemudian, terdapat juga permainan nondigital/manual games seperti teka-teki silang kertas, bisik berantai, kartu kata, TGT (Team Game Tournament) manual masih relevan untuk konteks interaksi sosial fisik dan daerah minim infrastruktur. Sifat permainan berikutnya adalah hibrida, sifat ini Adalah kombinasi metode ceramah dengan kuis digital atau penggunaan media digital dalam kerja kelompok.

E. Peran Permainan dalam Pembelajaran

Data menunjukkan evolusi peran permainan dari sekadar pemanis menjadi inti. Media evaluasi/asesmen menggantikan tes kertas yang kaku menjadi kuis interaktif (Kahoot/Quizizz). Media pembelajaran utama seperti AR digunakan untuk menjelaskan konsep abstrak sastra, atau Scratch untuk membuat narasi. Stimulus motivasi/*ice breaking* digunakan di awal (apersepsi) untuk menarik fokus. Kemudian, alat inklusi (assistive) digunakan untuk membantu penyandang disabilitas mengakses materi.

F. Sintesis Temuan Utama (*Key Findings*)

Dari 21 artikel, berikut adalah pola hasil yang konsisten. Lonjakan keterlibatan (*engagement*), hampir semua studi melaporkan peningkatan partisipasi aktif, dari pasif menjadi antusias, terutama pada siswa dengan motivasi rendah. Terjadi peningkatan hasil belajar kognitif, nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal meningkat signifikan (misal: N-Gain tinggi, kenaikan dari siklus ke siklus). Kemudian terjadi reduksi kecemasan dan kebosanan. Permainan memecah kemonotonan metode ceramah. Namun, ada temuan anomali (Darmawansah, 2020a) di mana gamifikasi ujian justru bisa meningkatkan kecemasan pada tipe siswa tertentu. Selain itu, terjadi juga transformasi peran siswa, dari konsumen materi

menjadi kreator (dalam studi penggunaan Scratch dan proyek drama). Selanjutnya ditemukan juga adanya efektivitas inklusi, teknologi interaktif terbukti valid menjembatani kesenjangan akses bagi mahasiswa tunanetra.

Berdasarkan 21 artikel yang terbit pada rentang 2020–2025 menunjukkan bahwa integrasi konsep Homo Ludens dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah mengalami evolusi signifikan. Permainan tidak lagi dipandang sebagai suplemen "pencair suasana" semata, melainkan sebagai ekosistem pedagogis utama. Berikut adalah analisis mendalam mengenai fenomena tersebut, yang ditinjau melalui interaksi antara data empiris matriks penelitian dengan teori permainan kontemporer.

2. Dominasi Agôn dan Kritik terhadap "Pointsifikasi"

Data menegaskan hegemoni kategori permainan *agôn* (kompetisi) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang termanifestasi melalui penggunaan masif platform digital seperti Kahoot dan Quizizz (Afifah & Atmazaki, 2024; Sari & Mahendra, 2025). Secara empiris, efektivitas platform ini dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan tata bahasa didukung oleh tinjauan sistematis (Zou et al., 2019), yang menemukan bahwa mekanisme digital *game-based learning* (DGBL) secara konsisten meningkatkan retensi kosakata dibandingkan metode kertas-pena.

Namun, dominasi *agôn* ini menyimpan residu pedagogis yang perlu dikritisi. Banyak praktik yang ditemukan misalnya dalam (Darmawansah, 2020b) cenderung terjebak pada apa yang disebut oleh (Toda et al., 2018) sebagai *the dark side of gamification*. Ketika elemen permainan direduksi hanya menjadi poin, lencana, dan papan peringkat (*pointsification*), motivasi siswa bergeser menjadi transaksional (Homo Economicus). Siswa mengejar skor, bukan pemahaman. Hal ini berisiko menciptakan kompetisi yang tidak sehat dan meningkatkan kecemasan, alih-alih kenikmatan bermain yang menjadi inti filosofi Homo Ludens.

3. Mimicry dan Identitas Proyektif

Temuan mengenai keberhasilan kategori *mimicry* (simulasi/peran) dan teknologi imersif (AR/VR) dalam pembelajaran sastra (Efendi & Atmarizon, 2024; Wahdian & Arifah, 2025) mengonfirmasi pergeseran dari pembelajaran berbasis hafalan menuju pembelajaran berbasis identitas. Hal ini selaras dengan konsep (Reinhardt, 2019) mengenai "Gameful L2 Learning", di mana permainan bahasa yang efektif harus memfasilitasi "Projective Identity".

Dalam konteks ini, siswa tidak sekadar melatih struktur kalimat, tetapi "memproyeksikan" diri mereka ke dalam peran baru (penulis, detektif bahasa, karakter cerita). Teknologi AR bertindak sebagai mediator yang mentransformasi konsep abstrak menjadi pengalaman konkret. Pendekatan ini relevan dengan temuan (Godwin-Jones, 2016), yang menyatakan bahwa teknologi mobile gaming modern memungkinkan pembelajaran bahasa yang tersituasi (*situated learning*), di mana

makna dikonstruksi melalui interaksi dengan lingkungan virtual, bukan sekadar dihafal dari buku teks. Ini membuktikan bahwa Homo Ludens belajar paling efektif ketika ia "menjadi" orang lain dalam lingkup permainan.

4. *Magic Circle* sebagai Ruang Aman Kegagalan (*Graceful Failure*)

Validasi konsep *magic circle* Huizinga sebagai ruang aman psikologis (Hasanudin et al., 2024; Ilmaknun & Niswar, 2025) merupakan temuan krusial untuk mengatasi kecemasan berbahasa. (Plass et al., 2015) dalam model Foundations of Game-Based Learning menjelaskan fenomena ini sebagai *Graceful Failure* (kegagalan yang anggun).

Dalam permainan, kegagalan (seperti salah menjawab kuis atau salah ucap dalam simulasi) tidak membawa konsekuensi fatal di dunia nyata, melainkan hanya umpan balik untuk mencoba lagi. Hal ini menurunkan beban kognitif dan filter afektif siswa secara signifikan. Riset (Hung, 2018) memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi mampu mengubah persepsi "ujian yang menakutkan" menjadi "tantangan yang menyenangkan", yang secara langsung berkorelasi dengan peningkatan performa akademik. *Magic circle* memberikan imunisasi psikologis bagi siswa untuk berani mengambil risiko linguistik (*linguistic risk-taking*) yang esensial bagi penguasaan bahasa asing atau bahasa kedua.

5. Relevansi Homo Ludens di Era AI

Mengaitkan temuan ini dengan masa depan pendidikan (Benzon, 2025), peran Homo Ludens menjadi benteng terakhir kognisi manusia di tengah gempuran *artificial intelligence* (AI). Ketika AI mampu menangani aspek teknis bahasa (penerjemahan dan koreksi sintaksis), pendidikan bahasa harus beralih ke pengembangan kompetensi yang sulit diotomasi.

Berdasarkan analisis artikel (Ilmaknun & Niswar, 2025), permainan yang melibatkan kolaborasi dan narasi kreatif melatih keterampilan sosial emosional yang kompleks. (Qian & Clark, 2016) menekankan bahwa game-based learning di abad ke-21 bukan lagi soal drill konten, melainkan tentang pengembangan kemampuan abad 21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi lintas budaya. Model pembelajaran bahasa berbasis permainan menyiapkan siswa untuk menavigasi ambiguitas dan menciptakan makna baru (*meaning making*) kemampuan manusiawi yang membedakan Homo Ludens dari algoritma mesin.

Secara keseluruhan, data menunjukkan pergeseran paradigma. Jika sebelumnya permainan dalam kelas bahasa hanya dianggap sebagai *ice breaking* atau selingan (sekadar *alea* atau keberuntungan dadu), kini permainan telah menjadi strategi pedagogis inti (*core pedagogy*). Penggunaan aplikasi seperti Duolingo, Bamboozle, dan Educandy membuktikan bahwa akuisisi bahasa yang repetitif dapat dikemas menjadi aktivitas yang memicu dopamin dan motivasi intrinsik.

Namun, pendidik harus waspada. Seperti yang diingatkan dalam teori Huizinga, permainan haruslah "bebas". Jika gamifikasi dipaksakan dengan tekanan eksternal yang berlebihan (seperti nilai tinggi sebagai satu-satunya tujuan), maka ia kehilangan sifat keludens-annya dan kembali menjadi beban kerja. Oleh karena itu, keseimbangan antara kompetisi (*agôn*) dan simulasi imajinatif (*mimicry*), serta perpaduan antara teknologi digital dan interaksi manusiawi, adalah kunci keberhasilan implementasi Homo Ludens dalam pembelajaran Bahasa Indonesia modern.

Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap 21 artikel terpilih dalam rentang tahun 2020–2025, penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi konsep Homo Ludens dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah mengalami transformasi paradigma yang fundamental. Permainan tidak lagi sekadar diposisikan sebagai elemen suplemen, melainkan telah berevolusi menjadi ekosistem pedagogis utama (*core pedagogy*) yang strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Transformasi ini ditandai oleh dominasi kategori *agôn* (kompetisi) melalui platform digital seperti Kahoot dan Quizizz, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Temuan ini memiliki implikasi signifikan terhadap desain instruksional pembelajaran bahasa. Pendidik perlu menyelaraskan elemen kompetisi (*agôn*) dengan simulasi imajinatif (*mimicry*) untuk memastikan gamifikasi tetap bersifat membebaskan dan bukan koersif. Secara praktis, penggunaan konsep *magic circle* berimplikasi pada terciptanya ruang aman bagi siswa untuk melakukan kegagalan yang anggun (*graceful failure*), yang sangat krusial dalam mereduksi filter afektif dan mendorong keberanian mengambil risiko linguistik (*linguistic risk taking*). Selain itu, integrasi kategori *mimicry* menjadi benteng pertahanan aspek humanis di era kecerdasan buatan (AI) dengan mengembangkan keterampilan yang sulit diotomasi seperti empati dan kreativitas naratif.

Kelebihan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan Narrative Literature Review (NLR) yang memungkinkan peneliti menghubungkan benang merah teoritis dan praktis secara luas dan interpretatif, melampaui sekadar jawaban pertanyaan penelitian yang sempit. Penggunaan pisau bedah ontologis Huizinga dan tipologi Roger Caillois memberikan dasar filosofis yang kokoh untuk mengkritisi praktik pointsifikasi atau gamifikasi struktural yang sering kali terjebak pada motivasi transaksional.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan atau kelemahan, di antaranya adalah fokus analisis yang menunjukkan dominasi mutlak pada kategori *agôn*, sementara kategori lain seperti *alea* (keberuntungan) dan *ilinx* (*vertigo*) tidak muncul secara eksplisit sebagai metode utama. Selain itu, meskipun metode NLR memberikan kedalaman interpretatif, pendekatan ini bersifat heterogen dan tidak selalu dapat diukur secara kuantitatif seperti dalam Systematic Literature Review (SLR).

Keberhasilan implementasi Homo Ludens di masa depan bergantung pada keseimbangan desain instruksional yang mampu mempertahankan agensi manusia di tengah dominasi teknologi.

Daftar Rujukan

- Afifah, A., & Atmazaki, A. (2024). The Effect of Kahoot-based Team Game Tournament Type Cooperative Model and Learning Motivation on Indonesian Language Learning Outcomes. In *Journal of Languages and Language Teaching* (Vol. 12, Issue 4, p. 1739). LPPM IKIP Mataram. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i4.12568>
- Benzon, W. L. (2025). *Kisangani 2150: Homo Ludens Rising, A Working Paper*. Elsevier BV. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5197282>
- Bodyk, O., Morgunova, O., & Podosynnikova, H. (2025). Integrating Gamification into Curriculum Development and ICT to Enhance Student Engagement in 7th Grade English Language Learning. *18th International Conference "Innovation in Language Learning."*
- Bozkurt, A., & Durak, G. (2018). No A Systematic Review of Gamification Research: In Pursuit of Homo Ludens. *IJGBL: International Journal of Game-Based Learning*, 8(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.4018/IJGBL.2018070102>
- BURLACU, D. V. (2023). Homo Ludens among Cultures and Translations – A Practical Approach. In *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Philologia* (pp. 195–210). Babes-Bolyai University Cluj-Napoca. <https://doi.org/10.24193/subbphilo.2023.1.11>
- Dah, J., Hussin, N., Zaini, M. K., Helda, L. I., Ametefe, D. S., & Aliu, A. A. (2024). Gamification is not working: Why? *Games and Culture*, 20(7). <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/15554120241228125>
- Darmawansah. (2020a). Gamified-Assessment For Learning Indonesian as A Foreign Language: Heuristic Evaluation Approach. In *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* (Vol. 22, Issue 1, pp. 13–24). Universitas Negeri Jakarta. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.14892>
- Darmawansah, D. (2020b). Teaching Indonesian as a foreign language through Small Private Online Course (SPOC): investigating learners' multidimensional anxiety in online learning. In *Epistema* (Vol. 1, Issue 2, pp. 69–77). Universitas Negeri Yogyakarta. <https://doi.org/10.21831/ep.v1i2.34995>
- Efendi, N., & Atmarizon, D. (2024). Innovation of Augmented Reality (AR) Technology Applications Android based for Learning Indonesian Language Especially Learning Literary Arts. In *International Journal of Educational Dynamics* (Vol. 6, Issue 2, pp. 506–516). Universitas Negeri Padang. <https://doi.org/10.24036/ijeds.v6i2.489>
- Frissen, V., Mul, J. de, & Raessens, J. (2025). Homo Ludens 2.0: Play, Media and Identity. In *Contemporary Culture* (pp. 75–92). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003693178-8>
- Godwin-Jones, R. (2016). *Augmented Reality and Language Learning: From Annotated Vocabulary to Place-Based Mobile Games*. 20(3), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.64152/10125/44475>
- Gong, X., & Ye, S. (2025). Not just the game: The impact of structural gamification on charitable donations. *Acta Psychologica*, 260(August), 105521. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105521>
- Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A., Sholehudin, M., & Ulfaida, N. (2024). Designing Learning Materials of Indonesian Language Course based on Augmented Reality and Interactive Website for Blind Students. In *KEMBARA Journal of Scientific Language*

- Literature and Teaching* (Vol. 10, Issue 2, pp. 547–565). Universitas Muhammadiyah Malang. <https://doi.org/10.22219/kembara.v10i2.36109>
- Hung, H.-T. (2018). Gamifying the flipped classroom using game-based learning materials. *Elt Journal*, 72, 296–308. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/ELT%2FCCX055>
- Ilmaknun, L., & Niswar, A. (2025). Implementation of Joyfull Learning for Deep Learning in Indonesian Language Lessons. In *IJORER : International Journal of Recent Educational Research* (Vol. 6, Issue 5, pp. 1593–1601). Indonesia Approach Education. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i5.997>
- Jahan, N., Naveed, S., Zeshan, M., & Tahir, M. A. (2016). How to Conduct a Systematic Review: A Narrative Literature Review. *Cureus Journal of Medical Science*, 8(11). <https://doi.org/10.7759/cureus.864>
- Jia, C., & Lu, Y. (2025). Exploring the Impact of Gamification on Behavioral Change: The Role of Grade Incentives and Free-Choice Behavior. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2517805>
- Linden, K., Hachem, H. H., & Kondyli, V. (2025). Homo Promptus: Predicting the impact of generative AI on human memory and creativity. *Memory, Mind and Media*, 4, 1–20. <https://doi.org/10.1017/mem.2025.10012>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Reinhardt, J. (2019). Learnful L2 Gaming BT. In J. Reinhardt (Ed.), *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice* (pp. 19–43). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04729-0_2
- Risnawati, R., & Triyana, A. D. (2025). Pengaruh Media Scrapbook dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas XI SMA 1 Simanjaya. *PENEROKA: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Dan SastraIndonesia*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30739/peneroka.v5i1.3639>
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers in Education*, 9(December). <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Sari, M. R., & Mahendra, Y. (2025). The Use of Digital Media to Improve Reading Skills in Indonesian Language Learning in Elementary Schools: A Literature Review. In *Journal for Lesson and Learning Studies* (Vol. 8, Issue 2, pp. 232–242). Universitas Pendidikan Ganesha. <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i2.92970>
- Shodiq, J., Harsiati, T., & Zahro, A. (2025). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca Karya Tulis Mahasiswa Menggunakan Bantuan Kecerdasan Buatan ChatGPT. *PENEROKA : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Dan SastraIndonesia*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30739/peneroka.v5i1.3518>
- Suryapranata, L. K. P., & Gozali, G. I. (2024). Enhancement of Indonesian Language Learning Motivation Using Trivia Game. In *2024 2nd International Conference on Technology Innovation and Its Applications (ICTIIA)* (pp. 1–6). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ictiia61827.2024.10761062>
- Tarigan, D. A. K. br, Perangin-angin, E., & Ginting, S. D. B. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP

KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS VII-1 SMP PANCA BUDI MEDAN.
PENEROKA: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 5(2),
142–157. <https://doi.org/10.30739/peneroka.v5i2.3848>

- Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2018). The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education BT - Higher Education for All. From Challenges to Novel Technology-Enhanced Solutions. In A. I. Cristea, I. I. Bittencourt, & F. Lima (Eds.), *Higher Education for All. From Challenges to Novel Technology-Enhanced Solutions* (pp. 143–156). Springer International Publishing. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-97934-2_9#citeas
- Uslu, H. (2022). Oyun Temelli Öğrenmenin Önemine Yönelik Bir Çalışma: Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan). In *International Journal of Social Sciences* (Vol. 6, Issue 26, pp. 481–495). SD Publisher. <https://doi.org/10.52096/usbd.6.26.31>
- Wahdian, A., & Arifah, S. (2025). Scratch as an innovative learning media to improve Indonesian language understanding in elementary school students. In *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* (Vol. 6, Issue 1, pp. 68–79). Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i1.4658>
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2019). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 34(5), 751–777. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>