

**PERSEPSI GURU DALAM ASESMEN GAMIFIKASI UNTUK  
PENGEMBANGAN KOSAKATA PESERTA DIDIK DI MTSN 2  
BANGKA BARAT**



**TESIS**

Dibuat guna memenuhi salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam

**Oleh :**

**Petty Siska**

**NIM. 238101028**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
IAIN SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK  
BANGKA BELITUNG  
2025**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG  
PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat Kab Bangka Prov. Kepulauan Bangka Belitung 33173  
E-mail : [humas@iainsasbabel.ac.id](mailto:humas@iainsasbabel.ac.id), [pasca.sasbabel@gmail.com](mailto:pasca.sasbabel@gmail.com)  
Website: [www.iainsasbabel.ac.id](http://www.iainsasbabel.ac.id), <https://pasca.iainbabel.ac.id>

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME**

Nomor: 513/In.40/PPS/PP.00.9/10/2025

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

**Nama** : Petty Siska  
**NIM** : 238101028  
**Program** : Magister (S2)  
**Program Studi** : Magister Pendidikan Agama Islam  
**Judul Tesis** : Persepsi Guru Dalam Asesmen Gamifikasi Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 2 Bangka Barat

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25 % yaitu sebesar 13 % pada tesis yang disusunnya.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 07 Oktober 2025  
Direktur,

Prof. Dr. Hadarah, M.Ag.  
NIP. 196712222002122002

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Petty Siska

Nim : 238101028

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang berjudul "**Persepsi Guru dalam Asesmen Gamifikasi untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris di MTsN 2 Bangka Barat**" ini adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister disuatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali penulis menjadikan sebagai acuan dalam naskah ini.

Jebus, 22 Juli 2025

Yang Menyatakan



Petty Siska

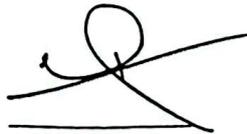
NIM: 238101022



KEMENTERIAN AGAMA RI  
IAIN SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK  
BANGKA BELITUNG  
PROGRAM PASCASARJANA  
Jl Raya Petaling Km 13 Mendo Barat Bangka, Bangka Belitung

### PERSETUJUAN TESIS

Tesis yang berjudul Persepsi Guru dalam Asesmen Gamifikasi untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 2 Bangka Barat. Ditulis oleh Petty Siska NIM 238101028 telah melalui pembimbingan sebagaimana ditetapkan Program Pascasarjana IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik sehingga layak diajukan untuk diujikan pada ujian Tesis.

Nama	Tanggal	Tandatangan
<u>Dr. Suparta, M. Ag</u> Pembimbing I	<u>03 - 10 - 2025</u>	
<u>Dr. Rada, M. Pd. I</u> Pembimbing II	<u>02 - 10 - 2025</u>	



KEMENTERIAN AGAMA RI  
IAIN SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK  
BANGKA BELITUNG  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raya Petaling Km.13 Kec. Mendo Barat Bangka, Bangka Belitung

PENGESAHAN MAJELIS PENGUJI TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan menyetujui tesis saudara :

Nama : Petty Siska  
NIM : 238101028  
Program : Magister Pendidikan Agama Islam  
Judul : Persepsi Guru dalam Asesmen Gamifikasi untuk Pengembangan Kosakata Peserta Didik di MTsN 2 Bangka Barat

Telah diujikan pada : Rabu, 13 November 2025 dan dinyatakan LULUS dalam Ujian Tesis Program Magister.

Nama	Tanggal	Tanda Tangan
<u>Dr. Rada, M.Pd.I</u> Ketua Sidang	<u>13 / 11 / 2025</u>	
<u>Dr.H.Ahmad Fadholi, M.Si</u> Sekretaris	<u>13 / 11 / 2025</u>	
<u>Prof. Dr. H. Hatamar, M.Ag</u> Penguji I	<u>24 / 11 / 2025</u>	
<u>Dr. Indah Kusuma Dewi, M. Pd.I</u> Penguji II	<u>20 / 11 / 2025</u>	



## MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا

*“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya.”*

(QS. Al-Baqarah: 31)

عَلَّمَهُ الْبَيَانَ

*“Dia mengajarkan manusia pandai berbicara.”*

(QS. Ar-Rahman: 4)

---

**Kedua ayat ini menegaskan bahwa kemampuan berbahasa dan penguasaan kosakata adalah anugerah Allah sekaligus dasar penting bagi manusia untuk belajar, berkomunikasi, dan mengembangkan ilmu.**

**Belajar adalah perjalanan, bukan tujuan akhir.**

(pTy)

**Ke Bangka Barat pergi berlayar,**

**Singgah sebentar membeli rotan.**

**Asesmen gamifikasi membuat belajar,**

**Kosakata tumbuh penuh kegembiraan.**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah*, segala puji syukur atas kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada hamba-Nya dalam setiap urusan yang baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Dengan penuh rasa syukur, setelah perjalanan panjang dalam penyusunan tesis ini, akhirnya saya dapat mempersembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang sangat saya cintai dan hormati:

1. **Kedua orang tua tercinta**, ibu (Hermawati) dan ayah (Gunawan), yang telah mendidik, mendoakan, dan berkorban tanpa lelah hingga saya sampai pada titik ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada mereka berdua.
2. **Suami tercinta**,(Edwar Dondy) yang selalu mendampingi, mendoakan, serta menjadi sumber semangat dalam setiap langkah perjuangan. Terima kasih atas kesabaran, pengertian, dan kasih sayang yang tak ternilai.
3. **Anak-anakku tersayang**, dua putri dan satu putra,( Nayla, Khalisa, Rifat) yang menjadi motivasi terbesar dalam setiap usaha dan doa. Semoga kalian tumbuh menjadi generasi yang shalih dan shalihah, penyejuk hati, serta kebanggaan dunia akhirat.
4. **Saudara-saudari tercinta**, yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan. Terima kasih telah menjadi bagian berharga dalam hidup saya.

5. **Teman-teman seperjuangan MPAI A Angkatan 2023 Pascasarjana IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung**, terima kasih atas kebersamaan, kerjasama, dan kekompakan sejak awal hingga akhir perjalanan studi ini.
6. **Almamater tercinta, IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung**, beserta seluruh dosen dan staf akademik yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat.
7. **Untuk diriku sendiri**, Untuk diriku sendiri, semoga Allah Swt senantiasa menguatkan hati, menjaga niat, dan membimbing langkah agar tetap tegar serta istiqamah dalam kebaikan.

Tesis ini saya persembahkan sebagai wujud terima kasih atas segala kebaikan, doa, dan dukungan yang telah diberikan. Semoga Allah Swt. membalas setiap kebaikan dengan pahala dan keberkahan yang berlipat ganda.

*Aamiin Yā Rabbal 'Ālamīn*

## ABSTRAK

### PERSEPSI GURU DALAM ASESMEN GAMIFIKASI UNTUK PENGEMBANGAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK DI MTS N 2 BANGKA BARAT

Penguasaan kosakata merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris karena berperan penting dalam mendukung keterampilan berbahasa lainnya. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih menghadapi kendala dalam memperluas dan menggunakan kosakata secara efektif. Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan inovasi dalam strategi penilaian pembelajaran. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah asesmen gamifikasi, yang diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil pembelajaran melalui unsur permainan yang menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji persepsi guru terhadap penerapan asesmen gamifikasi dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris di MTsN 2 Bangka Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian melibatkan guru bahasa Inggris yang melaksanakan asesmen gamifikasi di kelas. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik untuk menggali pola dan kecenderungan persepsi guru.

Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai pandangan guru terhadap efektivitas, manfaat, serta tantangan asesmen gamifikasi dalam mendukung pembelajaran kosakata. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan praktis bagi pengembangan strategi penilaian yang lebih inovatif dan relevan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris di madrasah.

**Kata kunci:** *Persepsi guru, Asesmen Gamifikasi, Kosakata Bahasa Inggris.*

## ABSTRACT

### ***TEACHERS' PERCEPTION OF GAMIFICATION ASSESMENT IN DEVELOPING STUDENTS' ENGLISH VOCABULARY AT MTSN 2 BANGKA BARAT***

*Vocabulary mastery is a fundamental component in English language learning as it plays a crucial role in supporting other language skills. However, in practice, many students still face difficulties in expanding and effectively using vocabulary. To address this challenge, innovation in assessment strategies is needed. One emerging approach is gamification assessment, which is believed to enhance learning motivation, student engagement, and learning outcomes through enjoyable game-like elements.*

*This study aims to examine teachers' perceptions of the implementation of gamification assessment in developing English vocabulary at MTsN 2 Bangka Barat. The research employs a descriptive qualitative method with a case study approach. The subjects of the study involve English teachers who implement gamification assessment in the classroom. Data are collected through in-depth interviews, observation, and documentation, then analyzed thematically to identify patterns and tendencies in teachers' perceptions.*

*The results of the study are expected to provide a comprehensive overview of teachers' perspectives on the effectiveness, benefits, and challenges of gamification assessment in supporting vocabulary learning. Furthermore, the findings are expected to offer practical insights for the development of more innovative and relevant assessment strategies, particularly in English language learning at madrasah.*

***Keywords:*** *Teacher Perception, Gamification Assessment, English Vocabulary.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah Swt., Tuhan semesta alam yang telah menciptakan langit, bumi, dan segala isinya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Tesis ini merupakan kajian mengenai "Persepsi Guru terhadap Ascsmen Gamifikasi untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 2 Bangka Barat." Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Irawan, M.S.I., selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
2. Ibu Prof. Dr. Hadarah, M.Ag., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung beserta staf yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan tesis ini.
3. Bapak Dr. Rada, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta staf, sekaligus Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan selama masa studi.
4. Bapak Dr. Suparta, M.Ag Selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas bimbingan, dukungan, dan kemudahan yang diberikan dalam perjalanan akademik saya. Semoga segala kebaikan menjadi amal jariyah."

5. Bapak/Ibu dosen Pascasarjana IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, khususnya pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, yang telah banyak memberikan ilmu, motivasi, dan pengalaman berharga.
6. Kepala MTsN 2 Bangka Barat Bapak Sugio, S.Pd.I beserta seluruh guru utamanya guru-guru bahasa Inggris, staf, dan peserta didik yang telah memberikan kesempatan, bantuan, serta kerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Kedua orang tua tercinta yang dengan penuh pengorbanan, doa, dan kasih sayang senantiasa menjadi sumber kekuatan dan inspirasi.
8. Suami tercinta yang selalu mendampingi dengan doa, kesabaran, dan motivasi, serta anak-anakku tersayang yang menjadi penguat dalam setiap langkah perjuangan.
9. Saudara-saudari saya tercinta, yang selalu memberi semangat dan doa dalam perjalanan hidup dan studi.
10. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana IAIN SAS Babel, khususnya kelas MPAI A Angkatan 2023, atas kebersamaan, dukungan, dan kekompakan selama menempuh studi.
11. Sahabat-sahabat dari masa sekolah hingga kuliah yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang kehadirannya memberi warna dan makna dalam hidup penulis.

\*

Tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Harapan penulis, karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai tambahan khazanah ilmu pengetahuan maupun sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya. Penulis dengan tulus menerima kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang.

Jebus, Juli 2025



Petty Siska

NIM: 238101028

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN TESIS.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN MAJELIS PENGUJI UJIAN TESIS.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK INDONESIA.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK INGGRIS.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	14
E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian.....	22
F. Sistematika Penulisan.....	25
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b>	
A. Hasil Penelitian Terdahulu.....	28
B. Landasan Teori.....	38
C. Kerangka Teoretis.....	66
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	70
B. Pendekatan Penelitian.....	71
C. Lokasi Penelitian.....	73

D. Sumber Data Penelitian .....	74
E. Teknik Pengumpulan Data.....	77
F. Teknik Analisa Data .....	81
G. Keabsahan Data.....	82

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

A. Hasil Penelitian.....	84
B. Alur Kegiatan Gamifikasi .....	89
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	95
D. Kesimpulan dan Pembahasan .....	99

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	103
B. Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>115</b>