

JIK-Feb2022-09_rev1.docx

by

Submission date: 24-Jan-2022 10:32AM (UTC+0700)

Submission ID: 1746764641

File name: JIK-Feb2022-09_rev1.docx (277.17K)

Word count: 2323

Character count: 15168



Pengembangan Konsep Belajar Dengan Gamifikasi

Maitsa Amila Shaliha¹, Moch Raka Fakhzikril²
Universitas Pendidikan Indonesia¹, Universitas Pendidikan Indonesia²
email maitsaas@upi.edu¹

Abstrak

² Kebutuhan dan urgensi bahwa pendidikan formal harus disesuaikan dengan teknologi digital dan mengembangkan cara prakteknya. Penggunaan teknologi digital ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara pengembangan konsep belajar yang menarik. Game, dapat menjadi pilihan dalam pengembangannya, dikarenakan selain banyak diminati, game ini tidak selamanya membawa pengaruh yang buruk pada penggunaannya, karena apabila digunakan dengan cara yang benar dan baik maka game ini akan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi peserta didik. Pengembangan konsep pembelajaran tersebut dikenal dengan gamifikasi yang dikembangkan dalam rangka menunjukkan bagaimana belajar dengan gamifikasi mampu menarik antusiasme peserta didik. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur dengan mengumpulkan bahan pustaka yang relevan dengan permasalahan atau topic yang diangkat pada penelitian ini. Hasil penelitian ini pada disebutkan bahwa gamefikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, engagement, kognitif, afektif serta psikomotorik dari peserta didik itu sendiri. Lebih lanjut gamifikasi disarankan dapat dimanfaatkan sebagai perkembangan teknologi yang ada dan diterapkan pada pembelajaran untuk dapat meningkatkan proses belajar peserta didik.

Kata Kunci: Gamifikasi, motivasi, dan antusiasme.

Abstract

The need and urgency that formal education must be adapted to digital technology and develop ways of practice. The use of digital technology can be used as a way of developing interesting learning concepts. Games, can be an option in its development, because apart from being in great demand, this game does not always have a bad influence on its use, because if it is used in the right and good way, this game will become an alternative learning media for students. The development of the learning concept is known as gamification which was developed in order to show how learning with gamification is able to attract the enthusiasm of students. The method used in this research is a literature study by collecting library materials that are relevant to the problem or topic raised in this study. The results of this study stated that gamification can increase the learning motivation, engagement, cognitive, affective and psychomotor of the students themselves. Furthermore, it is suggested that gamification can be used as a development of existing technology and applied to learning to be able to improve the learning process of students.

Keywords: Gamification; Motivate; Enthusiasm

Informasi Artikel

Receiver: XX-XX-20XX

Revised: XX-XX-20XX

Approved: XX-XX-20XX

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 ini, dapat disebut dengan abad teknologi yang dihasilkan oleh pemikiran dan kerja keras umat manusia untuk memudahkan hidup nya dapat membawa dampak perubahan yaitu positif dan negative. Salah satunya dampak positif, teknologi di bidang pendidikan dan segala sumber informasi menjadi dipermudah tidak harus membeli buku sebagai pedoman pembelajaran tetapi peserta didik maupun pendidik bisa langsung mengakses internet kapanpun dan dimanapun. Selain itu terdapat juga media pembelajaran yang berperan tidak kalah penting dalam pelaksanaan pendidikan, Putra dkk., (2013) Instrumen yang sangat strategis jika ditilik pada perspektif pendidikan yang ikut dalam menentukan proses belajar mengajar adalah Media itu sendiri. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran. Macam-macam media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga, yaitu media visual, media audio, media audio-visual (Yayan, 2012)

Salah satu media yang sangat digemari oleh peserta didik adalah Games, sayangnya orang tua sering kali beranggapan bahwa game itu berdampak negatif untuk anaknya. Namun, ternyata tidak semua game berdampak negatif untuk seorang anak, contohnya adalah game edukasi. Perkasa, (2019) menyebutkan bahwa game edukasi merupakan jenis game yang didalamnya terdapat pengetahuan yang akan didapat oleh penggunaannya sehingga tidak hanya menghibur tapi game jenis ini memiliki manfaat yang positif yaitu pengetahuan. Kelebihan utama pada games edukasi adalah games edukasi dapat memvisualisasikan dari permasalahan yang nyata (Vega Vitianingsih, 2016). Dengan adanya game edukasi, para peserta didik tidak mudah bosan dengan kegiatan belajar yang dilakukannya melainkan merasa tertarik dan penasaran dengan materi yang akan disampaikan. Ketertarikan ini tentu saja menjadi penting karena proses pembelajaran dinilai sukses jika peserta didik dapat tertarik terhadap materi yang di dapatkan. (Irsyadi dkk., 2019)

Perkembangan ICT telah berdampak kepada teknologi yaitu industri games membuat peserta didik dan sumber belajar semakin kreatif dan inovatif dalam pembelajaran (Jusuf, 2016). Hal ini dikarenakan dalam beberapa games dinilai memiliki dampak positif, salah satunya dapat meningkatkan emosi sosial yang dapat berdampak pada motivasi pembelajaran. Pada era teknologi, game dan pembelajaran dapat dikemas menjadi satu kesatuan atau digabungkan, tidak lagi diberikan secara terpisah. Sebab hal tersebut mampu meningkatkan lingkungan belajar siswa dan siswa dapat termotivasi dengan adanya pembelajaran tersebut. Penggabungan kedua aspek tersebut dikenal dengan istilah Gamifikasi, yang pada penelitian ini akan dikembangkan lebih lanjut untuk dapat mengetahui bagaimana pengembangan konsep belajar dengan Gamifikasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Awalnya Gamifikasi lebih banyak digunakan pada bidang marketing, barulah saat ini banyak diterapkan pada bidang pendidikan. Hal ini dilandasi bahwa gamifikasi dapat membantu peserta didik dalam menemukan keseimbangan antara mencapai tujuan mereka dan memenuhi kebutuhan siswa yang berkembang. Sitorus (2016), menyebutkan untuk dapat menerapkan atau membuat suatu produk dengan menggunakan gamifikasi maka diperlukannya pemahaman mengenai gamifikasi dan bagaimana cara untuk dapat menerapkan teknik tersebut. Sehingga tujuan dan manfaat yang ada bisa di dapatkan secara maksimal.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018), mendefinisikan Gamifikasi sebagai pemanfaatan elemen-elemen dan mekanisme permainan ke dalam pembelajaran hal ini bertujuan untuk dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi dari peserta didik itu sendiri, Sedangkan Menurut Pratomo (2018), gamifikasi adalah suatu proses pengaplikasian beberapa unsur yang terdapat pada

game, seperti hal-hal yang bersifat non-konteks dengan tujuan memotivasi dan mampu meningkatkan keterlibatan penggunaannya. pengertian ini memiliki kesamaan dengan yang dipaparkan oleh Jusuf (2016) mengenai Gamifikasi, bahwa selain bertujuan untuk memotivasi, Gamifikasi ini digunakan sebagai menjadi media yang membuat peserta didik dapat menangkap hal yang menarik minat serta lebih lanjut dapat menginspirasi untuk dapat melakukan pembelajaran. Tujuan dari lain dari gamifikasi adalah untuk dapat meningkatkan keinginan alami manusia untuk dapat berkompetisi satu dan lainnya, belajar, menguasai sesuatu, mendapatkan prestasi, belajar sampai dengan mengekspresikan diri sendiri. (Binarsaty, 2018)

Gamifikasi sebagai media pembelajaran, dimana seperti hal nya game yang dapat di ulang kembali jika membuat kesalahan-kesalahan yang ada, dan dapat diperbaiki pada pengulangan game selanjutnya sehingga dalam penerapannya peserta didik tidak takut untuk mengalami kegagalan dan dapat mencoba secara terus menerus. Terdapat pula rancangan dalam pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan yaitu

1. Pahami target audiens dan konteks
2. Penentuan tujuan pembelajaran
3. Menata Pengalaman
4. Pengidentifikasian sumber daya
5. Penerapan elemen gamifikasi

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur atau tinjauan literatur, yang bertujuan untuk dapat mengetahui lebih lanjut terkait topic yang akan diteliti. Studi literatur ini sendiri merupakan sebuah pengumpulan dari bahan-bahan pustaka yang relevan dengan masalah serta tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan. (Danial & Wasriah, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi atau permainan teknologi belajar berupa game untuk meningkatkan daya berpikir peserta didik dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Permainan juga memiliki aturannya yang harus dipatuhi oleh para pemain dan Pemain harus mengeluarkan strategi untuk menjadi seorang juara. Gamifikasi Sebuah proses meningkatkan daya pikir dengan banyak pengalaman dalam sebuah permainan supaya menghasilkan nilai psikologis peserta didik.

Menurut Aribowo (2017), disebutkan bahwa gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pembelajaran dengan siswa dengan pengujian terhadap empat mobile game yang diunduh dari appstore: (a) The Sims FreePlay³, (b) Bridge Constructions⁴, (c) Hay Day⁵, dan (d) Dental Surgery⁶. Game tersebut dipilih berdasarkan dari elemen-elemen yang ada pada gamifikasi, serta karakteristik yang dinilai sesuai antara game yang diunduh serta karakteristik yang ada pada gamifikasi.

Selain itu, Penggunaan gamifikasi dalam proses belajar dapat memberikan motivasi tersendiri bagi peserta didik. Serta berkaitan pula dengan *engagement* yang mana dapat diartikan sebagai kesediaan dalam berpartisipasi sebagai tindakan yang dapat meliputi keterlibatan antara emosi, perilaku sampai dengan kognitif dari peserta didik dalam pembelajaran (Prambayun dan Suyanto dalam Rembulan, dan Putra, 2018)

Pada gamifikasi, seperti yang telah dipaparkan mereka dilatih untuk menerima kegagalan dan tidak merasa puas dengan keberhasilan. Pengalaman kegagalan sangat diperlukan untuk belajar, seperti halnya, peserta didik dalam game kalah itu artinya peserta didik sedang belajar bagaimana

melewati sebuah kegagalan tersebut tanpa merasa lelah dan tidak berputus asa. Dan game juga memberikan peserta didik bereksperimen dan melakukan umpan balik untuk memperbaiki dan mengendalikan masalah dan emosi mereka dalam aksi-aksi di dalam ruang bermain.

Hal yang perlu diperhatikan untuk menarik antusiasme peserta didik adalah dengan memperhatikan karakteristik gamifikasi. Contoh yang kita ambil yaitu dari penggunaan empat aplikasi mobile game yang telah disebutkan diatas. Dalam setiap aplikasi dapat dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, contohnya dalam melaksanakan kegiatan olahraga atau penyampaian materi olahraga, selain memberikan teori dan praktik langsung di lapangan pendidik juga memberikan contoh pada salah satu aplikasi mobile game tersebut. Ketika penyampaian materi berlangsung peserta didik akan memperhatikan apa yang disampaikan oleh gurunya, antusiasme dari peserta didik akan mulai muncul dan timbullah rasa penasaran. Gamifikasi ini dipilih dikarenakan dinilai dapat melatih terbentuknya sifat kognitif yang baik, sifat afektif yang sesuai dan sifat psikomotor yang berkembang. Sehingga hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan, dimana dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yaitu bahwa pendidikan diselenggarakan dengan tujuan untuk dapat membangun potensi kognitif, afektif serta psikomotorik peserta didik dengan selalu menanamkan nilai karakter yang diharapkan dapat beradaptasi pada tantangan yang ada di masa depan. (Wijayanti & Sungkono, 2017)

SIMPULAN

A. Kesimpulan

Game yang berhasil adalah game yang bisa memberikan motivasi kepada peserta didik dengan dorongan melalui tugas-tugas singkat yang harus mencapai keberhasilan. Gamifikasi bukan hanya sekedar game dan aplikasi tapi harus membuat peserta didik lebih menyenangkan tanpa harus disadari oleh peserta didik dengan belajar. Game harus memiliki kriteria yang cocok dengan usia peserta didik antara lain teks, gambar, animasi, video, dan audio. Game dapat membuat kita menjadi orang lain (melakoni) profesi tertentu. Hal ini memberikan kesempatan bagi kita untuk menggali wawasan sebanyak-banyaknya dan memahami bagaimana melakukan pekerjaan dengan baik dan benar. Kemudian, Gamification juga melibatkan sisi kognitif dan psikomotor seseorang. Artinya, game yang mensimulasikan keterampilan kognitif dan motorik yang diperlukan dalam dunia nyata lebih mungkin untuk mengarah pada hasil belajar yang sukses daripada game yang lebih abstrak.

Gamification merupakan salah satu cara bagaimana kita memberikan motivasi, penghargaan atas pencapaian tertentu kepada para peserta didik setelah berhasil dalam proses memecahkan sebuah masalah.

B. Saran

Agar kedepannya proses pembelajaran menjadi lebih baik, siapapun yang terlibat dalam dunia pendidikan sudah seharusnya diberikan saran ataupun rekomendasi. Pemanfaatan teknologi digital sudah seharusnya digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dalam bentuk game namun dengan catatan diberikan tujuan pembelajaran yang positif dan jelas. Selama ini game hanya disukai oleh anak-anak dan dibenci oleh orang tua dan guru. Di bawah ini terdapat beberapa saran yang penulis sampaikan.

a. Bagi Pengajar

Diharapkan para pengajar dapat membuat materi pelajaran seperti sebuah game. Berbagai cara dapat dilakukan, salah satunya yaitu dengan mendesain dan memasukan dari kehidupan nyata ke dalam dunia maya. Hal apapun yang berkaitan dengan dunia nyata peserta didik dapat dicantumkan di

dalam game tersebut. Perhatikan pula biaya yang harus dikeluarkan agar tidak mengeluarkan biaya yang terlalu tinggi.

b. Bagi Pelajar

Tetaplah menjadi pemenang dalam setiap tantangan dan tidak perlu ragu ataupun takut. Akan tetapi, perlu diingat juga setiap peraturan yang telah ditetapkan, tetap jujur dan tidak curang. Belajar dari setiap kesalahan, lakukan hingga bisa mendapatkan peringkat teratas. Agar tidak ada pihak yang merasa dirugikan, tetap berbagi dengan sesama dan manajemen waktu dengan baik di setiap harinya.

c. Bagi Orang Tua

Dukungan orang tua sangat dibutuhkan dalam proses belajar. Hal tersebut akan memberikan kesan tersendiri bagi anak-anak. Namun, tetap lakukan pengawasan terhadap mereka agar tidak bermain game yang kurang sesuai dengan usianya

d. Bagi Pembaca

Permainan teknologi belajar berupa game dapat dimanfaatkan dalam situasi dan kondisi apapun juga oleh siapapun bahkan dalam kehidupan sehari-hari hal tersebut dapat dilakukan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap individu terutama dalam proses belajar dan mengajar yang dilakukan baik itu dalam pendidikan formal, non formal, dan informal sekalipun.

1
CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa dalam artikel ini tidak ada konflik yang berkaitan dengan publikasi artikel ini. Selain itu, penulis juga menegaskan bahwa data dan isi artikel ini bebas dari plagiarisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, E. K. (2017). *Gamification: Adaptasi game dalam dunia pendidikan*.
- Binarsatya, B. A. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Game Avatar dengan Menerapkan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Pengunjung Objek-Objek Bersejarah di Surabaya*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Danial, E., & Wasriah, N. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Laboraturium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii international conference on system sciences*, 3025–3034.
- Irsyadi, F. Y. A., Puspitassari, D., & Kurniawan, Y. I. (2019). ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 9(1), 17–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v9i1.1537>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 92772.
- Juul, J. (2010). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. *Plurais Revista Multidisciplinar*, 1(2).
- Perkasa, W. (2019). *GAME EDUKASI PETUALANGAN LUTUNG KASARUNG BERBASIS ANDROID*. Universitas Siliwangi.
- PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat. (2018). *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement. *The Journal: Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63–74.
- Putra, G. T. S., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 2(2), 125–141.

- Rembulan, A., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Kelas VIII. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 84–98. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i2.1221>
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 25–32.
- Wijayanti, S., & Sungkono, J. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model Creative Problem Solving berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.9656>
- Yayan, Y. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALAT BANTU DALAM MENINGKATKAN SUATU PROSES DAN HASIL PEMBELAJARAN* [Skripsi, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA]. <https://doi.org/10/10%20daftar%20isi-08503247004.pdf>

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.upi.edu

Internet Source

4%

2

ispijateng.org

Internet Source

4%

3

core.ac.uk

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%