

ANALISIS PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN MELALUI GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN

¹M. Thoriq Zacky Habibi

¹Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E-mail: 230106210011@student.uin-malang.ac.id

Abstract

Education is a major pillar of national development, and its quality is determined by conventional curricula and teaching methods as well as innovative learning approaches. In recent years, the gamification of the integration of game elements into non-game contexts to enhance motivation, engagement, and learning outcomes has gained significant attention. This theory transforms education by using mechanisms such as rewards, challenges, and progress systems to mimic the dynamics of play in the classroom. Gamification, based on theory and research, aims to encourage the intrinsic motivation of students and encourage active participation and deeper understanding. The purpose of this research is to analyze and explore how the implementation of gamification in educational institutions, to identify the shortcomings and advantages of the application of Gamification, to find out the problems of gamification in Indonesia. This research uses the method of library research, which is a method of gathering data by understanding and studying the theories from various literature related to this research. The results of this study show that gamification of education can improve student motivation, active participation in learning, and academic achievement. Gamification implementation requires good human resource integration, supporting infrastructure, and effective implementation. Gamification is regarded as an innovative method for improving student learning.

Keywords: *Quality, Gamification, Learning*

Abstrak

Pendidikan adalah pilar utama pembangunan nasional, dan kualitasnya ditentukan oleh kurikulum dan metode pengajaran konvensional serta pendekatan pembelajaran yang inovatif. Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi penggabungan elemen game ke dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar telah mendapat perhatian yang signifikan. Teori ini mengubah pendidikan dengan menggunakan mekanisme seperti hadiah, tantangan, dan sistem kemajuan untuk meniru dinamika permainan dalam kelas. Gamifikasi, berdasarkan teori dan penelitian, bertujuan untuk mendorong motivasi intrinsik siswa dan mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih dalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengeksplorasi bagaimana implementasi gamifikasi di lembaga pendidikan, untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan penerapan gamifikasi, untuk mengetahui masalah gamifikasi di Indonesia. Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Metode ini melibatkan pengumpulan data dengan memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa, partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan prestasi akademik. Gamifikasi dianggap sebagai metode inovatif untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan membutuhkan integrasi sumber daya manusia yang baik, infrastruktur pendukung, dan implementasi yang efektif.

Kata Kunci: *Mutu, Gamifikasi, Pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum dan teknik pengajaran konvensional, tetapi juga oleh inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Gamifikasi dalam proses pembelajaran adalah salah satu inovasi yang menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil pembelajaran siswa.¹

Metode pendidikan konvensional seringkali tidak dapat lagi memenuhi kebutuhan pendidikan yang relevan dan berkelanjutan di tengah tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi. Dengan menggabungkan elemen seperti tantangan, kompetisi, penghargaan, dan interaksi sosial ke dalam lingkungan pembelajaran, gamifikasi menawarkan solusi yang menarik. Hal ini tidak hanya dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran, tetapi juga memungkinkan pendidik untuk membuat pengalaman pembelajaran lebih hidup dan menarik.²

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa, partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan pencapaian akademik.³ Namun demikian, menerapkan gamifikasi dalam pendidikan menimbulkan banyak pertanyaan tentang desain yang baik, evaluasi hasil belajar, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang lebih luas.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengeksplorasi berbagai cara gamifikasi dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Dengan mempertimbangkan berbagai teori pendidikan, gagasan psikologis, dan praktik terbaik untuk menerapkannya, artikel ini akan menguraikan manfaat, kesulitan, dan kemungkinan gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran di berbagai konteks pendidikan. Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman tentang peran gamifikasi dalam mendukung perubahan pendidikan dan memberikan kontribusi penting untuk pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan yang lebih inklusif dan inovatif di masa depan.

¹ Sebastian Deterding et al., "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification,'" in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (MindTrek '11: Academic MindTrek 2011, Tampere Finland: ACM, 2011), 9–15, <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

² Landers, R. N., & Callan, R. C. (2014). *Casual Social Games as Serious Tools for Team Building and Problem Solving: A Mixed-Methods Investigation of Treasure Madness on Facebook*. *Simulation & Gaming*, 45(4-5), 631-647.

³ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (Pp. 3025-3034).

METODE

Metode kualitatif digunakan dalam artikel ini. Metode ini menggunakan pengumpulan data untuk memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang relevan.⁴ Pengumpulan data menggunakan metode mencari sumber dan menkontruksi dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya. Untuk mendukung proposisi dan gagasan, bahan pustaka yang diperoleh dari berbagai referensi harus dianalisis secara kritis. Dalam penelitian, ada empat tahap studi pustaka: menyiapkan peralatan yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengatur waktu, dan membaca atau mencatat bahan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi adalah untuk membuat konteks non-game (seperti belajar, mengajar, pemasaran, dll.) menjadi lebih menarik dengan menggabungkan pemikiran game, desain game, dan mekanis game. Dalam "*User Experience of Gamification in E-Learning*".⁵ menyelidiki dampak penerapan metode gamifikasi dalam e-learning. Penelitian tersebut menemukan bahwa penerapan komponen game juga dikenal sebagai gamifikasike dalam e-learning memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa untuk belajar. Pengaruh ini tergantung pada tipe siswa dan jenis atau komponen game yang digunakan dalam e-learning.

Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen mekanis dan pengalaman pengguna dalam desain game untuk menarik dan mendorong seseorang secara digital untuk mencapai tujuan mereka. Elemen mekanis termasuk komponen penting seperti poin, papan peringkat, atau leaderboard, dan rencana yang membantu game berjalan. Namun, desain pengalaman

Tujuan menggunakan gamifikasi sebagai alat motivasi adalah untuk meningkatkan kreativitas, mengembangkan keterampilan, atau mengubah kebiasaan.⁶ Gamifikasi meminjam elemen dan teknik dari beberapa bidang, seperti games, ilmu perilaku (*behavior*), motivasi yang masuk akal untuk mempelajari suatu konsep dasar dan melanjutkannya hingga konsep definisi. Untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna, banyak faktor yang diperlukan. Badrul Huda Khan membuat kategori faktor dalam delapan dimensi.⁷

⁴ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, Cet. Ke-1, 2004.*

⁵ Bashir, T., Javed, A., Ali, U., Meer, U. I., & Naseem, M. M. (2013). *Empirical Testing of Heuristics Interrupting the Investor's Rational Decision Making. European Scientific Journal, 9(28), 432-444.*

⁶ Herger, M. (2014). *Enterprise Gamification: Engaging People by Letting Them Have Fun. CreateSpace Independent Publishing Platform.*

⁷ Badrul Huda Khan. 2005. *Managing E-Learning: Design, Delivery, Implementation, and Evaluation. Idea Group Inc (IGI).*



Gambar 1. Konsep E-learning

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN DALAM MENGGUNAKAN GAMIFIKASI

Konsep gamifikasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, termasuk: 1. Menjadi proses belajar lebih menyenangkan 2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi di kelas dengan membantu mereka fokus dan memahami apa yang mereka pelajari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, mendorong teman sebaya untuk bekerja sama, membantu menyimpan pengetahuan, dan membuat lingkungan belajar yang positif.⁸

Gamifikasi pendidikan juga meningkatkan *self-efficacy* dan retensi pengetahuan. Grafiknya yang menarik menunjukkan potensi gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran, yang mencakup fitur dan kemampuan untuk melibatkan siswa secara aktif. Dalam lingkungan pembelajaran gamified, siswa didorong untuk lebih memahami, mendaur ulang, dan menggunakan data. Selain itu, korelasi antara gamifikasi dan retensi pengetahuan menunjukkan bahwa menambah elemen desain game ke lingkungan belajar mengubah lingkungan tersebut. Feedback langsung menunjukkan bahwa gamifikasi, komponen yang sangat penting untuk memenuhi kebutuhan keterhubungan siswa, adalah salah satu faktor paling kuat dalam hubungan antara intervensi pendidikan dan pembelajaran secara umum.

Dengan lingkungan belajar yang digamifikasi, siswa memiliki kemampuan untuk memilih kapan dan di mana mereka melakukan tugas, serta seberapa cepat mereka dapat menyelesaikannya. Gamifikasi memiliki manfaat utama, yaitu kemampuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan setiap siswa. Siswa memiliki rasa kebebasan yang lebih besar saat diberi opsi pembelajaran yang dipersonalisasi. Selain itu,

⁸ Zahra, S. B. (2020). *The Benefits of Gamification in Learning*. *International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 6(2), 1671–1675. [Http://ijariie.Com/AdminUploadPdf/The_Benefits_of_Gamification_in_Learning_ijariie11788.Pdf](http://ijariie.com/AdminUploadPdf/The_Benefits_of_Gamification_in_Learning_ijariie11788.Pdf).

memberikan opsi ini membuat siswa merasa lebih terlibat.⁹

IMPLEMENTASI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI LEMBAGA PENDIDIKAN

Gamifikasi telah menjadi strategi penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang mahir di bidang pendidikan. Metode ini meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar dengan menggunakan mekanika permainan dan elemen dalam pendidikan.¹⁰ Untuk menarik siswa dan mendorong keterlibatan yang lebih dalam, masyarakat berkembang semakin menekankan pengembangan lingkungan belajar yang inovatif. Untuk membuat pembelajaran kata-kata lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, gamification adalah salah satu aplikasi inovatif.

Dalam pendidikan, pembelian bahasa, terutama pembuatan kata sandi, sering dianggap sebagai tugas yang menantang. Kadang-kadang, metode konvensional menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat dan retensi siswa. Namun, pendidik dapat memanfaatkan alat mnemonik yang kuat yang meningkatkan memori dan keterlibatan dengan memasukkan musik ke dalam proses belajar.

Dengan pola irama dan struktur melodisnya yang unik, musik dapat merangsang emosi dan proses kognitif. Itu dapat membantu siswa menghafal dan mengingat kosa kata dengan lebih efektif jika digunakan secara strategis sebagai bantuan mnemonik. Misalnya, menghubungkan kata-kata tertentu ke melodi atau membuat lagu yang menggabungkan kosa kata target dapat meningkatkan retensi secara signifikan. Selain meningkatkan pengalaman belajar, metode ini meningkatkan koneksi linguistik melalui stimulasi auditori.

Integrasi gamifikasi berbasis musik juga mendorong pengalaman belajar multisensor. Selain input auditori, siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan kinestetik melalui gerakan ritmis atau melalui presentasi multimedia. Lingkungan belajar yang mendalam ini mengoptimalkan pemahaman, menerima preferensi individu, dan mendukung berbagai gaya belajar.¹¹ Selain itu, konsep gamification seperti kompetisi, penghargaan, dan kemajuan dapat dimasukkan ke dalam aktivitas kata-kata berbasis musik.¹²

⁹ Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011). *Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound*. Bloomsbury Publishing USA.

¹⁰ Nisaul Barokati Seliro Wangi, Firda Nur Fahmi, and Devi Izatul Afidah, "Strategi Gamifikasi Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Prodi PGMI UNISDA," *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 2 (2019): 9–20.

¹¹ Hauna Gina Mulia et al., "PENGARUH GAMIFIKASI TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH BAHASA ARAB," in *Prosiding Seminar Nasional Orientasi Pendidik Dan Peneliti Sains Indonesia*, vol. 2, 2023, 65–71, <http://publishing.oppsi.or.id/index.php/SN/article/view/31>.

¹² Siti Salwani Abdul Radzi, Hasnah Toran, and Norasmah Othman, "Tinjauan Literatur Sistematis Adaptasi Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pelajar Kurang Upaya Pembelajaran Di Malaysia," *International Journal of Advanced Research in Education and Society* 6, no. 1 (2024): 663–75.

Dimungkinkan untuk mendorong partisipasi aktif dan upaya berkelanjutan di antara siswa dengan memberikan poin untuk jawaban yang benar, latihan berdasarkan keterampilan, atau bahkan mengatur tantangan yang berkaitan dengan musik.

Elemen-elemen ini mendorong pencapaian dan ketekunan, meniru dinamika motivasi yang ditemukan dalam permainan. Gamifikasi berbasis musik tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran langsung; itu juga meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis. Siswa memperoleh apresiasi yang lebih luas untuk musik sebagai alat untuk memperkaya pendidikan selain menyerap kata-kata.

Sebagai kesimpulan, gamification menunjukkan pendekatan transformatif untuk memperkaya lanskap pendidikan. Ini terutama berlaku untuk pembelajaran kata-kata berbasis musik. Pendidik dapat membuat lingkungan belajar yang dinamis dan menarik yang memberdayakan siswa untuk unggul dengan memanfaatkan musik sebagai perangkat mnemonic dan memasukkan mekanika permainan. Sinergi kreatif ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga menumbuhkan gairah untuk belajar seumur hidup.

KESIMPULAN

Gamifikasi adalah cara yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Implementasi gamifikasi tidak hanya mengubah cara siswa belajar, tetapi juga memungkinkan untuk membuat lingkungan belajar yang dinamis, responsif, dan mendukung perkembangan siswa secara keseluruhan.

Pembelajaran gamifikasi membutuhkan integrasi yang baik dari sumber daya manusia, infrastruktur pendukung, dan implementasi yang tepat. Gamifikasi belum dapat sepenuhnya menggantikan interaksi tatap muka dalam pembelajaran, meskipun awalnya dimaksudkan untuk menggantikan pendekatan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Badrul Huda Khan. 2005. *Managing E-Learning: Design, Delivery, Implementation, and Evaluation*. Idea Group Inc (IGI).
- Bashir, T., Javed, A., Ali, U., Meer, U. I., & Naseem, M. M. (2013). Empirical Testing of Heuristics Interrupting the Investor's Rational Decision Making. *European Scientific Journal*, 9(28), 432-444.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification.'" In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. Tampere Finland: ACM, 2011. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (Pp. 3025-3034).
- Herger, M. (2014). Enterprise Gamification: Engaging People by Letting Them Have Fun. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Landers, R. N., & Callan, R. C. (2014). Casual Social Games as Serious Tools for Team Building and Problem Solving: A Mixed-Methods Investigation of Treasure Madness on Facebook. *Simulation & Gaming*, 45(4-5), 631-647.
- Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, Cet. Ke-1, 2004.
- Mulia, Hauna Gina, Intan Nurlaila, Afifah Afifah, and Muhammad Naufal. "PENGARUH GAMIFIKASI TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH BAHASA ARAB." In *Prosiding Seminar Nasional Orientasi Pendidik Dan Peneliti Sains Indonesia*, 2:65-71, 2023. <http://publishing.oppsi.or.id/index.php/SN/article/view/31>.
- Radzi, Siti Salwani Abdul, Hasnah Toran, and Norasmah Othman. "Tinjauan Literatur Sistematis Adaptasi Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pelajar Kurang Upaya Pembelajaran Di Malaysia." *International Journal of Advanced Research in Education and Society* 6, no. 1 (2024): 663-75.
- Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011). *Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound*. Bloomsbury Publishing USA.
- Wangi, Nisaul Barokati Seliro, Firda Nur Fahmi, and Devi Izatul Afidah. "Strategi Gamifikasi Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Prodi PGMI UNISDA." *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 2 (2019): 9-20.
- Zahra, S. B. (2020). The Benefits of Gamification in Learning. *International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 6(2), 1671-1675. Http://Ijariie.Com/AdminUploadPdf/The_Benefits_of_Gamification_in_Learning_ijariie1_1788.Pdf.