

## Pelatihan Gamifikasi Bagi Guru Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa

Sella Mawarni<sup>1</sup>, Abdul Hakim<sup>2</sup>, Pattaufi<sup>3</sup>, Merrisa Monoarfa<sup>4</sup>, Hartoto<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

<sup>5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>Email: [sella.mawarni@unm.ac.id](mailto:sella.mawarni@unm.ac.id)

**Abstrak.** Mitra pada kegiatan pelatihan gamifikasi ini adalah Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan Dinas Pendidikan Kota Makassar. Pelatihan gamifikasi ini diikuti oleh guru-guru jenjang sekolah dasar se-Kota Makassar. Pelatihan gamifikasi bagi guru dilaksanakan berdasarkan adanya kebutuhan terhadap penerapan metode dan strategi pembelajaran terkini yang mampu mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka sekaligus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan karakteristik *digital native* dan pembelajaran berdiferensiasi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini berupa presentasi materi, simulasi, diskusi, dan praktik mandiri. Aplikasi pembelajaran *wordwall* dipilih sebagai aplikasi yang disimulasikan pada pelatihan ini. Pada sesi praktik mandiri, guru dibimbing oleh tim tutor untuk membuat sebuah kuis interaktif menggunakan aplikasi *wordwall*. Kegiatan pelatihan gamifikasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru-guru tentang bagaimana konsep dan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam belajar.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Kualitas Pembelajaran, Keterlibatan Siswa.

### PENDAHULUAN

Aspek pendidikan merupakan aspek yang senantiasa adaptif terhadap perubahan zaman dari generasi ke generasi. Pada era industri 4.0 kata *digital learning* seakan menjadi visi misi untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan tantangan zaman. Persiapan sejak dini pada aspek pendidikan, peningkatan kualitas, teknologi dan literasi yang berdaya saing, dibutuhkan agar dapat berkompetisi di era revolusi industri 4.0 (Dito & Pujiastuti, 2021). Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal, berkewajiban untuk merepson tuntutan zaman kedalam bentuk kurikulum serta kebijakan yang selaras dengan kebutuhan tersebut. Guru juga memiliki andil besar sebagai fasilitator utama dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pembelajaran abad 21 membutuhkan peran aktif guru dalam mengelola kelas dan mendesain lingkungan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator, tidak hanya dituntut untuk menguasai bidang keilmuannya saja, namun juga perlu memahami trend perkembangan Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK). Pembelajaran dengan mengintegrasikan TIK menjadi primadona yang dianggap lebih unggul dibandingkan dengan metode konvensional dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Seiring dengan munculnya adaptasi TIK kedalam proses pembelajaran, metode serta strategi pembelajaran baru dan inovatif mulai banyak bermunculan. Salah satu metode atau strategi pembelajaran yang dianggap mampu menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah gamifikasi.

Kapp (2012) mendefinisikan gamifikasi sebagai *using game-based mechanics, aesthetics, and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems*. Secara ringkas, Deterding (Sailer & Homner, 2020) mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen game dalam konteks non game. Gamifikasi menjadi salah satu strategi pembelajaran yang *fun* sehingga mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar tanpa paksaan. Elemen dan cara berpikir game merupakan kunci dalam menerapkan gamifikasi di kelas. Adapun elemen gamifikasi yang dapat diterapkan di kelas dapat berupa: (1) *challenges/task*; (2) *points*; (3) *level*; (4) *badges*; dan (5) *ranking of users* (Kiryakova et al., 2014). Kelima elemen gamifikasi ini dapat diadaptasi kedalam konteks pembelajaran, misalkan *points* berupa perhitungan poin keaktifan di kelas, sehingga memotivasi siswa untuk lebih giat lagi dalam berdiskusi. Sedangkan yang termasuk dalam cara berpikir game yakni: (1) *freedom to fail*; (2) *rapid feedback*; (3) *collaborative processes*, dan (4) *competition*. Keempat cara berpikir game ini dapat diadaptasi kedalam kelas agar pembelajaran lebih menyenangkan seolah-olah siswa sedang bermain *game*. Penerapan gamifikasi (elemen dan cara berpikir *game*) mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dan berpotensi meningkatkan hasil akademik mereka. Melalui aktivitas interaktif seperti kuis interaktif, pemberian tantangan, dan kompetisi antar kelompok, mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, ketahanan emosional, serta pemahaman kognitif siswa.

Tantangan dalam menerapkan gamifikasi di kelas masih sering kali dirasakan oleh pada guru. Masih sedikit guru yang mampu memahami konsep gamifikasi, bahkan tak jarang kata gamifikasi pun masih terdengar sangat asing bagi mereka. Melihat potensi dan manfaat yang ditunjukkan melalui penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, maka dibutuhkan langkah nyata untuk memberikan pemahaman kepada guru-guru khususnya pada level sekolah dasar. Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain, dirasa sangat cocok dengan semangat gamifikasi. Pelaksanaan pelatihan ini mencerminkan respon terhadap adanya kebutuhan tersebut. Pelatihan ini memperkenalkan konsep bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi terobosan untuk membuat siswa termotivasi dan aktif dalam belajar. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu menerapkan konsep gamifikasi pembelajaran di kelas melalui penggunaan aplikasi pembelajaran yang mendukung (salah satunya aplikasi *Wordwall*). Harapannya, penerapan gamifikasi ini membuat siswa merasa senang dalam belajar sehingga berkorelasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini secara umum terdiri atas 3 tahap yakni tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi kegiatan analisis kebutuhan dan penyusunan materi pelatihan. Tahap selanjutnya yakni pelaksanaan kegiatan yang diawali dengan presentasi materi terkait gamifikasi dalam pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan diskusi (tanya jawab) dan simulasi penggunaan aplikasi pembelajaran *wordwall*. Setelah penyampaian materi dan simulasi, kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan praktik mandiri yang dibimbing oleh tim tutor pada masing-masing kelompok. Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi dan refleksi melalui pengisian angket evaluasi kepuasan pelatihan oleh guru. Adapun penjelasan tahapan kegiatan pelatihan gamifikasi yang dilaksanakan yakni:

### Tahap Perencanaan

- a. Melakukan analisis kebutuhan yang meliputi analisis tujuan kegiatan, sasaran peserta dan perumusan materi diskusi yang disusun dalam *term of reference* (TOR).

- b. Penentuan waktu dan tempat kegiatan.
- c. Pembuatan media publikasi (*leaflet*) dan proposal kegiatan.
- d. Penyusunan bahan/materi pelatihan.

#### Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara langsung di Convention Hall Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan daring asinkron menggunakan Platform Google. Kegiatan pelatihan gamifikasi dilaksanakan selama 2 hari dengan rincian hari pertama dilakukan secara luring (*on site*) meliputi kegiatan penyampaian materi, diskusi dan simulasi aplikasi *wordwall*, kemudian hari ke-2 dilakukan praktik mandiri mandiri secara daring.

#### Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen angket yang berisi item-item pertanyaan berdasarkan indikator keberhasilan kegiatan. Adapun indikator keberhasilan yang digunakan yakni: (1) kepuasan peserta; (2) peningkatan pengetahuan; (3) efektivitas presentasi; (4) kualitas pembicara; dan (5) kualitas materi. Sebagai bentuk evaluasi terhadap keterampilan guru dalam membuat kuis interaktif, guru-guru diminta untuk mengumpulkan hasil praktik mandirinya kedalam Google Drive yang telah disediakan oleh panitia. Hasil praktik mandiri dan pengisian angket merupakan persyaratan wajib untuk guru agar bisa mendapatkan sertifikat bukti keikutsertaannya dalam pelatihan gamifikasi.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyampaian materi gamifikasi dalam pembelajaran pada hari pertama pelatihan dihadiri oleh kurang lebih 60 peserta yang terdiri guru-guru sekolah dasar di Kota Makassar. Kegiatan pelatihan ini diadakan pada tanggal 16-17 November 2023. Panitia kegiatan terdiri dari pihak dosen dan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Kegiatan ini merupakan proyek akhir mata kuliah Manajemen Sistem Pelatihan yang dilaksanakan pada semester ganjil 2023/2024. Kegiatan pelatihan gamifikasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait: (1) apa itu gamifikasi; (2) bagaimana menerapkan gamifikasi; (3) apa dampak gamifikasi; dan (4) sesi praktik membuat kuis interaktif di *wordwall*. Materi pelatihan dibuka dengan penjelasan konsep gamifikasi dan contoh nyata penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Peserta kegiatan *talkshow* ini sangat antusias dalam menyimak materi, dan tidak sedikit yang mendapatkan pemahaman baru terkait gamifikasi. Kegiatan juga disiarkan secara *live* di Youtube sehingga peserta pelatihan yang tidak bisa hadir secara langsung tetap dapat menyimak materi yang disampaikan.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan di Convention Hall FIP UNM



Gambar 2. Live Streaming Pelatihan di Youtube @aksiologi22

Peserta pelatihan mendapatkan e-modul yang berisi materi dan tutorial membuat kuis interaktif di *Wordwall*. Materi yang dikemas dalam e-modul dirancang agar peserta (guru) dapat belajar kembali atau mengulang materi secara mandiri jika terdapat bagian yang masih belum dipahami. Pelatihan gamifikasi ini mampu memberikan wawasan kepada guru bahwa dalam menerapkan gamifikasi perlu mencermati elemen dan cara berpikir game. Elemen-elemen gamifikasi yang terdiri dari tantangan (*challenges/task*), tingkat kesulitan (*level*), poin, papan peringkat (*ranking of user*), dan lencana (*badges*), serta cara berpikir game yang terdiri dari kebebasan untuk gagal (*freedom to fail*), umpan balik cepat (*rapid feedback*), proses kolaboratif (*collaborative process*), dan kompetisi (*competition*) merupakan kunci dari penerapan gamifikasi.



Gambar 3. Slide Materi, dapat diunduh di <https://s.id/slidegamifikasi>

Penerapan gamifikasi membutuhkan perencanaan yang matang dan sistematis agar memberikan dampak yang maksimal. Adapun tahapan dalam menerapkan gamifikasi terdiri dari langkah-langkah:

1. Analisis Kebutuhan (Needs Analysis)

Analisis kebutuhan membantu guru dalam mengembangkan pendekatan yang tepat dan relevan dalam menggunakan elemen gamifikasi. Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan karakteristik siswa dan ketersediaan sumber daya yang dimiliki.

2. Merumuskan Tujuan Pembelajaran (Formulating Learning Objectives)

Gamifikasi perlu dirancang agar sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, membuat pembelajaran berbasis gamifikasi akan lebih terarah dan efektif dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

3. Membuat Sketsa Permainan (Storyboard/Sketch out Your Game)

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan menentukan tujuan pembelajaran, selanjutnya buatlah alur permainan. Alur ini bisa berupa aturan permainan ataupun langkah-langkah *game* yang akan diterapkan di kelas.

4. Mengidentifikasi Sumber & Aktivitas Belajar (Identifying Resources & Activity)

Identifikasi sumber belajar, materi dan aktivitas yang dibutuhkan untuk mendukung atau melengkapi proses gamifikasi di kelas.

5. Buat Penilaian (Creating Assessment)

Penilaian baik formatif maupun sumatif, merupakan bagian penting untuk menilai proses pembelajaran. Penilaian dibutuhkan untuk menilai apakah gamifikasi yang telah diterapkan benar-benar mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran atau justru perlu penerapannya memberikan dampak yang negatif.

**Evaluasi dan Refleksi Kegiatan**

Pada akhir sesi pelatihan dilakukan evaluasi dan refleksi untuk mengukur keberhasilan kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan instrumen angket yang mencakup indikator 5 keberhasilan, yakni: (1) kepuasan peserta; (2) peningkatan pengetahuan; (3) efektivitas presentasi; (4) kualitas pembicara; dan (5) kualitas materi. Masing-masing item pertanyaan diberikan pilihan skala penilaian dari 1-5 (Sangat Kurang – Sangat Baik). Produk akhir praktik mandiri berupa kuis interaktif *wordwall* dinilai sebagai bukti kecakapan atau penguasaan keterampilan. Setiap peserta pelatihan wajib mengunggah produk akhir dan bukti pengisian angket evaluasi untuk mendapatkan sertifikat pelatihan gamifikasi.



Gambar 4. Contoh Kuis Interaktif *Wordwall* Hasil Praktik Guru

Tabel 1. Indikator Evaluasi Kegiatan Pelatihan Gamifikasi

No.	Indikator	Item Pertanyaan
1	Kepuasan peserta	a. Seberapa puas Anda dengan materi yang disampaikan. b. Seberapa puas Anda dengan fasilitas yang tersedia pada pelatihan ini. c. Seberapa puas Anda dengan pengorganisasian acara secara keseluruhan?
2	Peningkatan pengetahuan	a. Seberapa banyak pengetahuan baru yang Anda dapatkan dari pelatihan ini? b. Seberapa besar peningkatan pengetahuan Anda setelah mengikuti pelatihan ini?

- |   |                        |  |
|---|------------------------|--|
| 3 | Efektivitas presentasi | a. Seberapa menarik presentasi yang disampaikan oleh pembicara?<br>b. Seberapa jelas presentasi yang disampaikan oleh pembicara? |
| 4 | Kualitas pembicara     | a. Seberapa puas Anda dengan pembicara pada pelatihan ini.   |
| 5 | Kualitas materi        | b. Seberapa informatif presentasi yang disampaikan oleh pembicara?<br>c. Seberapa relevan dan berguna materi tersebut bagi Anda? |
- 

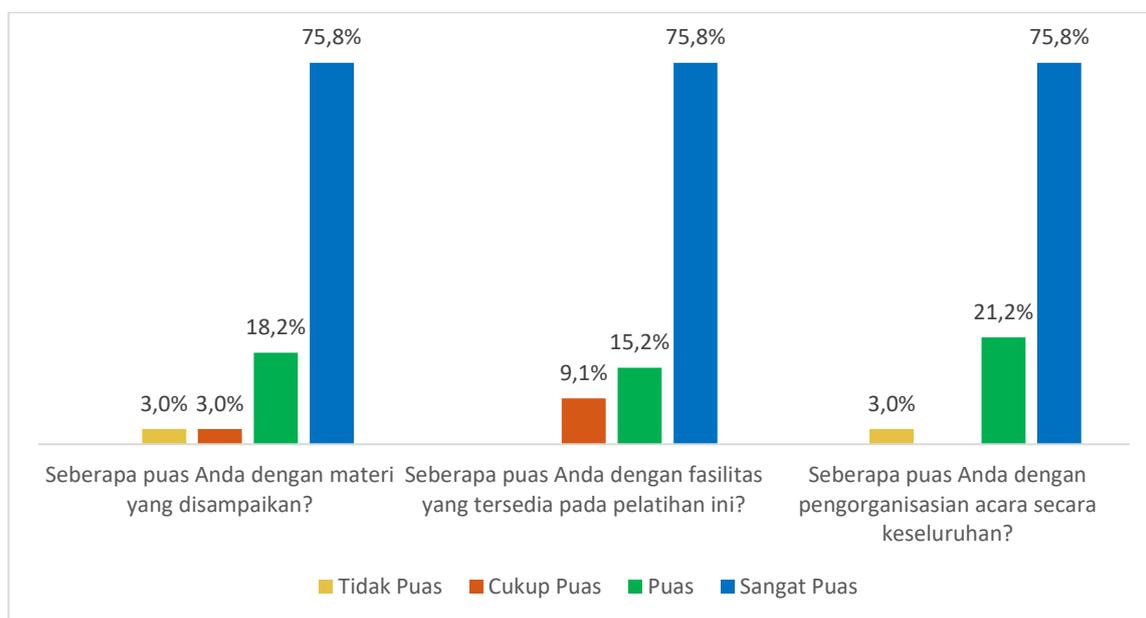


Diagram 1. Hasil Penilaian Berdasarkan Indikator Kepuasan Peserta

Berdasarkan hasil penilaian pada diagram 1, dapat dilihat bahwa 75,8% peserta pelatihan merasa sangat puas dengan materi gamifikasi yang disampaikan. Fasilitas pelatihan (e-modul, *goodie bag*, tempat pelatihan, dan konsumsi) dinilai sangat memuaskan dengan prosentase 75,8%. Prosentase yang sama, yakni 75,8% peserta juga menilai pelatihan gamifikasi ini dimanajemen dengan baik. Apabila dihitung rerata kepuasan pada skala sangat puas, maka 75,8% peserta merasa sangat puas dengan penyelenggaraan, materi, maupun fasilitas yang ada pada pelatihan gamifikasi ini.

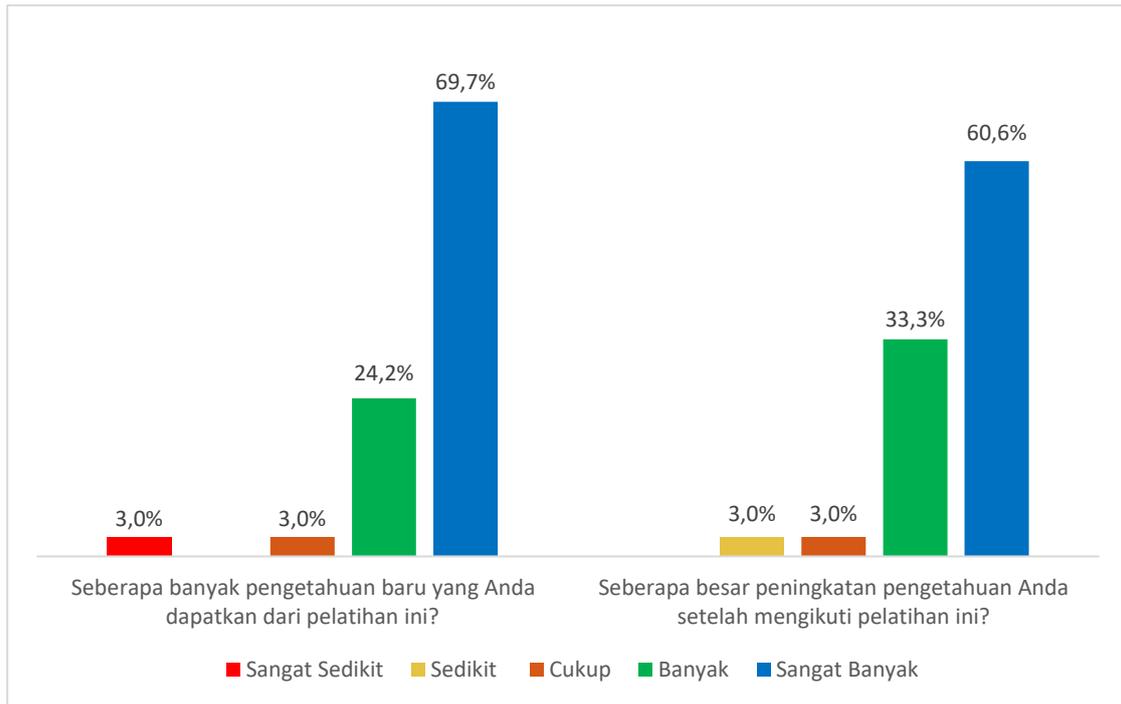


Diagram 2. Hasil Penilaian Berdasarkan Indikator Peningkatan Pengetahuan

Berdasarkan pada indikator penilaian peningkatan pengetahuan, 93,9% peserta pelatihan merasa banyak pengetahuan baru yang didapatkan dari pelatihan gamifikasi ini. Konsep gamifikasi dan penerapannya dalam pembelajaran dinilai sebagai pengetahuan penting yang baru dipelajari melalui pelatihan ini. Melalui pelatihan gamifikasi, guru-guru (93,9%) merasa banyak pemahaman baru dan menambah pemahaman mereka terkait metode dan strategi yang relevan dengan perkembangan TIK.

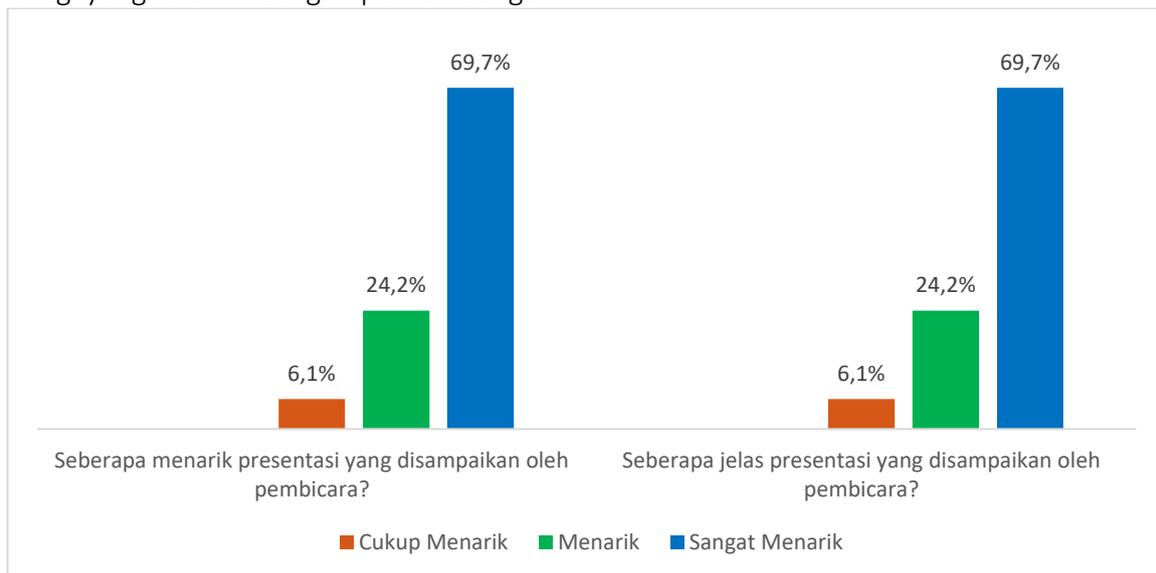


Diagram 3. Hasil Penilaian Berdasarkan Indikator Efektivitas Presentasi

Berdasarkan penilaian efektivitas presentasi, peserta pelatihan (93,9%) menilai *slide* presentasi yang disajikan oleh pemateri menarik dan memudahkan guru dalam memahami materi. Tidak hanya menarik, namun peserta juga menilai presentasi yang disajikan sangat jelas (69,7%).

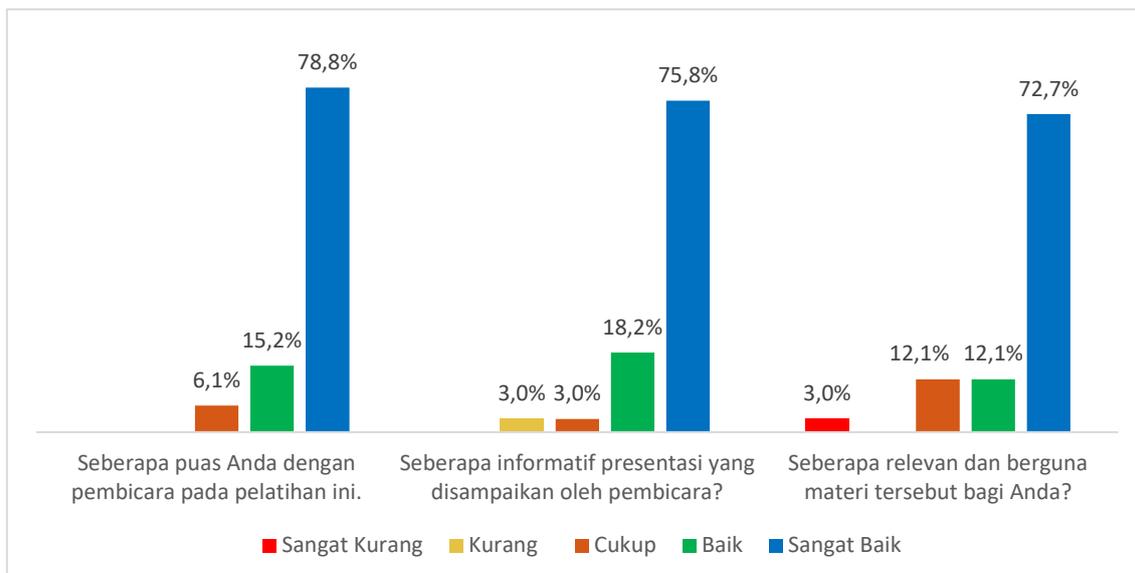


Diagram 4. Hasil Penilaian Berdasarkan Indikator Kualitas Pembicara dan Materi

Berdasarkan penilaian kualitas pembicara dan materi, peserta pelatihan (94%) menilai puas dengan pembicara pelatihan gamifikasi. Dari aspek konten materi, materi pelatihan dinilai informatif (94%) dan relevan serta berguna (84,8%) bagi peserta pelatihan. Materi praktis terkait bagaimana langkah-langkah menerapkan gamifikasi, dinilai sangat relevan dan dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Peserta pelatihan gamifikasi merasa sangat puas dengan berbagai aspek pelatihan, termasuk materi gamifikasi yang disampaikan. Fasilitas pelatihan, seperti e-modul, goodie bag, dan tempat pelatihan juga dinilai sangat memuaskan. Pelatihan ini dianggap berhasil dikelola, dengan peserta memberikan penilaian positif terhadap manajemen pelatihan. Rerata kepuasan pada skala sangat puas mencerminkan keberhasilan penyelenggaraan, materi, dan fasilitas pada pelatihan gamifikasi ini. Dalam hal peningkatan pengetahuan, pelatihan gamifikasi dinilai sangat efektif dan peserta merasa mendapatkan banyak pengetahuan baru, terutama terkait konsep gamifikasi dan penerapannya dalam pembelajaran. Efektivitas presentasi juga menjadi sorotan, di mana peserta menyatakan slide presentasi menarik dan memudahkan pemahaman, serta menilai presentasi sebagai sangat jelas. Secara umum, peserta pelatihan merasa puas dengan kualitas pembicara dan materi, yang dibuktikan dari pemberian penilaian positif terhadap pembicara. Pelatihan gamifikasi ini diharapkan mampu memberikan konsep gamifikasi sebagai strategi atau metode pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>
- Kapp, KM (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). *GAMIFICATION IN EDUCATION*.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>