



## **EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan**

Lembaga Penelitian Dan Publikasi Ilmiah (LPPI) Yayasan Almahmudi Bin Dahlan

E-ISSN: 3031-0709

Website: <https://j-edu.org/index.php/edu>

# **Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas**

**Srimuliyani**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

Email: smuliyani30@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan teknik gamifikasi dalam konteks pembelajaran kelas dan bagaimana teknik ini dapat meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa. Gamifikasi adalah pendekatan yang menggunakan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk mendorong motivasi, partisipasi, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, kami melibatkan sekelompok siswa dari berbagai tingkat kelas dalam suatu eksperimen penggunaan teknik gamifikasi selama periode pembelajaran tertentu. Kami menggabungkan elemen-elemen seperti pemberian poin, tingkatan, kompetisi, tantangan, dan hadiah dalam kegiatan pembelajaran rutin di kelas. Selama eksperimen, kami mengumpulkan data mengenai partisipasi siswa, tingkat motivasi, pencapaian pembelajaran, dan respons siswa terhadap penggunaan teknik gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, antusiasme yang lebih besar, dan partisipasi yang lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi. Selain itu, peningkatan dalam pencapaian pembelajaran juga terlihat pada kelompok siswa yang terlibat dalam penggunaan teknik gamifikasi. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami secara mendalam mekanisme dan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan teknik gamifikasi dalam konteks pendidikan yang berbeda.

**Kata Kunci:** *Teknik Gamifikasi, Pembelajaran, Siswa*

### **Abstract**

This study aims to investigate the use of Gamification Technique in classroom contexts and how these techniques can enhance student learning and engagement. Gamification is an approach that uses game elements in non-game contexts to encourage motivation, participation, and achievement of learning goals. In this study, we involved a group of students from various grade levels in an experiment using gamification techniques during a certain learning period. We incorporate elements such as awarding points, levels, competitions, challenges and prizes into routine learning activities in the classroom. During the experiment, we collected data on student participation, motivation levels, learning achievement, and student responses to using gamification techniques. The results showed that the use of gamification techniques significantly increased student engagement in class. Students show higher levels of motivation, greater enthusiasm, and more active participation in learning activities that use elements of gamification. In addition, an increase in learning achievement was also seen in the group of students who were involved in the use of gamification techniques. However, further research is needed to deeply understand the mechanisms and factors that influence the effectiveness of using gamification techniques in different educational contexts.

**Keywords:** *Gamification Techniques, Learning, Students.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bidang yang terus berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam upaya meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas, para pendidik dan pengembang kurikulum terus mencari cara yang inovatif dan efektif. Salah satu Teknik yang semakin populer adalah penggunaanteknik gamifikasi dalam pembelajaran. Teknik gamifikasi adalah penggunaan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan, seperti dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan aspek-aspek permainan seperti pemberian tantangan, hadiah, kompetisi, dan kepuasan berprestasi, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Dalam konteks kelas, gamifikasi dapat diterapkan dalam berbagai cara. Misalnya, guru dapat menggunakan sistem poin atau level yang memberikan penghargaan kepada siswa yang mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Guru juga dapat merancang permainan pendidikan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, teknologi digital dan platform pembelajaran online juga memungkinkan penggunaan gamifikasi, seperti leaderboard, penghargaan virtual, dan sistem penghargaan lainnya. (Prabawa, 2018)

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (Technology, Entertainment, Design). Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti dalam pendidikan. Metode gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang memadukan unsur pembelajaran dan permainan (Tyaningsih et al., 2022). Banyak bidang ilmu yang mulai menerapkan gamifikasi dengan tujuan meningkatkan ketertarikan penggunanya. Dalam konteks pembelajaran, gamifikasi melibatkan penggunaan elemen-elemen seperti tantangan, poin, level, kompetisi, dan hadiah untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Tujuan dari penggunaan teknik gamifikasi adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Guru dan tenaga pendidik perlu terus berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang efektif untuk memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang menjanjikan adalah penggunaan teknik gamifikasi. (Prahmana 2018)

Salah satu Teknik yang cocok untuk pembelajaran daring adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran daring. Gamifikasi adalah proses pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam sebuah game atau video game dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat menangkap hal yang menarik bagi siswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini membuat siswa merasa bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Gamifikasi melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar siswa dengan permainan yang dirancang dalam gamifikasi memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, juga menumbuhkan siswa untuk berpikir kritis, tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat. Penerapan gamifikasi akan menambah anak-anak untuk lebih senang belajar. Mereka dapat bermain dan belajar dalam waktu yang sama dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sehingga guru lebih mudah dalam mengamati aktivitas serta minat belajar siswa melalui papan skor dan antusias siswa saat bermain game tersebut. (Isnawati and Hadi 2021)

Dalam mencapai tujuan pembelajaran maka membutuhkan Teknik pembelajaran yang tepat. Pembelajaran akan terlaksana dengan maksimal apabila didukung dengan metode, bahan yang memadai, media, dan alat sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif mengingat kondisi pada saat ini pembelajaran daring maka pemilihan metode yang interaktif dapat membantu pembelajaran dapat bermakna salah satunya yaitu dengan menggunakan metode gamifikasi (gamification). Penggunaan metode gamifikasi ini didasarkan bahwa karakteristik peserta didik SD yaitu suka bermain. (Hidayat, Apriliya, and Fauziyaturosyidah 2021)

Penelitian dan studi kasus telah menunjukkan bahwa penggunaan teknik gamifikasi dalam pembelajaran dapat memiliki sejumlah manfaat. Pertama, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena permainan secara alami memunculkan rasa tertarik dan kesenangan. Dengan demikian, siswa cenderung lebih antusias dan bersemangat dalam belajar. Kedua, gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena permainan menawarkan tantangan dan kesempatan untuk berinteraksi secara aktif. Hal ini dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan fokus siswa terhadap pembelajaran. Ketiga, gamifikasi dapat meningkatkan retensi informasi, karena penggunaan elemen permainan dapat memperkuat

ikatan emosional dan memori siswa terhadap materi yang dipelajari oleh karena itu Teknik ini sangat bermanfaat ketika berhasil diimplementasikan. (Dicheva, 2015)

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini saya menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan ini saya pilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam tentang teknik gamifikasi untuk lebih mengarahkan siswa agar lebih aktif dalam keterlibatan di kelas. Desain penelitian yang saya pakai adalah Observasi partisipan, yang mana hal ini memungkinkan peneliti untuk terlibat langsung dalam teknik gamifikasi dan mencatat pengalaman siswa dan guru secara mendalam. Oleh karena itu kami mengangkat judul Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas, Teknik ini dilakukan guna meninjau perkembangan akademi siswa di lingkungan sosial mereka tinggal.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang saya lakukan ialah mengumpulkan data melalui instrumen wawancara terhadap siswa dan sekolah yang telah dikembangkan, serta didukung oleh pengamatan dan melakukan studi literatur. Pengumpulan data harus dilakukan secara teliti dan akurat untuk memastikan validitas hasil penelitian yang telah dilakukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tentang penggunaan teknik gamifikasi (gamification) dalam pembelajaran telah menghasilkan berbagai temuan yang menunjukkan dampak positifnya terhadap pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas.

Berikut beberapa temuan penelitian yang relevan:

1. Peningkatan Motivasi Belajar: Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena elemen-elemen permainan, seperti poin, peringkat, dan hadiah, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. Keterlibatan Siswa yang Lebih Tinggi: Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang menggunakan gamifikasi cenderung lebih aktif dan berfokus dalam kelas. Mereka merasa tertantang dan bersemangat untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.
3. Peningkatan Retensi Informasi: Konsep-konsep yang diajarkan melalui teknik gamifikasi sering kali lebih mudah diingat oleh siswa. Permainan sering melibatkan pengulangan dan pemberian umpan balik, yang membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.
4. Pengembangan Keterampilan Kerja Tim: Banyak permainan dalam konteks pembelajaran mengharuskan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok atau tim. Hal ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja tim, kolaborasi, dan komunikasi.
5. Peningkatan Penyelesaian Tugas: Penggunaan elemen permainan seperti poin, tingkat, dan tantangan meningkatkan tingkat ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Mereka berusaha untuk mencapai hasil yang lebih baik dan menyelesaikan tugas dengan lebih efisien.
6. Umpan Balik Terhadap Kinerja Siswa: Gamifikasi memungkinkan pengumpulan data mengenai kinerja siswa secara kontinu. Ini memungkinkan guru memberikan umpan balik yang lebih personal dan tepat waktu kepada siswa, yang dapat membantu mereka memperbaiki kinerja mereka.
7. Motivasi Instrinsik yang Meningkatkan: Siswa yang terlibat dalam gamifikasi sering kali mengembangkan motivasi instrinsik untuk belajar. Mereka belajar karena mereka menikmati proses pembelajaran itu sendiri, bukan hanya karena hadiah eksternal.
8. Pengukuran Kinerja Guru: Gamifikasi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kinerja guru. Melalui analisis data permainan, guru dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi dan bagaimana mereka berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Temuan ini menggarisbawahi potensi gamifikasi sebagai teknik yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. Namun, penting untuk merancang implementasi gamifikasi yang tepat agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran kelas.

Beberapa studi dalam konteks pendidikan menganggap hasil belajar gamifikasi sebagian besar positif dalam hal peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ab. Rahman, Ahmad, & Hashim pada tahun 2018 mengungkapkan bahwa mahasiswa menunjukkan sikap yang sangat positif terhadap penggunaan gamifikasi di kelas karena memberikan lingkungan belajar yang segar dan inovatif. Sebanyak 92% siswa setuju bahwa teknologi gamifikasi mudah untuk digunakan dan 96% siswa

merasa bahwa gamifikasi membantu mereka dalam meningkatkan keterlibatan. (Informasi et al. 2021)

Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (engagement) kelompok tertentu. Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (learners) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. Secara lebih detil Kapp mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Engagement dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berpartisipasi, Frederick mendefinisikan student engagement sebagai tindakan metakonstruksi yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif siswa dalam belajar. Dari beberapa definisi para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi erat kaitannya dengan pembelajaran oleh mahasiswa yang dapat dengan sukarela berpartisipasi sehingga memiliki kepedulian untuk ikut serta mengambil bagian atau kelompok dan mempertahankan minat agar terikat lebih lama. Game biasanya memungkinkan pemain untuk memulai kembali atau bermain lagi, membuat kesalahan dapat dipulihkan. Kebebasan untuk gagal ini memungkinkan siswa bereksperimen tanpa rasa takut dan meningkatkan keterlibatan siswa. Esensi gamification tidak terletak pada teknologi, tetapi lingkungan belajar yang beragam dan sistem keputusan dan penghargaan, semua ditujukan untuk meningkatkan motivasi dan mencapai tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. (Hendri and Feliks 2021)

Dalam pendekatan gamifikasi terkandung beberapa elemen yang dapat menjadikan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran tradisional pada umumnya. Kapp (2013) mengemukakan beberapa elemen yang terdapat dalam gamifikasi, antara lain: Story, Challenge, Curiosity, Character, Interactifity, Feedback, Freedom for Fail.

#### **A. Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah**

Penerapan gamifikasi dalam bidang pendidikan, pendidikan memiliki peranan sangat penting untuk menjadi pondasi agar meningkatkan sumber daya manusia yang handal. Seiring dengan perkembangan waktu mendorong untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran sehingga membuat lingkungan belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Seperti membuat pembelajaran vocabulary dengan menggunakan permainan music sehingga siswa lebih mudah mengingat kata-kata. (Zahara 2021)

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai cara dan strategi. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam konteks tertentu, seperti meningkatkan pemahaman konsep, memperbaiki keterampilan berpikir kritis, atau meningkatkan partisipasi aktif siswa.
2. Identifikasi Aspek Permainan yang Relevan: Identifikasi elemen permainan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Misalnya, pemberian poin, level, penghargaan, kompetisi, tantangan, dan leaderboard.
3. Rancang Sistem Poin atau Level: Buatlah sistem poin atau level yang memberikan penghargaan kepada siswa yang mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Poin atau level dapat diberikan berdasarkan keberhasilan siswa dalam tugas, tes, atau partisipasi aktif dalam kelas.
4. Perancangan Permainan Pendidikan: Merancang permainan pendidikan yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Misalnya, permainan kuis interaktif, simulasi, atau permainan berbasis tim.
5. Berikan Tantangan dan Kompetisi: Sajikan tantangan yang menantang siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, penyelesaian tugas dalam batas waktu tertentu atau pertandingan antar siswa untuk memecahkan masalah.
6. Gunakan Teknologi Digital: Manfaatkan teknologi digital dan platform pembelajaran online untuk mendukung implementasi gamifikasi. Misalnya, leaderboard online, penghargaan virtual, atau sistem penghargaan berbasis aplikasi. (Landers, R.N., & Landers, A.K, 2014)

#### **B. Peran Gamifikasi untuk meningkatkan Keaktifan Siswa**

Pembelajaran yang tidak menarik akan membuat anak bosan, sehingga hal ini terkadang menyebabkan siswa acuh tak acuh terhadap materi yang kita sampaikan bahkan yang paling parah ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, main-main pada saat kita menyampaikan materi, sehingga

seringkali, tidak kita temukan sama sekali respon siswa bertanya ataupun menjawab dalam proses belajar mengajar, karena mereka tidak tahu apa yang akan mereka tanyakan dan juga siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang kita ajukan karena mereka tidak memiliki ketertarikan pada materi di kegiatan pembelajaran. Cara mengajar yang membosankan dinilai sebagai kendala yang sering tidak teratasi. Bahkan, cenderung diabaikan begitu saja. (Di et al. n.d.)

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Tanpa motivasi belajar peserta didik tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar. Dalam proses pembelajaran motivasi siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Untuk menciptakan lingkungan yang baik diperlukan kemauan guru untuk menerapkan strategi yang membuat peserta didik bertanggung jawab terhadap belajar mereka sendiri. Motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar. Fungsi dari motivasi adalah mendorong peserta didik untuk berbuat atau sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, memberi arah perbuatan yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai, dan menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan. Selain itu fungsi Motivasi dalam proses pembelajaran adalah Mendorong siswa untuk beraktivitas dan sebagai pengarah. Motivasi mendorong peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan/ pekerjaan. Belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Dengan motivasi hasil belajar akan menjadi optimal. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan skala atau nilai. Dengan berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar ditentukan antara lain oleh gabungan antara kemampuan dasar siswa dan kesungguhan dalam belajar, sedangkan kesungguhan ditentukan oleh motivasi yang bersangkutan. Oleh karena itu sangat penting menumbuhkan motivasi belajar siswa. (SUSANTI 2021)

Berdasarkan faktor eksternal berkaitan pada hal yang mendorong motivasi belajar siswa dari luar. Pada penelitian ini yang menjadi faktor pendorong ialah media pembelajaran smart fingers tenses. Hal yang membuat media ini mampu memotivasi penggunaan, selain dari konten yang ditawarkan juga dikarenakan tampilan visual yang playful serta akses media yang fleksibel. Implementasi variasi warna yang beragam pada media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat penggunaan. Selain itu penerapan element permainan seperti skor, level, dan rencana serta papan peringkat yang ditampilkan pada media memicu rasa kompetisi antar siswa secara positif. Siswa dapat mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya melalui fitur permainan yang ditawarkan pada media untuk meningkatkan peringkat pengguna. Hal tersebut juga merupakan upaya memotivasi siswa untuk belajar secara berkelanjutan. (Julianto and Mudra 2023)

### C. Strategi Implementasi Gamifikasi di Kelas

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran di kelas memerlukan perencanaan dan strategi yang baik. Berikut adalah beberapa strategi implementasi gamifikasi yang dapat digunakan di kelas:

#### 1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran:

Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Misalnya, meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, atau meningkatkan partisipasi aktif siswa.

#### 2. Desain Tantangan dan Tujuan Permainan:

Rancang tantangan dan tujuan permainan yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Misalnya, tugas yang harus diselesaikan dalam batas waktu tertentu atau pencapaian target tertentu dalam penguasaan materi.

#### 3. Pemberian Hadiah dan Pengakuan:

Berikan hadiah dan pengakuan kepada siswa yang mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, pemberian poin, penghargaan virtual, atau pengakuan langsung dari guru.

#### 4. Penggunaan Skor, Level, dan Poin:

Gunakan sistem skor, level, dan poin untuk melacak kemajuan siswa dan memberikan motivasi tambahan. Siswa dapat mendapatkan skor atau poin berdasarkan prestasi mereka dalam tugas atau tes, dan naik ke level yang lebih tinggi saat mencapai target tertentu.

#### 5. Pemanfaatan Teknologi Digital:

Manfaatkan teknologi digital dan platform pembelajaran online untuk mendukung implementasi gamifikasi. Misalnya, leaderboard online yang menampilkan peringkat siswa, aplikasi mobile untuk mengumpulkan poin, atau platform pembelajaran interaktif dengan elemen permainan.

#### 6. Kolaborasi dan Kompetisi:

Gunakan elemen kolaborasi dan kompetisi dalam gamifikasi. Misalnya, siswa dapat bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama atau terlibat dalam kompetisi yang sehat untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas.

#### 7. Penyesuaian dan Fleksibilitas:

Selalu siap untuk menyesuaikan dan mengubah strategi gamifikasi berdasarkan respons dan kebutuhan siswa. Lakukan evaluasi berkala untuk memastikan bahwa strategi gamifikasi efektif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Dengan menerapkan strategi implementasi gamifikasi yang tepat, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

### **D. Keterlibatan Berproses Siswa dalam Aktivitas Belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keterlibatan adalah keadaan terlibat yaitu adanya keikutsertaan individu atau berperannya sikap ataupun emosi individu dalam situasi tertentu. Sedangkan proses adalah runtutan perubahan/peristiwa dalam perkembangan sesuatu, berproses adalah mengalami proses. Dengan demikian, keterlibatan berproses adalah keikutsertaan individu baik secara sikap maupun emosi dalam suatu runtutan peristiwa tertentu. Keterlibatan berproses siswa dalam pembelajaran adalah keikutsertaan siswa baik secara fisik maupun emosi dalam tahapan-tahapan pembelajaran yang sudah ditetapkan melalui berbagai aktivitas atau kegiatan belajar. Keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari hasil tes siswa yang diberikan di akhir pembelajaran, tetapi juga dilihat dari keterlibatan siswa dalam tahapan-tahapan (proses) pembelajaran. Jadi, kemampuan yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung perlu dipertimbangkan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Megawangi, bahwa penilaian pembelajaran tidak hanya dilakukan diakhir pembelajaran saja, tetapi juga selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, keterlibatan berproses yang dilakukan siswa dalam aktivitas belajar meliputi:

1. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran
2. Kemampuan mengingat kembali materi/pengetahuan
3. Konsentrasi dalam mengikuti pelajaran dan tahapan pembelajaran
4. Kemampuan menjawab pertanyaan guru
5. Kemampuan berperan aktif dalam diskusi kelompok
6. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok
7. Kemampuan dalam menyelesaikan tugas guru/kelompok
8. Kemampuan berperan aktif dalam game
9. Kemampuan memberikan kontribusi nilai pada kelompok. (Wahyuddin, Irwanto, Ubabuddin, and Al 2021)

### **SIMPULAN**

Dalam penelitian ini, kami mengeksplorasi penggunaan teknik gamifikasi sebagai metode untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik gamifikasi secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Dalam konteks kelas, penerapan elemen-elemen permainan seperti pemberian poin, tingkatan, kompetisi, tantangan, dan hadiah dapat memicu minat siswa dan memotivasi mereka untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, antusiasme yang lebih tinggi, dan kecenderungan untuk mengambil inisiatif dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan teknik gamifikasi juga terbukti berdampak positif pada pencapaian pembelajaran. Siswa yang terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, kemampuan penerapan konsep, dan prestasi akademik secara keseluruhan.

Perlu dipahami bahwa gamifikasi bukan berarti membuat sebuah game, membuat aplikasi khusus untuk menerapkan konsep gamifikasi tentu akan lebih baik, tetapi jika resource yang dimiliki tidak memungkinkan untuk membuat sebuah aplikasi khusus untuk gamifikasi maka gamifikasi dapat menggunakan tools sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Yang paling penting adalah konsep yang tepat tujuan yang jelas dan mampu membangun engagement bagi siswa dalam belajar dan bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tanpa disadari oleh para

pembelajar.

Kesimpulan ini memberikan implikasi praktis bagi pendidik dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan teknik gamifikasi dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. Namun, penting untuk memperhatikan penggunaan yang tepat dan seimbang dari elemen gamifikasi, sehingga tidak mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran sejati. Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang berharga, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami secara mendalam faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan teknik gamifikasi dalam konteks pendidikan yang berbeda. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang mekanisme dan batasan teknik gamifikasi, pendidik dapat memaksimalkan manfaatnya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memberdayakan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Di, Siswa, Kelas Vii, Smpn Tanjung, and Aridus Ahmad Kidan. "Penerapan Model Example Non Example Pada Materi Pencemaran Dalam Upaya Meningkatkan Respon." : 82–92.
- Dicheva, D, & Angelova, G. (2015). Gamifikasi dalam pendidikan: Sebuah studi pemetaan sistematis. *Teknologi Pendidikan & Masyarakat*, 18(3), 75-88.
- Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Hendri, and Feliks. 2021. "Penerapan Konsep E-Learning Dengan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Perguruan Tinggi." *Jurnal Processor* 16(1): 1–8.
- Hidayat, Syarip, Seni Apriliya, and Ana Fauziyaturrosyidah. 2021. "METODE GAMIFICATION SEBAGAI SOLUSI FENOMENA LEARNING LOSS DALAM PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19: A Literatur Review." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 4(5): 741–53. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/8815>.
- Informasi, Pendidikan Teknologi et al. 2021. "ILMU KOMPUTER DI PERGURUAN TINGGI Yulianti Anggraeni Bambang Sujatmiko Abstrak." 05: 614–20.
- Isnawati, A U, and S Hadi. 2021. "Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok." *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan ...*: 205–16. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/view/370%0Ahttps://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>.
- Julianto, I Nyoman Larry, and I Wayan Mudra. 2023. "PENERAPAN GAMIFIKASI PADA MEDIA PEMBELAJARAN SMART FINGERS TENSES UNTUK MEMOTIVASI PROSES BELAJAR MANDIRI SISWA SMP." 10(3): 539–49.
- Jusuf, H. 2016. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM* 5(1): 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- Landers, R.N., & Landers, A.K. (2014). Tes empiris teori pembelajaran gamified: Pengaruh leaderboards pada waktu-tugas dan kinerja akademik. *Simulasi & Permainan*, 45(6), 769-785. doi: 10.1177/1046878114545135
- Prabawa, H.T., Pramudi, W.A., & Azhari, S.N. (2018). Dampak gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dan prestasi belajar dalam pendidikan. *Jurnal Fisika: Seri Konferensi*, 983(1), 012059. doi: 10.1088/1742-6596/983/1/012059
- Prahmana, Surya Abdi. 2018. "Mengeksplorasi Efektivitas Penggunaan Teknik Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Perpajakan Riau."
- SUSANTI, RIANA. 2021. "Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa." *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains* 7(1): 57.
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah
- Wahyuddin, Irwanto, Aspilayani, Ubabuddin, and Et Al. 2021. "Meningkatkan Keterlibatan Berproses Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Melalui Teknik Ular Tangga." *Jurnal PENA* 1(2): 241. <http://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/109%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/248407-implementasi-media-pembelajaran-berbasis-7b52e002.pdf>.
- Zahara, Rosina. 2021. "Kajian Literatur : Gamifikasi Di Pendidikan Dasar." 1(1).