

## Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi

Amilia Fajar Ayu<sup>1</sup>, Asih Puspitasari<sup>2</sup>, Nurin Hidayati<sup>3</sup>, Adi Fitra Andikos<sup>4</sup>

<sup>123</sup>STITNU Sakinah Dharmasraya, Sumatra Barat, Indonesia <sup>4</sup>Universitas Putra Indonesia, YPTK Padang, Indonesia

Email: [amiliafajar27@gmail.com](mailto:amiliafajar27@gmail.com)

Diserahkan 3 Oktober 2024 | Diterima 26 November 2024 | Diterbitkan 03 Desember 2024 | DOI: 10.59966/isedu.v2i2.1270

### Abstract:

*This piece falls under the category of scholarly writing. It is a review of the literature, a type of scientific investigation that focuses on a particular subject. One of the ideas in e-learning is gamification. In the English language, it is frequently called "Gamification." Gamification is the process of using game mechanics and strategies to tackle problems outside of games. A key element in raising the standard of education is student motivation. Technology can be used as a tool to create a more dynamic and engaging learning environment in an effort to increase student motivation. The use of game mechanics and components to improve learning outcomes and motivation is known as "gamification" in education.*

**Keywords:** *Gamification Learning, Learning Motivation, Technology in Education*

### Abstrak :

*Karya ini termasuk dalam kategori tulisan ilmiah. Ini adalah tinjauan literatur, jenis penyelidikan ilmiah yang berfokus pada subjek tertentu. Salah satu ide dalam e-learning adalah gamifikasi. Dalam bahasa Inggris, ini sering disebut "Gamifikasi." Gamifikasi adalah proses menggunakan mekanisme dan strategi permainan untuk mengatasi masalah di luar permainan. Elemen kunci dalam meningkatkan standar pendidikan adalah motivasi siswa. Teknologi dapat digunakan sebagai alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik dalam upaya meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan mekanisme dan komponen permainan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi dikenal sebagai "gamifikasi" dalam pendidikan.*

**Kata Kunci:** *Pembelajaran gamifikasi, Motivasi Belajar, Teknologi dalam Pendidikan*

Copyright © 2024, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## PENDAHULUAN

Saat ini, strategi pembelajaran selalu berubah untuk mengikuti perkembangan zaman dan kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Pengembangan strategi dan pendekatan instruksional ini merupakan inovasi yang dapat meningkatkan dan menawarkan alternatif proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk lebih efisien mengasimilasi informasi yang disampaikan guru. Gamifikasi adalah salah satu teknik tersebut.

Penggunaan fitur desain game dan pengalaman gameplay dalam proses pendidikan dikenal sebagai "gamifikasi" di bidang pendidikan. Tujuan gamifikasi adalah untuk mempercepat dan mendukung strategi pembelajaran yang berkelanjutan. Sistem e-learning adalah salah satu teknologi yang paling banyak digunakan yang telah diterapkan oleh banyak institusi pendidikan tinggi baru-baru ini untuk membantu proses ini. Gamifikasi pembelajaran adalah pendekatan baru dalam sistem e-learning.

Gamifikasi adalah pendekatan baru untuk pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, motivasi, dan kerja tim di luar permainan. Kemampuan guru untuk mempertahankan semangat dan kegembiraan siswa merupakan komponen penting dari

keberhasilan gamifikasi. Kekuatan internal atau eksternal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dikenal sebagai motivasi belajar. Ini mencakup aspirasi dan tujuan yang menginspirasi siswa untuk mempelajari hal-hal baru, menyelesaikan tugas, atau berhasil secara akademis. Faktor utama yang mempengaruhi tingkat usaha, ketekunan, dan keterlibatan individu dalam proses pembelajaran adalah motivasi belajar. Menurut Rigby dan Ryan (Rosina Zahara et al., 2021), rivalitas konstruktif dalam permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dengan menumbuhkan rasa kebersamaan.

Penggunaan konsep permainan di luar permainan, atau gamifikasi, telah menjadi strategi mutakhir untuk meningkatkan kemauan belajar siswa. Gamifikasi adalah teknik yang menggunakan fitur permainan seperti tantangan, papan peringkat, lencana, dan poin untuk membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis, menarik, dan menginspirasi. Artikel ini akan mengkaji bagaimana teknologi dan paradigma pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **METODE**

Artikel ini termasuk dalam kategori penulisan tinjauan pustaka. Ini adalah penelitian literatur, jenis penyelidikan ilmiah yang berfokus pada subjek tertentu. Tinjauan pustaka mencakup pengumpulan, penilaian, dan analisis berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan subjek yang sedang dibahas. Tujuan tinjauan pustaka adalah untuk memahami apa yang sudah diketahui dalam topik tersebut.

Penulis memasukkan sejumlah proyek penelitian atau artikel sebelumnya ke dalam karya ini. Artikel jurnal, laporan penelitian, dan sumber lain yang berkaitan dengan materi pelajaran ditinjau oleh penulis sebagai referensi. Penulis selanjutnya membandingkan dan merangkum data yang ditemukan.

Pendekatan ini dipilih karena membuat sejumlah besar informasi terkait mudah diakses dan memungkinkan penyelidikan berbagai sumber yang telah menjalani pengujian teoretis dan empiris. Hal ini dimaksudkan agar dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan ringkasan yang menyeluruh dan dapat diandalkan tentang bagaimana teknologi berkembang dalam pendidikan ke depan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Gamifikasi**

Gamifikasi mengandung konotasi "kegembiraan" dan memiliki kapasitas untuk meningkatkan perilaku seseorang. Dengan memasukkan prinsip-prinsip permainan ke dalam prosedur belajar mengajar, model pembelajaran gamifikasi menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Dichev & Dicheva, 2017).

Penerapan gamifikasi di kelas sangat penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang dapat dipercaya. Lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa telah dikembangkan dari waktu ke waktu sebagai akibat dari permintaan akan inovasi dalam pendidikan (Anhar et al., 2023). Menggunakan platform seperti Quizizz, yang menyediakan berbagai alat untuk membuat pelajaran menjadi menyenangkan, dinamis, dan menarik, adalah salah satu contoh pembelajaran berbasis gamifikasi yang sedang beraksi. Selain itu, platform ini menawarkan banyak keuntungan kepada guru, termasuk kemampuan untuk membuat kuis atau ujian yang digamifikasi, mengelola penilaian formatif, menugaskan pekerjaan rumah atau mengatur acara langsung, menggunakan laporan kinerja yang komprehensif, dan banyak lagi.

Menurut tinjauan pustaka di atas, gamifikasi-yang sering disebut sebagai "gamifikasi" dalam bahasa Inggris-merupakan salah satu prinsip dalam e-learning. Gamifikasi adalah proses menggunakan metode dan pendekatan permainan untuk mengatasi masalah di luar permainan. Pendekatan ini mendorong pengguna untuk mengadopsi perilaku yang diinginkan dengan membuat teknologi atau materi pembelajaran lebih menarik. Gamifikasi bertujuan untuk

meningkatkan keterampilan tertentu, seperti memenuhi tujuan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, memaksimalkan pembelajaran, mendorong sosialisasi, dan mendukung perubahan perilaku (de Sousa Borges et al., 2014)

Permainan adalah sistem yang menciptakan hasil yang terukur, membenamkan pemain dalam konflik fiktif, dan memiliki aturan yang telah ditentukan sebelumnya. Permainan berbeda dari permainan, yang didefinisikan sebagai aktivitas eksplorasi yang tidak terstruktur, karena permainan adalah sistem berbasis aturan. Menurut definisi ini, aspek permainan yang berbasis aturan dan objektif berhubungan langsung dengan gamifikasi.

Karena media yang digunakan untuk menjalankan game adalah perangkat digital seperti komputer, ponsel, tablet, dan lainnya, gamifikasi digunakan untuk menarik dan menyemangati orang secara digital. Tujuan penggunaan gamifikasi sebagai teknik motivasi adalah untuk meningkatkan kreativitas, mengembangkan kemampuan baru, atau mengubah perilaku.

Gamifikasi adalah teknik menggabungkan desain game, mekanisme game, dan pemikiran game untuk membuat lingkungan non-game (seperti pembelajaran, pengajaran, pemasaran, dll.) lebih menarik. Menurut sebuah studi oleh Robert van Der Meer untuk tesisnya, "Pengalaman Pengguna Gamifikasi dalam E-Learning," tergantung pada jenis pengguna dan komponen game yang digunakan, gamifikasi-penggabungan elemen game-ke dalam e-learning memiliki dampak signifikan pada keterlibatan pengguna dengan konten. Meningkatkan keterampilan tertentu, memperkenalkan tujuan pembelajaran, melibatkan siswa, mengoptimalkan pembelajaran, mendukung perubahan perilaku, dan membina sosialisasi merupakan tujuan utama gamifikasi (Hakulinen & Auvinen, 2014).

Penggunaan gamifikasi memiliki berbagai keunggulan dibandingkan model pembelajaran alternatif, menurut jurnal "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran" (Aini et al., 2021). Manfaat tersebut antara lain:

1. meningkatkan kenikmatan belajar.
2. memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugasnya.
3. membantu siswa dalam mempertahankan fokus dan memahami materi pelajaran.
4. memberikan peluang untuk berprestasi, berdaya saing, dan inkuiri di dalam kelas.

### **Menggunakan Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Salah satu faktor utama yang mempengaruhi pembelajaran adalah motivasi. Motivasi belajar berkontribusi pada perkembangan kegembiraan, kegembiraan, dan keinginan untuk belajar. Siswa yang bermotivasi tinggi akan lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan kelas (Apriyanto, D., & Susanto, 2022). Elemen kunci dalam meningkatkan standar pendidikan adalah motivasi belajar siswa. Teknologi dapat digunakan sebagai alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik dalam upaya meningkatkan semangat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik strategi pengajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di ruang kelas.

Siswa berkebutuhan khusus mendapat banyak manfaat dari penggunaan teknologi di sekolah mereka. Terlepas dari bakat alami siswa, media dan teknologi yang dirancang dengan baik dan dibuat secara khusus dapat mendukung pengajaran yang efektif dan membantu mereka mewujudkan potensi penuh mereka. Saat ini, sebagian besar orang memikirkan gadget teknologi ketika mendengar kata teknologi. Banyak guru berpikir bahwa teknologi adalah cara terbaik untuk mengajar.

Salah satu aspek terpenting dari kehidupan sehari-hari di era digital Revolusi Industri Keempat adalah teknologi. Memanfaatkan teknologi di dalam kelas merupakan salah satu peluang yang bisa dimanfaatkan (Siahaan & Meilani, 2019). Motivasi belajar siswa meningkat dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan mereka belajar secara mandiri, kreatif, dan interaktif (Salomo Leuwol et al., 2023). Meskipun banyak sekolah telah mengadopsi strategi pembelajaran berbasis teknologi, masih ada masalah dengan implementasinya.

Strategi pengajaran yang tidak efektif atau tidak tepat dapat menurunkan motivasi siswa. Untuk meningkatkan motivasi siswa, sangat penting untuk mengembangkan strategi pengajaran yang unik, kreatif, dan menarik. Menilai seberapa baik strategi pengajaran bekerja untuk meningkatkan motivasi siswa juga penting. Keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, ketidaktahuan guru tentang cara menggunakan teknologi di kelas, dan kurangnya penelitian untuk mengetahui seberapa baik strategi pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan motivasi siswa merupakan beberapa kesulitannya (Ummah, 2019).

## SIMPULAN

Salah satu ide dalam e-learning adalah gamification, yang sering dikenal dengan istilah "gamification" dalam bahasa Inggris. Ini melibatkan penggunaan taktik dan strategi permainan untuk memecahkan masalah di luar permainan. Pendekatan ini mendorong orang untuk terlibat dalam aktivitas yang diinginkan dengan membuat teknologi atau materi lebih menarik. Gamifikasi adalah istilah yang digunakan dalam pendidikan untuk menggambarkan penerapan mekanisme dan komponen permainan untuk meningkatkan pembelajaran dan motivasi. Permainan adalah sistem yang menempatkan pemain dalam perselisihan fiktif, memiliki aturan yang telah ditentukan sebelumnya, dan memiliki hasil yang terukur. Dengan munculnya era digital, teknologi menjadi semakin penting dan membantu menginspirasi siswa untuk belajar.

Siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka dapat belajar secara mandiri, kreatif, dan interaktif berkat strategi pengajaran berbasis teknologi. Guru dapat menggunakan teknologi untuk mengembangkan dasar-dasar materi pembelajaran berbasis teknologi. Setiap teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang memudahkan pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan guru termasuk dalam kategori media pembelajaran ini. Berikut ini adalah ciri-ciri umum media pembelajaran berbasis teknologi: menawarkan pengalaman belajar yang fleksibel, menggunakan komputer sebagai alat bantu pembelajaran, dan mengintegrasikan perangkat multimedia untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak terlalu berulang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Lutfiani, N., & Zahran, M. S. (2021). Analisis Gamifikasi iLearning Berbasis Teknologi Blockchain. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 79–85. <https://doi.org/10.34306/abdi.v2i1.167>
- Anhar, J., Darmayanti, R., & Usmiyatun, U. (2023). Pengaruh Kompetensi Guru Agama Islam Terhadap Implementasi Manajemen Sumber Daya Manusia Di Madrasah Tsanawiyah. *Asyifa Journal of Islamic Studies*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61650/ajis.v1i1.136>
- Apriyanto, D., & Susanto, A. (2022). Peran Dukungan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 123-134.
- de Sousa Borges, S., Durelli, V. H. S., Reis, H. M., & Isotani, S. (2014). A systematic mapping on gamification applied to education. *Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing*, 216–222. <https://doi.org/10.1145/2554850.2554956>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Hakulinen, L., & Auvinen, T. (2014). The Effect of Gamification on Students with Different Achievement Goal Orientations. *2014 International Conference on Teaching and Learning in Computing and Engineering*, 9–16. <https://doi.org/10.1109/LaTiCE.2014.10>
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Salomo Leuwol, F., Basiran, B., Solehuddin, M., Vanchapo, A. R., Sartipa, D., & Munisah, E.

- (2023). EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(3), 988–999. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.899>
- Siahaan, Y. L. O., & Meilani, R. I. (2019). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Ummah, M. S. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)