

Gamifikasi untuk Pembelajaran

Diana Ariani,¹✉

¹ Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>

Article History

Submitted : 2020
Accepted : 2020
Published : 2020

Keywords

e learning; elemen dasar; gamifikasi; jenis; LMS;

Abstrak

Gamifikasi atau *gamification*, adalah sebuah metode yang saat ini perlahan namun pasti mulai dilirik untuk dikembangkan bersama dengan *Learning Management System (LMS) e-learning*. Namun demikian hakikat dari Gamifikasi dalam pembelajaran masih belum banyak diketahui oleh banyak pihak. Pada artikel ini akan menjelaskan beberapa hal penting yang perlu diketahui untuk mengembangkan Gamifikasi. Beberapa hal yang akan dibahas pada artikel ini adalah definisi gamifikasi, elemen dasar gamifikasi, jenis gamifikasi, serta implementasi Gamifikasi dan LMS E-learning.

Abstract

Gamification is a method that is currently slowly but surely starting to be looked at to be developed together with the e-learning Learning Management System (LMS). However, the nature of gamification in learning is still not widely known by many parties. This article will try to explain some important things you need to know to develop Gamification. Some of the things that will be discussed in this article are the definition of gamification, the basic elements of gamification, the types of gamification, and the implementation of Gamification and LMS E-learning.

✉ Corresponding author :

Alamat : Jl. Kusuma Timur IIIB Blok F14 no.14 Wisma Jaya,
Arenjaya, Bekasi Timur, Jawa Barat 17111
E-mail : dianaariani@unj.ac.id

PENDAHULUAN

Kurang lebih sudah 1 (satu) tahun Indonesia telah melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), secara umum PJJ yang dilaksanakan oleh Lembaga pendidikan adalah melalui pembelajaran berbasis elektornik (*e-learning*). Terdapat banyak hal yang membuat pembelajaran ini kurang optimal dirasakan oleh peserta didik, salah satunya adalah *e-learning* dirasakan membuat peserta didik tidak terlalu termotivasi atau peserta didik kurang merasakan antusias dalam proses *e-learning* yang diberikan. Harus diakui kurangnya motivasi pembelajaran tidak terjadi dalam konteks *e-learning* saja, hal ini juga banyak ditemui dalam konteks pembelajaran konvensional, namun sebagai seorang Teknolog Pembelajaran, maka diperlukan selalu upaya dalam memfasilitasi proses belajar agar terjadi peningkatan kinerja peserta didik.

Gamifikasi atau *gamification*, adalah sebuah metode yang saat ini perlahan namun pasti mulai dilirik untuk dikembangkan bersama dengan *Learning Management System (LMS) e-learning*. Namun demikian hakikat dari Gamifikasi dalam pembelajaran masih belum banyak diketahui oleh banyak pihak. Pada artikel ini akan menjelaskan beberapa hal penting yang perlu diketahui untuk mengembangkan Gamifikasi.

DEFINISI

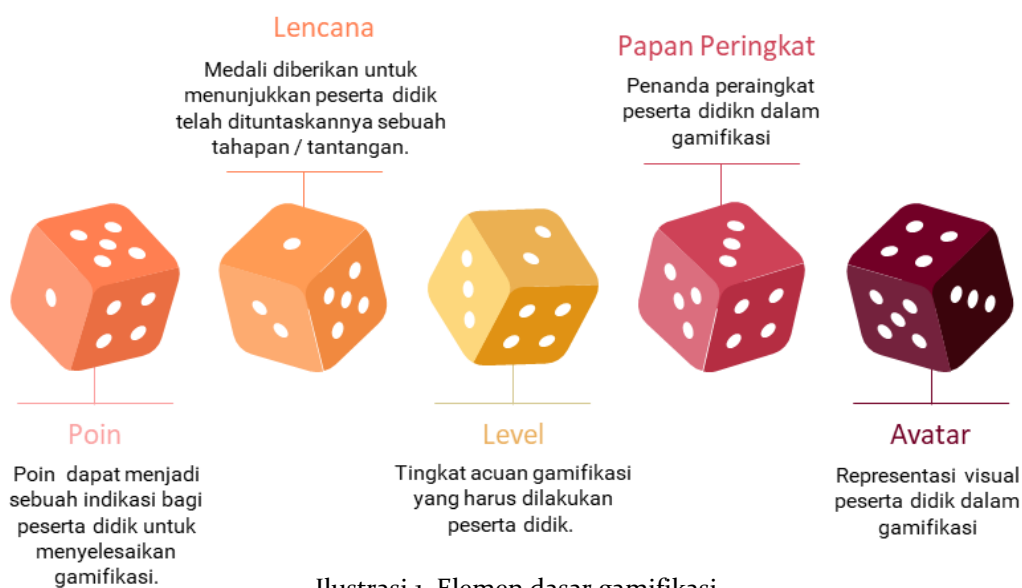
Gamifikasi menurut LearnTech adalah proses penggunaan elemen *game* dalam kondisi non-*game* dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif, sedangkan menurut Mariya Gachkova dan Elena Somova, Gamifikasi mengintegrasikan elemen dan teknik *game* dalam proses *e-learning* (2016). Pendapat lain yang membahas lebih jauh mengenai gamifikasi adalah "Program menggunakan pola kerja berbasis *game*, estetika, dan pemikiran *game* untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah." (Kapp, 2012).

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif, namun perlu diingat, gamifikasi seringkali dikembangkan bukan untuk tujuan *long term memory*.

ELEMEN

Seperti telah disampaikan sebelumnya, gamifikasi adalah proses penggunaan elemen *game* dalam kondisi non-*game* dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif, oleh karena itu kita perlu mengenal apa saja yang termasuk dalam elemen gamifikasi.

Elemen Dasar Gamifikasi



Ilustrasi 1. Elemen dasar gamifikasi.

Untuk penggunaan elemen *game* pada gamifikasi pada dasarnya akan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan selera *game* masyarakat, hal ini juga akan dipengaruhi perkembangan teknologi informasi. Selain itu tidak terdapat standar minimal penggunaan elemen dalam sebuah gamifikasi. Penggunaan elemen *game* pada gamifikasi setidaknya harus disesuaikan dengan analisis kebutuhan dari peserta didik ataupun instruksional.

JENIS GAMIFIKASI

Meskipun istilah gamifikasi sudah mulai banyak dibicarakan, namun tidak banyak yang mengetahui jenis gamifikasi. Terdapat dua jenis gamifikasi menurut Karl Kapp (2013), berikut uraian mengenai jenis gamifikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis *e-learning*.

Gamifikasi Struktural.

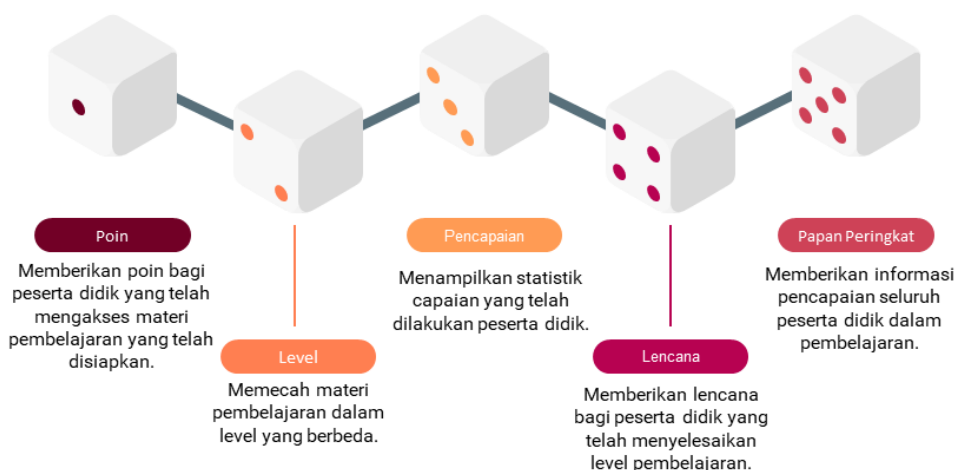
Gamifikasi struktural merupakan gamifikasi yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan dalam rangkaian materi pembelajaran *online*/digital untuk mendorong peserta didik mengakses seluruh materi pembelajaran tanpa melakukan perubahan bentuk dari penyajian materi pembelajaran itu sendiri. Materi Pembelajaran dalam gamifikasi struktural tidak dikembangkan seperti pola

sebuah *game*, hanya saja struktur pembelajaran pada platform LMS *e-learning* ditambahkan dengan elemen-elemen dari sebuah *game*. Fokus utama dari jenis gamifikasi ini adalah untuk memotivasi peserta didik mengakses/mempelajari materi pembelajaran dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran melalui pemberian penghargaan atas pencapaian peserta didik setelah mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan.

Kapp mencontohkan gamifikasi struktural dengan peserta didik yang akan memperoleh poin dalam pembelajaran dikarenakan mereka telah menonton video yang diberikan atau mereka telah menyelesaikan tugas yang diberikan, adapun video dan tugas tersebut tidak memiliki elemen *game*.

Gamifikasi Struktural dapat digunakan tanpa membutuhkan pengembangan media dalam format *game*, seluruh materi yang telah dimiliki seorang Pendidik dapat dikelola menjadi sebuah gamifikasi struktural dengan mengkombinasikan *tool* yang tersedia pada platform LMS *e-learning*. Sebagai contoh, pengembangan gamifikasi pada moodle dapat dilakukan dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format power point, video atau .pdf dan mengkombinasikan komponen gamifikasi yang tersedia pada Moodle.

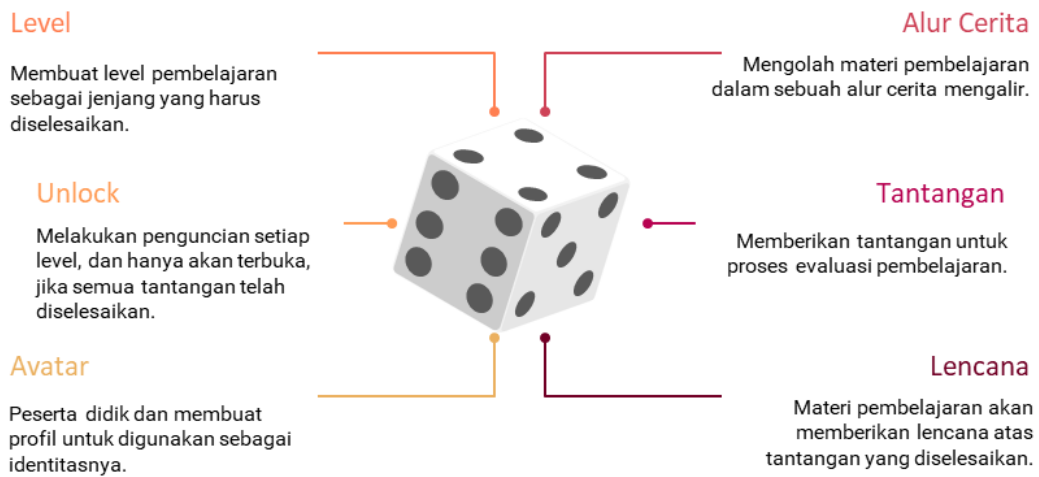
Pola Gamifikasi Struktural



Gamifikasi struktural tidak mengembangkan materi (*file*) pembelajaran seperti pola sebuah *game*, hanya menambahkan elemen-elemen dari sebuah *game* pada stuktur pembelajaran pada LMS.

Ilustrasi 2. Contoh penerapan Gamifikasi Struktural

Gamifikasi Konten



Gamifikasi konten mengembangkan materi (*file*) pembelajaran dengan menambahkan elemen sebuah *game*.

Ilustrasi 3. Contoh penerapan Gamifikasi Konten

PRINSIP GAMIFIKASI

Michelle Schwartz merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Dicheva, dkk menyatakan setidaknya terdapat 4 prinsip yang harus ada dalam gamifikasi, yaitu kebebasan untuk gagal, umpan balik cepat, kemajuan, alur cerita.

1. Kebebasan untuk gagal .
Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang, maka gamifikasi dirancang dengan mempertimbangkan kecepatan peserta didik yang berbeda-beda, selain itu perlu dipertimbangkan tingkat risiko yang berbeda-beda dan memberikan “nyawa” tambahan bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak memiliki ketakutan akan kegagalan, dan mendorong peserta didik untuk bereksperimen, berani mengambil risiko, dan mencoba lagi jika mengalami kegagalan pada percobaan sebelumnya.
2. Umpan balik cepat .
Peserta didik harus menerima umpan balik dan penghargaan secara langsung setelah mereka menyelesaikan tantangan yang diberikan. *Game* harus di-*setting* agar langsung memberikan umpan balik yang ditargetkan saat *game* telah dimainkan, baik setelah

Gamifikasi Konten.

Gamifikasi konten adalah penggunaan elemen *game* dan pola pemikiran sebuah *game* pada materi pembelajaran, hal ini bertujuan agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan *game*. Sebagai contoh, penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menambahkan elemen cerita pada materi yang harus diakses atau memulai pembelajaran dengan memberikan tantangan kepada peserta didik, dan bukan dengan memberikan paparan tujuan pembelajaran (seperti yang biasa dilakukan dalam setiap proses pembukaan pembelajaran pada umumnya). Perlu untuk diingat, menambahkan elemen ini membuat materi pembelajaran menyerupai sebuah program *game*, tetapi tidak mengubah materi pembelajaran menjadi *game* sesungguhnya.

Materi pembelajaran pada gamifikasi konten dilakukan dengan pengembangan materi pembelajaran yang dikembangkan memiliki komponen *game*, hal ini dapat berupa penggunaan level pada materi pembelajaran, adanya alur cerita atau penggunaan komponen *game* lainnya dalam *file* materi pembelajaran.

- menyelesaikan tugas individu atau di akhir setiap level.
3. Kemajuan. Peserta didik harus dapat menilai kemajuan mereka secara visual dalam perjalanan mereka menuju tujuan akhir *game*. Ketika permainan dibagi menjadi beberapa level, peserta didik sebagai pemain memiliki kesempatan untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada tahapan terakhir, dan pada tahap ini seringkali dibangun persyaratan untuk menerapkan semua keterampilan atau penguasaan yang telah dicapai pada level sebelumnya untuk secara sekaligus digunakan dalam menyelesaikan level akhir.
 4. Alur Cerita . Permainan yang baik melibatkan sebuah alur cerita yang menarik. Materi ditata dalam narasi dan meminta peserta didik sebagai pemain untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan cerita.

GAMIFIKASI DAN LMS E-LEARNING.

Dalam era pembelajaran jarak jauh saat ini, banyak lembaga menggunakan LMS *e-learning* untuk mendukung pembelajaran, namun penggunaan LMS ini lebih banyak berfungsi sebagai medium melakukan transfer informasi dan kurang memanfaatkan *tools* yang tersedia. Jika peserta didik hanya menerima fungsi transfer informasi saja, maka dapat diperkirakan bahwa kebosanan atau kejenuhan akan mudah menghampiri peserta didik.

LMS *e-learning* sangat cocok untuk diintegrasikan dengan gamifikasi secara mudah dan efektif. Pada LMS *e-learning* teknik dan mekanisme *game* dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran tertentu, meningkatkan motivasi peserta didik untuk menyelesaikannya dan melibatkan peserta didik dalam lingkungan kompetitif yang bersahabat.

LMS *e-learning* adalah *setting* yang cocok untuk gamifikasi karena LMS *e-learning* memiliki fungsi untuk melakukan rekam digital statistik otomatis dari hasil dan kemajuan yang peserta didik capai dalam gamifikasi. Dalam LMS *e-learning* dimungkinkan untuk

mengambil data waktu yang dihabiskan peserta didik untuk melihat dan berinteraksi dengan materi yang disediakan. Jika beberapa *setting* dalam LMS *e-learning* diaktifkan, maka pada proses pembelajaran peserta didik dapat didorong untuk menjadi peserta aktif dalam diskusi, forum, dan blog, mengambil bagian mengembangkan konten pembelajaran dengan membuat halaman wiki.

Selain itu, setelah *setting* dilakukan pada LMS *e-learning*, sangat memungkinkan untuk membuat perencanaan lencana atau penghargaan yang dapat dimenangkan oleh peserta didik setelah menyelesaikan aktivitas di dalam LMS *e-learning* yang sebelumnya telah disebutkan. Tentunya selain hal yang telah disebutkan, beberapa LMS *e-learning* memiliki lebih banyak fungsi yang dapat dioptimalkan dalam menghasilkan gamifikasi dalam pembelajaran.

Menurut Gachkova dan Somova, beberapa implementasi gamifikasi yang dapat dilakukan pada LMS *e-learning* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan poin untuk tindakan yang dilakukan (mengakses sumber belajar yang sudah disediakan sebagai contohnya).
2. Mengumpulkan berbagai lencana sebagai penghargaan atas capaian yang dilakukan.
3. Mengirimkan sertifikat dan penghargaan setelah menyelesaikan seluruh pembelajaran.
4. Memberikan sertifikat ulang pada jangka waktu tertentu.
5. Menampilkan papan peringkat dalam format bagan dan diagram.
6. Menampilkan keseluruhan level yang harus dicapai.

SIMPULAN

Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen game dalam kondisi non-*game* dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif. Elemen dasar gamifikasi antara lain poin, lencana, level, papan peringkat, avatar. Untuk penggunaan elemen *game* pada gamifikasi pada dasarnya akan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan selera *game* masyarakat, hal ini juga akan dipengaruhi perkembangan teknologi informasi. Selain itu

tidak terdapat standar minimal penggunaan elemen dalam sebuah gamifikasi. Penggunaan elemen *game* pada gamifikasi setidaknya harus disesuaikan dengan analisis kebutuhan dari peserta didik ataupun instruksional. Berdasarkan pola implementasi elemen dasar, setidaknya terdapat dua jenis gamifikasi menurut Karl Kapp (2013), berikut uraian mengenai jenis gamifikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis *e-learning*, yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten. Mengingat LMS *e-learning* sangat cocok untuk diintegrasikan dengan gamifikasi secara mudah dan efektif, maka pada saat pembelajaran jarak jauh atau belajar mandiri seperti saat ini, maka sangat disarankan bagi lembaga atau Pendidik yang telah memiliki LMS *e-learning* untuk mengembangkan gamifikasi. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif, namun perlu diingat, gamifikasi seringkali dikembangkan bukan untuk tujuan *long term memory*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ yang mendukung artikel ini dapat terwujud. Semoga pelaksanaan pembelajaran gamifikasi dapat dikembangkan dengan baik di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ ataupun di seluruh Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Dicheva, Darina & Dichev, Christo & Agre, Gennady & Angelova, Galia. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*. 18. 75-88.
- Gachkova, Mariya & Somova, Elena. (2016). Game-based approach in E-learning.
- Karl Kapp. (2013). Two Types of #Gamification. <http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>
- Kiryakova, Gabriela & Angelova, Nadezhda & Yordanova, Lina. (2014). Gamification in education.
- Michelle Schwartz, Instructional Design and Research Strategist, for the Learning & Teaching Office. Teaching with Gamification <http://www.rverson.ca/lt>