

**PERAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL****Sidik Praptomo**Universitas Muhammadiyah Muara Bungo  
sidikpraptomo@dosen.ummuba.ac.id**Hizkia Hendra Rianingsih**Universitas Teknologi Digital Indonesia  
hizkia.hendra@gmail.com**Suryanto**Universitas Teknologi Digital Indonesia  
suryantokantor01@gmail.com**Aldina Kusuma Dewi**Universitas Widya Dharma  
[kusumaaldina@gmail.com](mailto:kusumaaldina@gmail.com)**Abstract**

Education in the digital age faces new challenges in maintaining student engagement and motivation. This article explores the crucial role of gamification as an innovative tool to enhance the educational experience in the digital era. Gamification integrates gaming elements into the learning context, creating a more dynamic and interactive environment. In the realm of digital education, gamification motivates students through challenges, points, and rewards. It provides an extra push to achieve learning goals and overcome potential boredom associated with online learning. By presenting learning materials in engaging and competitive formats, gamification fosters a more enjoyable learning experience. The article also delves into the positive impact of gamification on the development of critical skills, problem-solving abilities, and teamwork. Through game-based simulations and challenges, students can cultivate skills that are directly relevant to real-world needs. Additionally, the competitive elements in gamification stimulate collaboration among students in achieving common goals. The importance of technological adaptation in education in the digital era makes gamification a relevant and effective strategy. However, the article also addresses several ethical considerations and challenges related to the use of gamification in education. With careful understanding, the integration of gamification can become a crucial innovation in shaping the future of education to be more engaging and effective in the digital era.

**Article History***Submitted: 20 Desember 2023**Accepted: 22 Desember 2023**Published: 7 Januari 2024***Key Words**

Gamification, Digital, Education.

**Abstrak**

Pendidikan di era digital menghadapi tantangan baru dalam menjaga keterlibatan dan motivasi siswa. Artikel ini membahas peran penting gamifikasi sebagai alat inovatif untuk meningkatkan pengalaman pendidikan di era digital. Gamifikasi mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran, menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan interaktif. Dalam konteks pendidikan digital, gamifikasi dapat memotivasi siswa melalui pemberian tantangan, poin, dan penghargaan. Ini memberikan dorongan ekstra untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengatasi kebosanan yang mungkin muncul

**Sejarah Artikel***Submitted: 20 Desember 2023**Accepted: 22 Desember 2023**Published: 7 Januari 2024***Kata Kunci**

Gamifikasi, Digital, Pendidikan.

---

dalam pembelajaran online. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan bersifat kompetitif, gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Artikel ini juga membahas dampak positif gamifikasi terhadap perkembangan keterampilan kritis, pemecahan masalah, dan kerjasama tim. Melalui simulasi dan tantangan berbasis permainan, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia nyata. Selain itu, elemen kompetitif dalam gamifikasi dapat merangsang kerjasama antar siswa dalam mencapai tujuan bersama. Pentingnya adaptasi teknologi dalam pendidikan di era digital membuat gamifikasi menjadi strategi yang relevan dan efektif. Meskipun demikian, artikel ini juga menyentuh beberapa tantangan dan pertimbangan etis terkait dengan penggunaan gamifikasi dalam pendidikan. Dengan pemahaman yang cermat, pengintegrasian gamifikasi dapat menjadi inovasi penting dalam membentuk masa depan pendidikan yang lebih menarik dan efektif di era digital.

---

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan di era digital menuntut inovasi dalam mendekati pembelajaran agar tetap relevan dan menarik bagi para peserta didik. Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian adalah penggunaan gamifikasi (Jusuf, 2016). Gamifikasi membuka pintu bagi transformasi pendidikan dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan interaktif. Pendekatan ini membawa dampak positif dalam meningkatkan pengalaman pendidikan di era digital. Gamifikasi tidak hanya merubah cara siswa belajar, tetapi juga memotivasi mereka melalui tantangan, poin, dan penghargaan. Di tengah kompleksitas pembelajaran online, gamifikasi memberikan dorongan tambahan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Materi pembelajaran yang disajikan dalam format yang menarik dan bersifat kompetitif menjadikan pengalaman belajar lebih menarik.

Tidak hanya sebatas motivasi, gamifikasi juga memainkan peran kunci dalam pengembangan keterampilan kritis, pemecahan masalah, dan kerjasama tim. Melalui simulasi dan tantangan berbasis permainan, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Faktor kompetitif dalam gamifikasi juga merangsang kerjasama antar siswa, mengarah pada pencapaian tujuan bersama. Pentingnya adaptasi teknologi dalam pendidikan di era digital menjadikan gamifikasi sebagai alat yang relevan dan efektif. Meskipun demikian, perlu diperhatikan juga beberapa tantangan dan pertimbangan etis terkait penggunaan gamifikasi. Dengan pemahaman yang cermat, pengintegrasian gamifikasi dapat menjadi inovasi yang mendasar dalam membentuk masa depan pendidikan yang lebih menarik, dinamis, dan responsif terhadap tuntutan zaman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendalaminya dan mengeksplorasi dampak positif serta potensi penggunaan gamifikasi dalam memperkaya pengalaman pendidikan di era digital.

**B. Pembahasan****1. Pengertian Gamifikasi**

Gamifikasi adalah konsep yang mengadopsi elemen-elemen dan mekanisme permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan pengguna (Serious, 2007). Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan memotivasi dalam suatu aktivitas atau proses yang mungkin dianggap kurang menarik. Elemen-elemen permainan yang umumnya diterapkan dalam gamifikasi melibatkan pemberian poin, tingkat atau level, tantangan, penghargaan, dan kompetisi. Konsep ini dapat diimplementasikan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, bisnis, kesehatan, dan platform online. Dalam konteks pendidikan, misalnya, gamifikasi dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dengan memberikan siswa tantangan yang dapat diatasi, memberikan penghargaan untuk pencapaian tertentu, atau menggunakan sistem poin dan tingkat untuk meningkatkan motivasi belajar.

Penerapan gamifikasi juga dapat meningkatkan interaksi sosial, kolaborasi, dan keterlibatan pengguna dalam suatu sistem atau platform. Dengan merancang pengalaman pengguna yang menyenangkan dan memuaskan, gamifikasi bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang lebih positif dan produktif. Penting untuk dicatat bahwa meskipun gamifikasi sering kali dihubungkan dengan aspek-aspek positif, penggunaan yang tidak tepat atau tanpa pertimbangan etis dapat memiliki dampak negatif. Oleh karena itu, implementasi gamifikasi perlu dilakukan dengan cermat dan sesuai dengan tujuan spesifik dan nilai-nilai yang ingin dicapai.

**2. Penggunaan Gamifikasi Dalam Pendidikan**

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan telah menjadi tren inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Berbagai elemen permainan diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Berikut adalah beberapa cara di mana gamifikasi dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pendidikan:

**a. Penggunaan teknologi**

Platform dan aplikasi digital dapat menjadi alat yang efektif untuk menerapkan gamifikasi dalam pendidikan. Integrasi dengan teknologi memungkinkan kemudahan akses dan pelacakan yang lebih baik.

**b. Pemberian Poin dan Level**

Memberikan poin kepada siswa untuk setiap tugas atau pencapaian tertentu dapat menjadi motivasi tambahan. Sistem penghargaan, seperti penghargaan virtual atau sertifikat, dapat memberikan dorongan positif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menerapkan tantangan dengan tingkat kesulitan yang bertingkat dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka secara progresif. Peningkatan level seiring pencapaian dapat memberikan rasa prestasi dan mendorong semangat kompetisi yang sehat.

**c. Simulasi dan Permainan Edukatif**

Mengintegrasikan simulasi dan permainan edukatif dapat membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan aplikasi praktis, menciptakan lingkungan yang lebih dinamis.

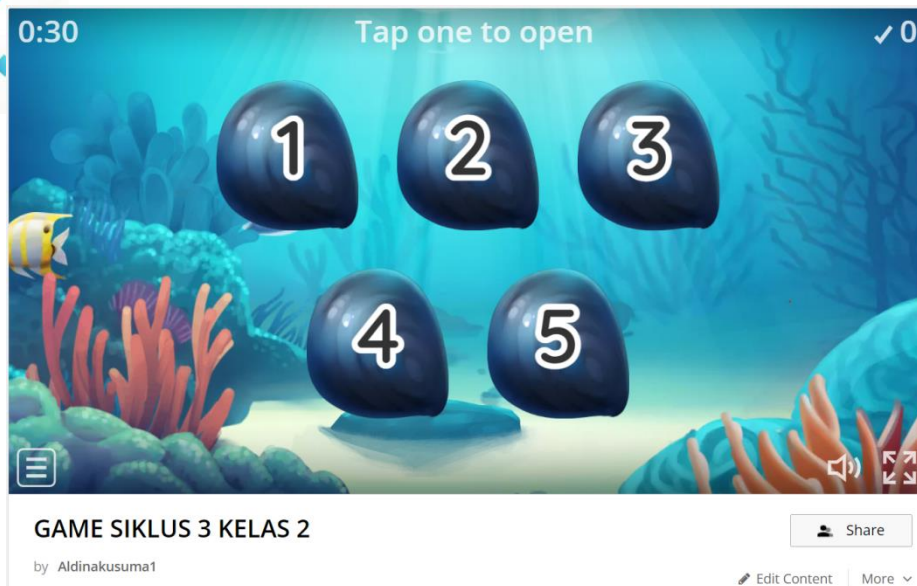
**d. Kolaborasi dan Kompetensi**

Mendorong kolaborasi melalui elemen kompetisi dapat memotivasi siswa untuk bekerja sama. Misalnya, penugasan berbasis tim dengan skor kumulatif dapat merangsang kerjasama antar-siswa.

**3. Penerapan Gamifikasi untuk Siswa Level Sekolah Dasar**

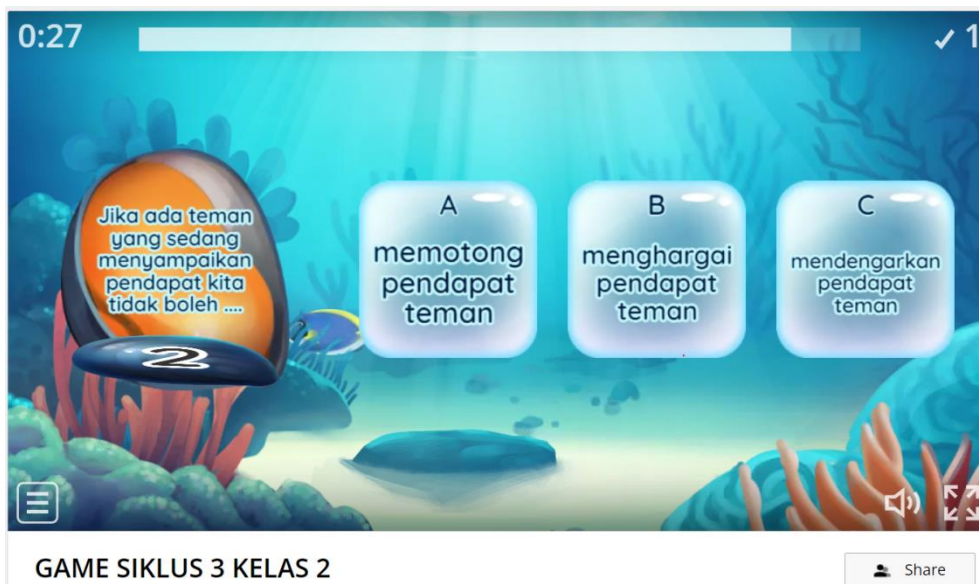
Dalam era pendidikan digital, penerapan gamifikasi menjadi kunci untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif, khususnya bagi siswa Sekolah Dasar. Artikel ini menjelaskan strategi penerapan gamifikasi menggunakan platform game Wordwall. Dengan memanfaatkan elemen permainan seperti kuis kata, puzzle, dan tantangan ejaan, pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Langkah-langkah ini tidak hanya memberikan motivasi tambahan, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan bahasa dan literasi pada tingkat SD. Peneliti kali ini melakukan eksplorasi bagaimana Wordwall dapat menjadi alat inovatif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menginspirasi bagi para siswa muda.

## a. Contoh Penerapan WordWall

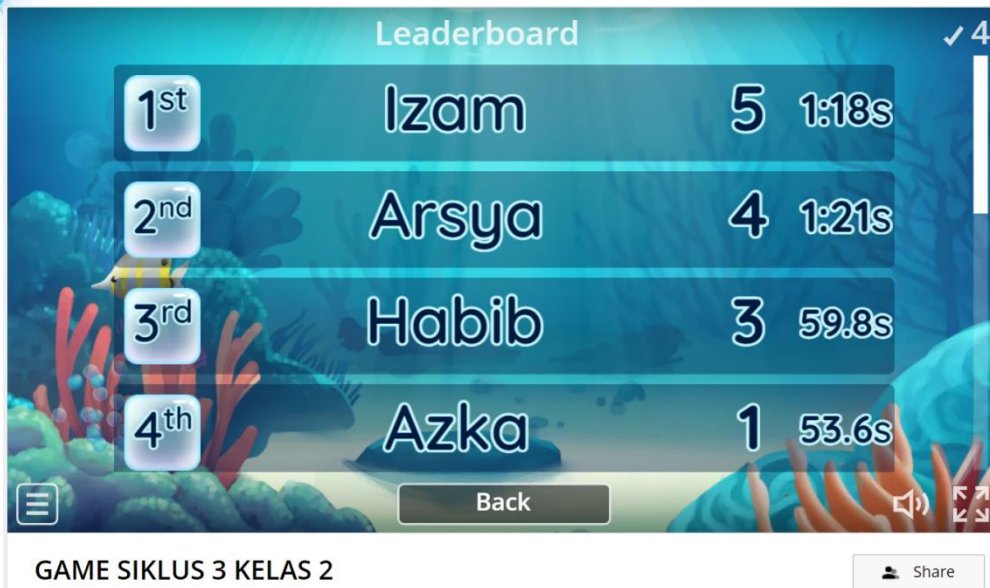


Gambar 1. Penerapan Media Gamifikasi WordWall

Pada saat pembelajaran di kelas, media pada gambar 1 tersebut ditampilkan kedalam layar LED kemudian siswa satu persatu maju untuk memilih soal nomor 1 sampai dengan nomor 5, dari kelima soal tersebut akan muncul pertanyaan berbeda beda untuk setiap siswa. Yang di jelaskan pada gambar 2.



Gambar 2. Pertanyaan pada Setiap Nomor



Gambar 3. Poin Yang Dikumpulkan Oleh Siswa

Pada gambar 3, merupakan ranking pada saat belajar menggunakan media WordWall, ranking diambil oleh sistem game pada siswa yang berhasil menjawab dengan benar lebih banyak daripada siswa yang lainnya.

### b. Komunikasi Siswa dengan Guru Menggunakan Media WordWall

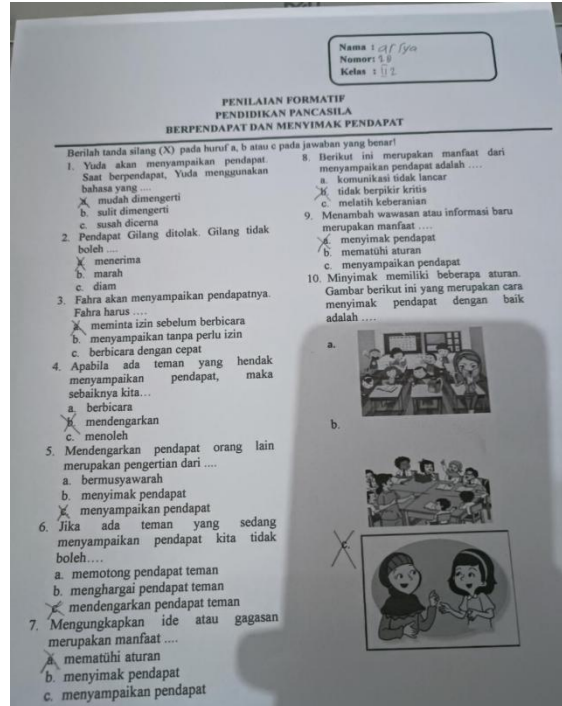


Gambar 4. Siswa yang Sedang Melakukan Asesmen dengan Media WordWall

Pada gambar 4 dapat dijelaskan bahwa siswa yang dipilih oleh guru maju ke depan kelas dan mengerjakan quiz di media WordWall, guru dapat memilih secara acak dan berinteraksi selayaknya ketika sedang bermain game kolaboratif.

### c. Asesment Setelah Penggunaan Media Gamifikasi WordWall

Model assesmen merupakan model formatif dengan mengajukan 10 pertanyaan sesudah dan sebelum menggunakan media game wordwall. Bentuk soal pada asesmen dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Soal Asesmen Formatif

Dari asesmen didapatkan hasil setelah dan sebelum penggunaan media pembelajaran yang dapat dijabarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Asesmen Formatif

| No. | Nama    | Pre-Test | Post-Test |
|-----|---------|----------|-----------|
| 1   | Arsya   | 70       | 75        |
| 2   | Awa     | 65       | 75        |
| 3   | Azka    | 65       | 85        |
| 4   | Habib   | 75       | 80        |
| 5   | Izam    | 60       | 70        |
| 6   | Nafisha | 75       | 85        |
| 7   | Hafit   | 55       | 65        |
| 8   | Arka    | 70       | 75        |
| 9   | Fitri   | 50       | 65        |

|    |        |    |    |
|----|--------|----|----|
| 10 | Najwa  | 45 | 80 |
| 11 | Angga  | 65 | 75 |
| 12 | Naura  | 45 | 55 |
| 13 | Putra  | 35 | 80 |
| 14 | Adelia | 65 | 90 |
| 15 | Aneska | 45 | 75 |

Berdasarkan tabel 1, didapatkan hasil rata-rata pre-test atau asesmen sebelum penggunaan media wordwall adalah sebesar 59 dan hasil rata-rata setelah menggunakan wordwall mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 75,3.

### C. Penutup

Dalam mengakhiri penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman pendidikan di era digital, terutama terlihat dari hasil asesmen formatif. Sebelum penggunaan gamifikasi, skor asesmen formatif sebesar 59 mencerminkan tingkat pemahaman siswa yang mungkin belum optimal. Namun, setelah penerapan gamifikasi, skor meningkat secara substansial menjadi 75,3.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan, seperti tantangan, penghargaan, dan kompetisi, dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Gamifikasi tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, tetapi juga merangsang semangat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dianggap bahwa gamifikasi berhasil menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Kendati demikian, perlu diperhatikan bahwa penerapan gamifikasi sebaiknya disesuaikan dengan konteks dan karakteristik siswa untuk hasil yang optimal.

### Daftar Pustaka

- Akhriza, T. M., & Mumpuni, I. D. (2019). Dartboard-like Leaderboard for Mapping Educator Career Competition in a Gamification System. *International Conference on ICT and Knowledge Engineering*, 2019-Novem. <https://doi.org/10.1109/ICTKE47035.2019.8966933>
- Baptista, G., & Oliveira, T. (2019). Gamification and Serious Games: A Literature Meta-analysis and Integrative Model. *Computers in Human Behavior*, 92, 306–315. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.030>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology and Society*, 18(3), 75–88.
- Fadhli, M. (2018). Gamification for Early Childhood Using ‘Lingokids’ Application. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.24269/jin.v3n1.2018.pp43-49>

- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hasanah, N., & Sugito, S. (2020). Analisis Pola Asuh Orang Tua terhadap Keterlambatan Bicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 913. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.456>
- Jumal Ahmad. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis). *ResearchGate*, (June), 1–20. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12201.08804>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *TICOM*, 5(1).
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and Child's (Five Years to Eighteen Years) Digital Game Addiction: A Qualitative Study in North-Western Part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2(May), 100031. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031>
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. H. (2020). Game-based Learning and Gamification to Improve Skills in Early Years Education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339–356. <https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>
- Serious, A. D. (2007). *Adobe*. Retrieved 17, 2024, from Adobe: [http://www.adobe.com/resources/elearning/pdfs/serious\\_games\\_wp.pdf](http://www.adobe.com/resources/elearning/pdfs/serious_games_wp.pdf).