

Analisis kebutuhan Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran di Kelas Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Anna Pertiwi¹

Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja¹

Email: Annapertiwi@ukitoraja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara kepada mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis kebutuhan mahasiswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran di kelas sangat dibutuhkan oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. Kebutuhan tersebut dilandasi karena media yang selama ini digunakan oleh dosen sangat interaktif namun dalam kaitannya dalam pembelajaran terkesan sangat serius sehingga mahasiswa membutuhkan hal yang menyenangkan dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen. Sehingga, penggunaan gamifikasi dapat menjadi strategi baru dalam meningkatkan ketertarikan serta memotivasi mahasiswa dalam belajar. Kesulitan dan kejemuhan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran dapat diminimalisir dengan melakukan pembaharuan konsep pembelajaran dengan menggabungkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Analisis, Gamifikasi, Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

This study aims to determine the analysis of the needs of the use of gamification in learning in the Educational Technology student class of the Indonesian Christian University of Toraja. This type of research is qualitative research using descriptive analysis method. The subjects of this research were students of the Educational Technology Study Program. Data collection techniques used observation and interview techniques with students of the Educational Technology Study Program. The results of this study indicate that student needs analysis of gamification in classroom learning is needed by students of the Educational Technology Study Program. This need is based on the fact that the media that has been used by lecturers so far is very interactive but in terms of learning it seems very serious so students need things that are fun and make it easier to understand the material presented by lecturers. Thus, the use of gamification can be a new strategy in increasing interest and motivating students in learning. The difficulties and boredom experienced by students in learning can be minimized by updating the learning concept by combining the concept of gamification in classroom learning.

Keyword: Analysis, Gamification, Education of Technology

PENDAHULUAN

Guru merupakan komponen utama, karena memiliki peranan yang sangat strategis sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan. Hal utama yang harus dimiliki agar keberhasilan tercapai adalah kompetensi. Inovasi kurikulum yang dilakukan oleh

pemerintah sangat baik, bahkan cukup ideal. Akan tetapi ideal dalam tataran kurikulum sebagai dokumen belum tentu baik, bahkan sangat sulit, untuk memperoleh hasil yang ideal pula. Dalam hal ini memunculkan tingkat kesulitan dan kejemuhan dan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran di kelas kerap kali menerapkan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang disajikan dalam bentuk model yang mengarahkan agar mahasiswa terarah untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Namun hal itu kadang membuat mereka sendiri jemu dengan konsep pembelajaran yang monoton. Harapannya dengan mengikuti konsep pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pembelajaran dapat mencapai pembelajaran yang efektif, efisien, berdaya guna menarik dan humanis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa untuk meminimalisir kesulitan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran, perlu dilakukan pembaharuan konsep pembelajaran dengan menggabungkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Konsep gamifikasi menggunakan unsur *game* di dalam materi untuk memberikan solusi pembelajaran dengan cara membangun ketertarikan mahasiswa dalam belajar. Secara lebih detail mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berpikir untuk mengikat mahasiswa, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah.

Gamifikasi pada umumnya digunakan sebagai alat permainan pendidikan, dalam konteks sebagai pemain, pola berpikir, aturan, interaktivitas, dan reaksi emosional yang didapat secara struktur. Dalam hal ini, gamifikasi diartikan sebagai teknik dan strategi dalam suatu permainan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah (Ariani, 2020). Selain sebagai media pembelajaran gamifikasi juga dapat ditujukan sebagai bahan ajar yang menarik dengan mengembangkan teknologi.

Analisis kebutuhan penggunaan gamifikasi dapat dirancang dan disesuaikan agar bisa digunakan oleh semua kalangan. Dalam hal ini gamifikasi ditujukan bukan hanya kepada siswa pada taraf sekolah dasar sampai menengah. Namun, dapat juga digunakan oleh mahasiswa pada umumnya. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memang diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif, namun perlu diingat, gamifikasi seringkali dikembangkan bukan untuk tujuan *long term memory*.

Menurut penelitian Lee dan Hammer (2011), *game* dapat memberikan 3 (tiga) keuntungan psikologis, yaitu kognitif, emosional, dan sosial sehingga dapat meningkatkan motivasi pemain dalam mempelajari suatu *game*. Gamifikasi merupakan proses penerapan mekanisme *game* pada aktivitas *non game* untuk meningkatkan interaktivitas.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Heni Jusuf dengan judul “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”, hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif (Jusuf, 2016).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya dan Rizky menjelaskan bahwa elemen-elemen gamifikasi cocok untuk memotivasi, menarik dan menghibur pengguna untuk belajar Al-quran, dengan konten yang dihasilkan dapat mengatasi ketidaktertarikan minat belajar Al-quran (Prasetyo et al., 2016).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, analisis kebutuhan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas dapat dirancang dan disesuaikan dengan

pengguna *game* agar dapat meminimalisir kesulitan dan kejemuhan dalam pembelajaran di kelas.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan dan mendapatkan data yang kemudian dijelaskan secara deskriptif atau menggunakan kata-kata. Adapun subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara.

Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku mahasiswa dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan wawancara merupakan kegiatan utama dalam kegiatan pengamatan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan melakukan wawancara langsung atau pun tidak langsung dengan menemui subjek yang dipandang dapat memberikan keterangan mengenai data yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada responden dan merekam atau mencatat jawaban dari responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas diperoleh berdasarkan hasil wawancara langsung secara tidak terstruktur kepada mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa terdapat permasalahan yang biasa dialami oleh mahasiswa dalam pembelajaran di kelas. Permasalahan ini erat kaitannya dengan penggunaan media dan konsep pembelajaran di dalam kelas saat menerima materi. Hal ini melatarbelakangi terwujudnya konsep pembelajaran yang diyakini mampu menyelesaikan permasalahan yang sedang dialami oleh para mahasiswa program studi teknologi Pendidikan dengan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran karena gamifikasi ini dianggap lebih menarik dan akan meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Penelitian terkait analisis kebutuhan gamifikasi juga pernah dilakukan oleh Muhammad Ghiyas dan Jarnawi dengan judul *Pandangan Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika*. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah peneliti beranggapan bahwa alasan dibutuhkannya sebuah game bukan karena orang menyukainya melainkan: 1) mendapatkan kesenangan, 2) penghilang kejemuhan, 3) peningkatan kemampuan berpikir, 4) interaksi sosial, 5) menyelesaikan tantangan, 6) mendapatkan pengetahuan baru, 7) berkompetisi dan 8) merealisasikan apa yang tidak bisa direalisasikan. Sedangkan seseorang tidak menyukai game karena beberapa alasan, diantaranya adalah 1) membuang waktu, 2) cepat jemu, 3) tidak suka tantangan, 4) takut kecanduan, dan 5) tidak tertarik pada game tertentu (Ristiana & Dahlan, 2021).

Hasil analisis kebutuhan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas pada penelitian ini mencakup 1) Media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh dosen sangat variatif namun perlu di *mix* dengan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. 2) Sudah banyak tersedianya media pembelajaran berbentuk gamifikasi berbasis web ataupun android yang digunakan oleh mahasiswa di kampus disesuaikan dengan mata kuliahnya. 3) Minat belajar mahasiswa sangat rendah apalagi pada mata kuliah yang dianggap sulit dan dominan dengan konsep teori karena dianggap membosankan. 4) Perlu adanya media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa indonesia. 5) Perlu dikembangkan media gamifikasi khusus yang

dapat dipergunakan oleh mahasiswa khususnya pada Program Studi Teknologi Pendidikan. 6) Perlu diterapkannya gamifikasi dikarenakan kesadaran bahwa bukan hanya siswa melainkan banyak mahasiswa yang menyukai kompetisi dengan teman sejauh. 7) Gamifikasi akan menantang mahasiswa lebih berani untuk mencoba hal baru dan tidak takut akan kegagalan. Hal itu dikarenakan pada saat melakukan permainan dan tidak takut akan kegagalan. 8) Gamifikasi menghilangkan kejemuhan di sela-sela aktivitas pembelajaran di kelas.

Merancang gamifikasi dalam pembelajaran di kelas perlu direncanakan dengan baik. Berdasarkan hasil analisis observasi dikemukakan bahwa agar penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dapat dilakukan dengan: 1) Menentukan tujuan pembelajaran; 2) Menentukan tema permainan; 3) Merancang skenario permainan; 4) Membuat desain aktivitas pembelajaran; 5) Membentuk tim/Kelompok jika diperlukan; 6) Menerapkan permainan dalam pembelajaran di kelas. Selama permainan berlangsung, dosen dapat mengamati aktivitas mahasiswa di dalam kelas.

Selain cara yang telah diuraikan sebelumnya, gamifikasi dalam pembelajaran juga bisa dilakukan dengan mengikuti Langkah-langkah berikut yaitu: 1) Pisah materi yang akan dibuatkan ke dalam permainan dengan memberikan reward di akhir permainan; 2) Pisah materi berdasarkan tingkat kesukarannya untuk menarik mahasiswa dalam bermain; 3) Catat skor yang diperoleh oleh masing-masing dari mahasiswa yang mengikuti permainan; 4) Mahasiswa dengan nilai tertinggi akan diberikan *reward* atau semacamnya untuk mengapresiasi hasil kerja mereka; 5) Permainan bisa dirancang untuk dilakukan setiap minggu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran; 6) Dalam permainan mahasiswa bisa digabung ke dalam kelompok agar mereka belajar kerja sama tim; 7) Buat tekanan dalam permainan berupa hitung mundur. Cara ini akan membuat mahasiswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu; 8) Dosen dapat memberikan fasilitas berupa media yang memungkinkan terlaksananya permainan dengan baik; dan 9) Pada setiap aktivitas permainan, nilai yang telah dikumpulkan oleh mahasiswa akan ditampilkan pada leaderboard (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh mahasiswa untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

Manfaat yang dapat dirasakan dengan penggunaan gamifikasi pembelajaran yaitu: 1) Belajar terasa lebih menyenangkan. 2) Dapat mendorong mahasiswa untuk selalu menyelesaikan tugasnya dengan baik. 3) Membuat mahasiswa lebih fokus dan memahami materi yang diajarkan. Dan 4) Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden juga ditemukan data mengenai kemenarikan dalam gamifikasi dapat membuat para mahasiswa menjadi lebih fokus dalam belajar apabila pelaksanaannya tepat. Menurut salah satu mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, gamifikasi tidaklah harus dilaksanakan setiap hari namun pada pelaksanaannya di dalam kelas, dosen harus mampu menetapkan atau menentukan waktu yang tepat kapan gamifikasi harus dilakukan untuk meminimalisir kejemuhan pembelajaran di kelas.

Selain itu, saat ini dosen maupun mahasiswa khususnya program studi Teknologi Pendidikan sangat menguasai berbagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga hal itu dapat memacu dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa dan membantu dalam memahami materi setiap mata kuliah. oleh karena itu bukanlah hal sulit bila menerapkan gamifikasi dalam di sela-sela mata kuliah. Selama ini, mahasiswa juga merasa bahwa ada beberapa mata kuliah yang kurang menarik

terlebih pada mata kuliah tertentu yang memerlukan pemahaman yang lebih banyak terkait konsep teori. Kendala tersebut diakibatkan oleh mahasiswa yang sulit mendapatkan fokus dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diharapkan melalui penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas dapat membuat mahasiswa tertarik dengan mata kuliah yang diajarkan dan dapat meningkatkan minat serta pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran.

Analisis kebutuhan penggunaan gamifikasi pembelajaran di kelas pada umumnya hampir sama dengan analisis kebutuhan penggunaan berbagai media pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah untuk mempermudah mahasiswa dalam melaksanakan dan memahami isi materi mata kuliah yang diajarkan. Untuk menghindari pembelajaran konvensional dan memperkaya penggunaan media dan metode pembelajaran di kelas. Dikemas dengan berbagai pilihan media yang dapat digunakan dengan mudah. Kebutuhan gamifikasi didalam kelas tidak berbeda jauh dengan merumuskan tujuan pembelajaran, tujuannya untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. *Melalui rumusan tujuan pembelajaran dapat dilihat pengalaman belajar seperti apakah yang akan diberikan kepada siswa untuk dapat mencapai suatu kompetensi tertentu. Penyusunan tujuan pembelajaran menjadi arah dan tujuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran* (Pertiwi et al., n.d.).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi sangat dibutuhkan oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. Kebutuhan tersebut dilandasi karena media yang selama ini digunakan oleh dosen sangat interaktif namun dalam kaitannya dalam pembelajaran terkesan sangat serius sehingga mahasiswa membutuhkan hal yang menyenangkan dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen. Sehingga, penggunaan gamifikasi dapat menjadi strategi baru dalam meningkatkan ketertarikan serta memotivasi mahasiswa dalam belajar. Kesulitan dan kejemuhan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran dapat diminimalisir dengan melakukan pembaharuan konsep pembelajaran dengan menggabungkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Konsep gamifikasi menggunakan unsur *game* di dalam materi untuk memberikan solusi pembelajaran dengan cara membangun ketertarikan mahasiswa dalam belajar. Analisis kebutuhan penggunaan gamifikasi dapat dirancang dan disesuaikan agar bisa digunakan oleh semua kalangan termasuk pada tingkat mahasiswa. Namun perlu diingat bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran hanya bersifat sementara bukan untuk tujuan *long term memory*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- 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>

- Mahfudah, H., Wijoyo, S. H., & Afirianto, T. (2021). Analisis Penerapan Gamifikasi Pada Model Blended Learning Terhadap Hasil Pembelajaran Desain GrafisStudi Kasus : SMK Negeri 10 Malang. *Urnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 3055–3061. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9472>
- Oktaviana, D., Eka, P., & Zisca, P. (2022). *Analisis kebutuhan gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia*. 4(1), 116–121.
- Pertiwi, A., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *Kebutuhan Pengembangan Media Film Pembelajaran Hikayat pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMA Negeri 12 Tana Lili*.
- Prasetyo, I. A., Destya, S., & Rizky. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 37–42.
<https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/viewFile/1157/1109>
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(1), 127–136.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>
- Sari, B. W., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2014). Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web Dengan Menerapkan Konsep Gamification. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 5(2), 155–166.
<https://media.neliti.com/media/publications/226272-penerapan-konsep-gamification-pada-pembe-8e007b96.pdf>
- Syakuran, R. A., & Sufa'atin. (2017). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android di SMP Negeri 1 Cangkuang. *Elibrary.Unikom*. <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1135>
- Wirawan, Y. M., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 329–335.
<https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.2964>