



Inovasi Kurikulum

<https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>



Penerapan *Gamification* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Dhenisha Agustine Fadilla¹, Sarah Nurfadhilah²

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia^{1, 2}

dhenishaaf@upi.edu¹, sarahnurfadhilah@upi.edu²

Abstrak

Sejak tahun 2019, pandemi COVID-19 muncul dan membawa dampak besar bagi seluruh sektor yang ada di dunia. Salah satunya yaitu sektor pendidikan yang mengharuskan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk menanggulangi peningkatan kasus tertularnya virus tersebut. Pembelajaran jarak jauh pada umumnya hanya dilaksanakan dengan tatap muka secara daring tanpa menggunakan model pembelajaran yang menarik. Pada fenomena ini, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gamification* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran jarak jauh. Sehingga diperlukannya pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model *gamification* pada pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* untuk menganalisis secara komprehensif dari artikel yang dipublikasikan sejak tahun 2015 hingga 2021 tentunya dengan beberapa spesifikasi yang ditentukan. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan *gamification* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memunculkan interaksi antara siswa dan juga guru dalam pelaksanaannya. Sehingga metode pembelajaran menggunakan *gamification* menjadi inovasi yang menarik untuk dilakukan.

Kata Kunci: *Gamification; Motivasi Siswa; Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)*

Abstract

Since 2019, the COVID-19 pandemic has emerged and has had a major impact on all sectors in the world. One of them is the education sector which requires distance learning (PJJ) to be carried out to cope with the increase in cases of contracting the virus. Distance learning is generally only carried out face-to-face online without using interesting learning models. In this phenomenon, a study was conducted that aims to determine the effect of *gamification* in increasing students' learning motivation in distance learning. So we need an approach that can increase student motivation in the learning process. One of them is by applying the *gamification* model in distance learning. This study uses the literature review method to comprehensively analyze articles published from 2015 to 2021, of course with several specified specifications. The results of this study stated that the learning method with *gamification* can increase students' learning motivation by bringing up interactions between students and teachers in its implementation. So that the learning method using *gamification* becomes an interesting innovation to do.

Keywords: *Gamification; Student Motivation; Distance Learning*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang muncul sejak tahun 2019 masih menjadi pembicaraan yang hangat di masyarakat. Severe 2 (SARS-COV-2) atau biasa disebut dengan virus corona merupakan penyakit menular yang berasal dari Kota Wuhan, China. Virus corona ini dapat menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Virus ini terus menular dan menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia. Di Indonesia, virus corona pertama kali diidentifikasi pada bulan Maret 2020. Dengan demikian, pemerintah melakukan kebijakan dengan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk meminimalisir kegiatan yang dapat menimbulkan risiko. Dengan diberlakukannya PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan dan dilakukan di dalam rumah. Virus ini membawa dampak besar dari berbagai sektor, tak terkecuali sektor pendidikan.

Pada sektor pendidikan, pemerintah menerapkan kebijakan dengan menutup sekolah dan meliburkan siswa. Kebijakan pemerintah ini bertujuan untuk memutus mata rantai covid-19. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di dalam ruang kelas harus dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) atau biasa disebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Metode pembelajaran daring merupakan solusi yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran jarak jauh antara guru dan siswa pada umumnya berlangsung dengan tatap maya menggunakan platform yang disediakan oleh sekolah ataupun menggunakan platform yang dikuasai penggunaannya oleh guru tersebut. Guru hanya menyampaikan materi kepada siswa dengan cara ceramah dan diskusi, kemudian guru memberikan latihan soal sebagai bentuk penugasan. Hal ini tentunya membuat para siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang berlangsung.

Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat membuat siswa kehilangan motivasi belajarnya. Sehingga guru harus bisa mempertahankan bahkan meningkatkan motivasi belajar siswanya. Maka dari itu guru dituntut untuk bisa menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai walaupun dalam keadaan pandemi dan pembelajaran dilakukan secara daring. Dalam pemilihan suatu metode ajar guru harus mempertimbangkan banyak hal, di situasi pandemi seperti ini guru dituntut untuk menggunakan metode ajar yang menggunakan teknologi dalam pelaksanaannya.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, tidak menutup kemungkinan bahwa pendidikan akan berkembang sesuai dengan masanya. Saat ini, teknologi sangat berperan penting dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran jarak jauh mengharuskan guru dan siswa memiliki keterampilan literasi teknologi. Teknologi tersebut dapat memudahkan guru maupun siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu contoh penggunaan teknologi pada pembelajaran masa kini yaitu pemberian materi melalui aplikasi *WhatsApp Group* ataupun menggunakan *Google Form* untuk melaksanakan ujian kompetensi harian bahkan ujian akhir semester.

Pada saat sebelum pandemi covid-19, motivasi belajar siswa lebih tinggi atau dapat dikatakan siswa lebih semangat dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh adanya faktor pendukung baik itu lingkungan maupun teman sebaya. Siswa lebih semangat belajar karena adanya motivasi yang muncul di sekitar siswa. Sedangkan pada masa pandemi covid-19, siswa menjadi lebih terbatas dalam melakukan aktivitas. Oleh karena itu, kurangnya motivasi yang muncul dalam diri siswa diakibatkan oleh terbatasnya aktivitas. Pada proses pembelajaran, guru dan media sangat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih menunjukkan semangat dalam belajar.

Penelitian sebelumnya yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19” yang ditulis oleh Rizki Aulianita; Albert Riyadi; Agus Wiyatno; Vito Triantori; dan Numan Musyaffa memfokuskan penggunaan *Google Meet*, *Google Classroom* dan *Google Drive* sebagai pendukung pembelajaran bagi siswa dan juga guru dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Sejalan dengan penelitian tersebut, pada penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara kritis dampak penerapan *gamification* dalam pembelajaran jarak jauh. Sehingga dapat menjadi rekomendasi dan pemahaman baru kepada guru tentang pentingnya pemilihan suatu metode ajar dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi yang banyak dikembangkan. Dalam pemilihan suatu metode juga perlu dipertimbangkan apakah metode tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa atau tidak. Walaupun pembelajaran berlangsung secara daring, motivasi belajar pada siswa harus tetap ada sehingga proses pembelajaran dapat berjalan tanpa hambatan.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Gamification

Gamification merupakan konsep pembelajaran berbasis permainan. Menurut Dhais Firmansyah (2020), *gamification* merupakan implementasi komponen sebuah *game* pada bidang ilmu lainnya (*non-game*) seperti *point*, *badge*, *leaderboard*, dsb. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Kayonda Smith dan Sandra Schamroth (2018) membahas lebih jauh mengenai *gamification* yang menggunakan *reward* sebagai basisnya, berkaitan dengan interaksi, keterlibatan dan *feedback* dari sebuah *gameplay* dan *feedback* dari sebuah *gameplay* yang merupakan bagian dari *gamification* itu sendiri.

Elemen-Elemen Dasar *Gamification*: (1) Poin, menjadi sebuah indikasi bagi siswa untuk menyelesaikan *gamification*. (2) Lencana/Medali diberikan untuk menunjukkan siswa telah dituntaskannya sebuah tantangan. (3) Level/Tingkat acuan *gamification* yang harus dilakukan oleh siswa. (4) Papan Peringkat/Penanda perangkat siswa dalam *gamification*. (5) Avatar/Representasi visual siswa dalam *gamification*.

B. Motivasi Belajar Siswa

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, Winkel (2005: 160), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Sardiman A. M (2007: 75), menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

C. Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran Jarak Jauh merupakan kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa yang dilaksanakan secara jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi. Menurut UU No. 12/2012 Tentang Pendidikan Tinggi Pasal 31 Pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi (Permendikbud No. 109/2013).

METODE

Dalam penelitian ini kami menggunakan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses*) yang ditinjau secara sistematis mengikuti tahapan atau protokol penelitian yang sesuai dengan ketentuan. Adapun prosedur dari metode PRISMA ini yaitu; 1) Menyusun *Background and Purpose* (latar belakang dan tujuan), 2) *Research Question*, 3) *Searching for the literature*, 4) *Selection Criteria*, 5) *Practical Screen*, 6) *Data Extraction Strategy*, 7) *Data Synthesis Strategy*. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan April – Juni 2020 di Kota Bandung. Pencarian sumber-sumber data maupun informasi menggunakan kata kunci “*gamification*”, “*game based learning*”, “*digital game based learning*”, dan “pembelajaran jarak jauh”.

A. Menyusun *Background and Purpose*

Tahap ini merupakan tahap pertama dalam metode PRIMSA. Adapun latar belakang serta tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh penggunaan *gamification* dalam motivasi belajar siswa ketika berada dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini kami mengkaji permasalahan melalui kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar ketika proses pembelajaran berlangsung secara jarak jauh. Adapun masalah dari penelitian ini adalah kurangnya motivasi belajar pada siswa ketika proses pembelajaran secara daring, dikarenakan kurang tepatnya penggunaan suatu model ataupun metode pembelajaran.

C. Pencarian Data

Dalam penelitian ini kami melakukan pencarian data melalui *Google Scholar* adapun k kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian data, yaitu “*gamification*”, “*game based learning*”, “*digital game based learning*”, dan “pembelajaran jarak jauh”.

D. Screening

Topik yang diteliti dalam penelitian ini yaitu terkait pengaruh penggunaan *gamification* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran jarak jauh. Adapun sumber data yang diakses dalam proses penelitian kami di-*screening* berdasarkan tahun terbit dengan kriteria jurnal diterbitkan dalam rentang waktu 6 tahun (2015 – 2020).

E. Penilaian Kualitas

Tabel 1 berikut merupakan hasil pencarian artikel dengan menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan *gamification*.

Tabel 1
Banyaknya hasil pencarian artikel menggunakan kata kunci yang ditentukan

No	Kata kunci	Sumber Emerald	Sumber Google Scholar
1	<i>Gamification</i>	886	1.620
2	<i>Game Based Learning</i>	11.000	17.300
3	<i>Digital Game Based Learning</i>	4.000	15.600
4	Pembelajaran Jarak Jauh	15.000	25.500

Sumber: Penelitian 2021

Penilaian kualitas suatu jurnal dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal. Jika jurnal terbit dalam rentang waktu 7 tahun terakhir yaitu 2015 – 2021, topik permasalahan yang dikaji dalam jurnal tersebut berhubungan dengan penggunaan *gamification* untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran jarak jauh, dan jurnal mempunyai sitasi yang jelas maka jurnal tersebut dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian kami. Namun jika jurnal tidak dapat memenuhi kriteria maka jurnal tersebut dapat dibatalkan sebagai sumber referensi pada penelitian ini.

F. Ekstraksi data

Ekstraksi data dilakukan ketika jurnal yang ada telah memenuhi kriteria yang sudah ditentukan. Selanjutnya melakukan analisis lebih lanjut terkait isi dari jurnal-jurnal yang sudah dipilih untuk mencari hal penting dari sumber tersebut.

G. Sistesis Data

Sintesis data dapat dilakukan jika proses ekstraksi data telah selesai. Dari hasil ekstraksi data dengan teknik metaanalisis (*forest plot*) atau teknik naratif (metasistesis), data yang sudah ada dikelompokkan kemudian dikaji lebih lanjut secara mendalam diikuti dengan fakta dan informasi yang diperoleh dari artikel. Selanjutnya peneliti dapat mengambil kesimpulan dari data yang sudah didapatkan untuk menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun artikel yang kami kaji berkaitan dengan *gamification*, motivasi siswa, serta pembelajaran jarak jauh. Dari beberapa artikel tentang *gamification* dan pembelajaran jarak jauh yang dipublikasi sejak tahun 2015 hingga 2021 menunjukkan perbedaan dalam metode penelitian yang digunakan. Metode penelitian lain yang digunakan diantaranya: metode penelitian dan pengembangan, metode perencanaan dan perancangan, metode pendekatan kuantitatif, metode pendekatan kualitatif, metode observasi, metode eksperimen, dan metode pelatihan.

Tabel 2
Referensi artikel yang digunakan berdasarkan kata kunci *gamification*

No	Judul	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Hasil/Pembahasan
1	Penggunaan Gamification dalam Proses Pembelajaran	Heni Jusuf	2016	Literature Review	Penelitian ini mencakup pembahasan mengenai langkah penerapan, kelebihan implementasi dan beberapa bidang ilmu lain yang menggunakan metode gamifikasi. Adapun contoh implementasi gamifikasi yang disebutkan pada penelitian ini yaitu <i>angry bird</i> (dalam pembelajaran fisika); <i>pokemon</i> (dalam pembelajaran <i>art, science, map</i>); dan <i>minecraft</i> (dalam pembelajaran arsitektur). Metode ini menjadi alternatif mudah dalam proses belajar yang menarik dan menyenangkan.
2	Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran	Asrori Putri	2019	Pendekatan Kuantitatif	Pada penelitian ini subjek penelitian merupakan anak dikelas rendah dari SLB Aisyiyah Krian yang berjumlah 7 orang. Pada hasil penelitian ditemukan peningkatan kemampuan dalam membaca pada tingkat pemula untuk anak - anak yang disebabkan oleh implementasi metode gamifikasi.

No	Judul	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Hasil/Pembahasan
3	<i>The Effect of Gamification on Motivation and Engagement</i>	Raed S. Alsawai er	2017	<i>Literature Review</i>	Gamifikasi melewati pengujian untuk mengukur potensinya dalam mendukung sistem pendidikan. Sehingga mengembangkan sebuah hasil mengenai efek dari gamifikasi terhadap keterlibatannya dan motivasi pada siswa. Penelitian ini juga menggunakan metode <i>literature review</i> .

Sumber: Penelitian 2021

Penggunaan *gamification* banyak diterapkan dalam proses pembelajaran seperti pada mata pelajaran matematika, seni, geografi, sejarah, dll. Sebagian besar penerapan *gamification* terdapat pada subjek campuran. Pada subjek campuran, penelitian tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan satu tujuan tertentu, melainkan mencakup tujuan lainnya seperti mengukur tingkat kemampuan siswa dalam belajar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Heni Jusuf dengan judul “Penggunaan *Gamification* dalam Proses Pembelajaran”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gamification* menambah motivasi siswa dalam belajar karena sistem selalu memberikan umpan balik yang positif maka, siswa didorong untuk terus belajar.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa penerapan *gamification* sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran saat ini, mengharuskan semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Dengan memanfaatkan teknologi, proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Teknologi sangat berperan penting pada pembelajaran jarak jauh karena dapat menjadi solusi dari masalah tersebut. Penerapan *gamification* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penerapan *gamification* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

A. Penerapan *Gamification* Pada Pembelajaran Jarak Jauh

Proses pembelajaran jarak jauh antara guru dan siswa dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Pembelajaran yang berlangsung secara daring tentunya mempunyai kendalanya tersendiri. Guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran jarak jauh yang efektif namun menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan sendiri adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan bagi siswa. Jika suasana ketika pembelajaran dapat tercipta dengan menyenangkan, maka diharapkan siswa dapat terlibat lebih aktif ketika kegiatan berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu model dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan dalam berpikir kreatif. Siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan suatu pengetahuan, sikap, nilai, dan perilaku yang bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran berbasis *gamification* atau *game based learning* dijadikan sebagai salah satu solusi dari permasalahan yang ada. *Gamification* sendiri merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran *gamification* ini, game dijadikan sebagai tempat yang menarik bagi para siswa untuk belajar banyak hal dengan cara yang menyenangkan. Pendekatan belajar dengan menggunakan unsur permainan ini cukup efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh atau PJJ. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaian suatu tujuan yang dapat diukur dengan kualitas, kuantitas dan waktu sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

Pembelajaran ini dapat meningkatkan tingkat keberhasilan karena penyajian materi yang berbeda dari biasanya dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat lebih paham akan materi yang disajikan oleh guru tersebut. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020)

dengan hasil yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan terhadap prestasi belajar dengan kenaikan sebesar 8,25 point dan 29,93 point.

Dalam pembelajaran jarak jauh *gamification* dapat dinyatakan sebagai pendekatan belajar yang efektif dikarenakan penggunaan *gamification* merupakan suatu inovasi dalam teknologi yang masih jarang digunakan oleh guru. *Gamification* menyajikan materi dengan berbasis game dan menggunakan teknologi maka pendekatan ini tepat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh guna meningkatkan hasil belajar, membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi dengan cara yang positif dan menghindari rasa kejenuhan dirasakan pada siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan *gamification* guru bisa lebih maksimal menyiapkan materi ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Gamification dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran yang ada di sekolah. Umumnya *Gamification* digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Materi ajar disajikan dengan semenarik mungkin sehingga siswa tidak mengalami kebosanan ketika pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa *gamification* ini merupakan alternatif yang sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh dengan penyampaian materi yang menarik, menyenangkan, serta efektif.

B. Pengaruh *Gamification* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Pembelajaran yang mengimplementasikan penggunaan *gamification* dapat mengubah paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna apabila siswa terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Oleh karena itu motivasi belajar siswa memiliki peran yang cukup penting dalam pembelajaran. Dengan adanya motivasi dalam diri siswa, maka akan memberikan semangat belajar dan rasa senang terhadap pembelajaran.

Pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, oleh Aini (2018) yang menunjukkan kenaikan terhadap minat belajar siswa. Dilihat dari terjadinya kenaikan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan *gamification* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang meliputi perhatian terhadap pelajaran, dan adanya ketertarikan serta rasa senang. Metode dan model pembelajaran yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Penelitian sejenis juga menyatakan hal yang sama, bahwa *gamification* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020) yang menunjukkan bahwa rerata skor motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan sebanyak 0,55 poin dan 12,1 poin. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan *gamification* dalam proses pembelajaran dapat memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan diterapkannya *gamification* dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran antara guru dan siswa akan berlangsung secara interaktif. Pembelajaran yang berlangsung secara interaktif dapat membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Pembelajaran ini terjadi apabila adanya komunikasi antara siswa dengan guru yang saling berinteraksi. Interaksi ini dapat dibangun dengan beberapa cara, seperti memberi pertanyaan dan berdiskusi. Oleh karena itu, penerapan *gamification* akan memberikan perubahan terhadap suasana belajar antara guru dengan siswa.

Gamification merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator pembelajaran. Hal ini dapat mendorong motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Asrori (2019) menunjukkan bahwa pemanfaatan *gamification* dapat membangun interaksi aktif antara siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa lainnya. Beberapa siswa terlihat sangat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan *gamification*.

SIMPULAN

Inovasi perlu dilakukan dalam proses pembelajaran baik secara tatap muka maupun secara daring agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Penggunaan teknologi yang awal mulanya sebagai pilihan kini menjadi kewajiban dalam proses pembelajaran jarak jauh dituntut untuk dapat dijadikan sebagai solusi dalam memotivasi siswa untuk tetap menyukai materi ajar. Mengingat motivasi penting untuk dimiliki pada setiap individu siswa. Dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Gamification* sebagai alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Penerapan *gamification* pada proses pembelajaran jarak jauh dijadikan sebagai pilihan metode yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penerapan *gamification* siswa dituntut untuk aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, karena penyajian materi yang interaktif. Sehingga *gamification* tepat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh dengan tetap memperhatikan motivasi belajar yang didapatkan oleh setiap individu peserta didik.

CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249–255.
- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Apriani, D. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(1), 46–55. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIU/article/view/2263/1883>
- Al, D. G. et. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh bagi Guru Sekolah Dasar pada Masa New Normal di SD IT Pondok Duta. *Ikraith-Abdimas*, 4(1), 55–60. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/article/view/880>
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Ammy, P. M., & Wahyuni, S. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *Pendidikan*, V(1), 27–35. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/1354>
- Arifin, M. Z., Djatmiko, M., & Fuady, M. J. (2019). Penerapan gamification pada matakuliah Matematika Diskrit. *Tekno*, 27(1), 71. <https://doi.org/10.17977/um034v27i1p71-78>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Elita, V. V. P., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 141–150. <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/1430>
- Firman, & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19 Firman1, Sari Rahayu Rahman1. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Firmansyah, M. D. (2020). Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework. 65.

- 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>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Menur, D., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2019). Desain Pembelajaran Berbasis Network Learning Dalam Keterampilan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Sma N 02 Kota Kediri. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.17977/um031v5i12018p001>
- Nidhom, A. M., & Putro, S. C. (2019). Penerapan heutagogi gamifikasi terhadap evaluasi pembelajaran geografi di sekolah menengah pertama. *Tekno*, 29(2), 190. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p190-197>
- Oktari, Y. S. (2020). Kahoot ! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning. *Jurnal AgriWidya (Menginspirasi)*, 1(3), 186–200. <http://repository.pertanian.go.id>
- Prasetyo, A., Arifin, S., & Rahmawati, L. S. (2019). Penerapan Ux Gamification Pada Aplikasi Pemesanan Layanan Salon Berbasis Website Menggunakan Codeigniter Pada Salon Seventyrazor. *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.30869/jtech.v7i2.357>
- 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.
- Pratama, A. (2020). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pengetahuan Berbasis Daring Pada pembelajaran Jarak Jauh di Kelas V Sekolah Dasar. 150, 36–54.
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(01), 94–101.
- Putra, R. S., & Irwansyah. (2020). Media Komunikasi Digital, Efektif Namun Tidak Efisien, Studi Media Richness Theory dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi di Masa Pandemi. *Global Komunikasi*, 1(2), 1–13.
- Putri, A. (2017). Penerapan Media Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autis Kelas Rendah Di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–12.
- Raharja, U., Lutfiani, N., Handayani, I., & Suryaman, F. M. (2019). Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Online iLearning+ Pada Perguruan Tinggi. *Sisfotenika*, 9(2), 192. <https://doi.org/10.30700/jst.v9i2.497>
- Ramdania, D. R., Maylawati, D. S., & Ramdhani, M. A. (2013). Analisis Gamifikasi pada Kahoot! menggunakan Octalysis audit. -, White. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30639>
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- Riyandi, A., Aulianita, R., Wiyatno, A., Triantori, V., & Musyaffa, N. (2020). Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 2(2), 37–42. <https://doi.org/10.33480/abdimas.v2i2.1682>
- Salsabila, N. H., & Setyaningrum, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game: Statistics In Arctic. *MANDALIKA Mathematics and Educations Journal*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.29303/jm.v1i1.1248>
- Sari, B. W., Utami, E., Al, H., Sari, B. W., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2015). Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 5(2), 155–166.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Shelly, D. R. (2010). Periodic, chaotic, and doubled earthquake recurrence intervals on the deep san andreas fault. *Science*, 328(5984), 1385–1388. <https://doi.org/10.1126/science.1189741>
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi.
- Smith, K., & Abrams, S. S. (2019). Gamification and accessibility. *International Journal of Information and Learning Technology*, 36(2), 104–123. <https://doi.org/10.1108/IJILT-06-2018-0061>

- Suprianto, I., Pradana, F., & Abdurrachman Bachtiar, F. (2019). Pengembangan Aplikasi E-Learning Dengan Menerapkan Metode Gamification. In *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* (Vol. 3, Issue 2, pp. 1716–1724). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Tersegno, M. M., & Berlin, L. (2003). Biopsy or Follow-Up Mammography? [2] (multiple letters). *American Journal of Roentgenology*, 181(6), 1716–1717. <https://doi.org/10.2214/ajr.181.6.1811716b>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yuangga, Danang, K., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan media dan strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh di pandemi covid-19. (*Jurnal Guru Kita*, 2020), 4(3), 11–19.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>