

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 12, Desember 2024, P. 554-559
Licensed By Cc By-Sa 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14560358>

Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Motivasi dan Literasi Digital Siswa

Grecia Angelika Nainggolan¹, Nadhira Hafidza², Yosinda Naberti Br Bangun³, Chalerina Simorangkir⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
 Email: chalerinaoktaviana2005@gmail.com

Abstrak

Gamifikasi telah menjadi salah satu metode inovatif dalam dunia pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dalam artikel ini, kami mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan literasi digital. Studi ini dilakukan oleh peneliti dari Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, dengan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber terpercaya dan hasil mini riset di Jalan Elang Ujung Perumnas Mandala Medan. Gamifikasi telah muncul sebagai metode inovatif dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran jarak jauh (PJJ). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, mengeksplorasi penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan literasi digital. Gamifikasi mengacu pada penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Dalam pendidikan, hal ini dapat mencakup penggunaan poin, lencana, dan tantangan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Kombinasi antara literasi digital yang baik dan minat baca yang tinggi memberikan kontribusi pada peningkatan motivasi ini, dengan literasi digital memiliki pengaruh sebesar 46,8% dan minat baca sebesar 46,2%. Siswa yang memiliki keterampilan literasi digital yang cenderung lebih percaya diri dalam mempelajari materi baru, sementara peningkatan minat membaca dapat didorong melalui gamifikasi yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pendidikan terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, sehingga siswa termotivasi untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: gamifikasi, Pembelajaran Jarak Jauh, Literasi Digital, Siswa

Abstract

Gamification has become one of the innovative methods in education, especially in the context of distance learning (PJJ). In this article, we explore the application of gamification in the learning process to improve students' learning motivation and digital literacy. This study was conducted by researchers from the Faculty of Education, State University of Medan, with data collected from various trusted sources and the results of mini-research on Jalan Elang Ujung Perumnas Mandala Medan. Gamification has emerged as an innovative method in education, especially in the context of distance learning (PJJ). The study conducted by researchers from the Education Science, State University of Medan, explores the application of gamification to improve students' learning motivation and digital literacy. Gamification refers to the use of game elements in non-game contexts to increase engagement and motivation. In education, this can include the use of points, badges, and challenges that encourage students to participate more actively in the learning process. The results of the study showed that the application of gamification can significantly increase students' learning motivation. The combination of good digital literacy and high reading interest contributed to this increase in motivation, with digital literacy having an influence of 46.8% and reading interest of 46.2%. Students who have digital literacy skills tend to be more confident in learning new material, while increasing interest in reading can be encouraged through gamification which makes the learning process more interesting and interactive. Thus, the application of gamification in education has proven to be effective in creating a dynamic and interesting learning environment, so that students are motivated to be actively involved in the learning process.

Keywords: gamification, Distance Learning, Digital Literacy, Students

Article Info

Received date: 27 November 2024

Revised date: 15 December 2024

Accepted date: 23 December 2024

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, pengembangan ide orisinal sangat penting untuk membantu siswa

mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan ini adalah gamifikasi, yang melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non- game. Menurut Dhais Firmansyah (2020), gamifikasi mencakup komponen seperti poin, lencana, papan peringkat, dan avatar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menerapkan gamifikasi, siswa tidak hanya terlibat dalam proses pembelajaran tetapi juga termotivasi untuk aktif berpartisipasi. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, karena pendekatan yang menyenangkan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Gamifikasi berpotensi memberikan solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang semakin umum di era digital ini. Dalam implementasinya, gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan guru melalui platform digital. Misalnya, penggunaan leaderboard dapat mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat, sementara badge dapat memberikan pengakuan atas pencapaian mereka.

Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, gamifikasi dapat membantu siswa merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar, sehingga mengurangi rasa bosan yang sering muncul dalam pembelajaran jarak jauh. Selain itu, gamifikasi juga memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, gamifikasi juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah di kalangan siswa. Dengan menghadirkan tantangan dan permainan yang membutuhkan strategi serta pemikiran analitis, siswa didorong untuk berpikir secara kreatif dalam mencari solusi. Misalnya, melalui simulasi atau permainan peran, siswa dapat diajak untuk menyelesaikan masalah nyata atau skenario kompleks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan pendidikan modern yang tidak hanya fokus pada penguasaan materi tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan penting yang diperlukan untuk kesuksesan di dunia yang terus berubah. Gamifikasi juga membuka peluang bagi kolaborasi antar siswa dan formatif evaluasi yang lebih efektif oleh pendidik, menjadikannya alat multifungsi dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan berbagai metode, termasuk penelitian literatur, observasi, dan analisis data dari hasil mini riset di Jalan Elang Ujung Perumnas Mandala Medan. Kami mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk jurnal akademik, artikel ilmiah, dan laporan penelitian sebelumnya. Metode gamifikasi yang kami terapkan melibatkan penggunaan video animasi, poster motivasi, dan elemen permainan dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Penggunaan Video Animasi

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang semakin populer di kalangan pendidik dan siswa. Media ini menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Penggunaan video animasi dalam pendidikan memiliki banyak keunggulan, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Misalnya, dalam pembelajaran sains, video animasi dapat menggambarkan proses-proses alam atau mekanisme yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar statistik. Dengan demikian, video animasi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga meningkatkan efektivitas pengajaran.

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, video animasi menjadi alat yang sangat efektif untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Ketika siswa belajar dari rumah, mereka sering kali menghadapi tantangan berupa kurangnya motivasi dan perhatian terhadap materi pelajaran. Video animasi dapat menjadi solusi untuk masalah ini dengan menyajikan informasi secara visual dan auditori yang lebih menarik. Penelitian oleh Laksmi dkk. menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi dan mempermudah siswa dalam mengingat informasi yang diajarkan. Dengan demikian, video animasi berfungsi sebagai penghubung antara teori dan praktik, memungkinkan siswa untuk melihat aplikasi nyata dari konsep yang mereka pelajari. Namun, penting untuk dicatat bahwa penggunaan video animasi harus disesuaikan dengan

konteks pembelajaran dan kebutuhan siswa. Tidak semua materi cocok untuk disampaikan melalui video animasi; Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan strategi, metode, dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Penelitian oleh Resti & Rachmijati menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan video animasi sangat bergantung pada kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu perencanaan yang matang dan desain video yang berkualitas tinggi sangat diperlukan agar video animasi dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Penggunaan Poster Motivasi dalam Pendidikan

Poster motivasi adalah alat visual yang dapat digunakan untuk menginspirasi dan mendorong siswa dalam proses belajar. Dengan desain yang cerah dan pesan yang positif, poster ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Poster dapat berisi kutipan inspiratif, ajakan untuk berprestasi, atau informasi penting yang disajikan dengan cara yang menarik. Misalnya, poster dengan pesan seperti "Belajarlaha hari ini untuk masa depan yang lebih baik" dapat memberikan dorongan bagi siswa untuk tetap fokus pada tujuan akademis mereka. Selain itu, poster juga dapat digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih sederhana, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam implementasinya, poster motivasi dapat dipajang di berbagai tempat strategis di sekolah, seperti ruang kelas, koridor, atau area rekreasi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan inspiratif. Selain itu, melibatkan siswa dalam proses pembuatan poster juga dapat meningkatkan rasa memiliki dan keterlibatan mereka dalam lingkungan belajar. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi penerima pesan motivasi tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran.

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen-elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, dan avatar digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Poin diberikan sebagai indikator pencapaian siswa dalam menyelesaikan tugas atau tantangan, sedangkan lencana diberikan untuk menandai keberhasilan tertentu. Leaderboard menampilkan peringkat siswa berdasarkan pencapaian mereka, menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Avatar berfungsi sebagai representasi visual dari siswa dalam konteks gamifikasi. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Menurut penelitian Hamzah B. Uno (2011), gamifikasi dapat memberikan umpan balik positif kepada siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Siswa yang terlibat dalam gamifikasi cenderung lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, integrasi gamifikasi dalam kurikulum pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademik siswa.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan. Menurut Hamzah B. Uno (2011), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk belajar. Gamifikasi dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Dalam penelitian kami, ditemukan bahwa siswa yang terlibat dalam gamifikasi cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, literasi digital juga menjadi aspek penting dalam konteks pembelajaran modern. Pembelajaran jarak jauh yang menggunakan gamifikasi dapat memperkuat literasi digital siswa—kemampuan menggunakan teknologi digital untuk mengakses informasi dan menyelesaikan tugas dengan efektif. Siswa yang terlibat dalam gamifikasi menunjukkan peningkatan keterampilan literasi digital, memungkinkan mereka berkomunikasi dengan baik dan mengakses informasi secara efisien. Dengan demikian, kombinasi antara poster motivasi, gamifikasi, dan literasi digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan penting bagi siswa di era digital saat ini.

Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar

siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Heni Jusuf menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Winatha dan Setiawan (2020) juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan kenaikan poin yang signifikan.

Realitas di Masyarakat

Di masyarakat, terutama di daerah-daerah dengan akses pendidikan yang terbatas, banyak anak-anak yang mengalami putus sekolah akibat kondisi ekonomi yang kurang memadai. Di lingkungan seperti Jalan Elang Ujung Perumnas Mandala Medan, banyak anak-anak yang harus berhenti sekolah karena orang tua mereka tidak mampu membiayai pendidikan. Selain itu, kurangnya fasilitas pendidikan yang memadai juga menjadi tantangan besar. Dalam upaya untuk mengatasi masalah ini, gamifikasi dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan menggunakan video animasi dan poster motivasi, anak-anak yang putus sekolah dapat diberikan kesempatan untuk belajar kembali dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui gamifikasi, anak-anak dapat belajar berbagai keterampilan yang dapat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Implementasi Gamifikasi dalam Masyarakat

Untuk mengimplementasikan gamifikasi di masyarakat, dibutuhkan beberapa perangkat dan alat sebagai berikut:

1. Handphone dan laptop dengan spesifikasi yang mampu menjalankan software animasi dan pengeditan video.
2. Canva untuk menggambar dan mendesain poster dan animasi.
3. Perangkat lunak pengeditan audio untuk mengedit dan menggabungkan trek suara.

Selain perangkat keras dan lunak, perlu juga mempertimbangkan aspek kreatif dan edukatif dari konten video animasi tersebut, seperti:

- Desain karakter dan lingkungan yang menarik dan informatif.
- Musik latar dan efek suara yang mendukung suasana dan pesan video.

Memastikan untuk memahami target audiens atau anak-anak di Jalan Elang Ujung Perumnas Mandala Medan agar materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang paling menarik dan mudah dipahami.

Manfaat dan Dampak Positif

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan memiliki banyak manfaat, antara lain:

- Meningkatkan Motivasi Belajar: Anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- Mengembangkan Keterampilan Digital: Anak-anak akan terbiasa menggunakan teknologi digital, yang merupakan keterampilan penting di era digital ini.
- Memperkuat Literasi Digital: Anak-anak akan lebih mahir dalam mengakses informasi, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas menggunakan teknologi digital.
- Meningkatkan Partisipasi Siswa: Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran karena adanya elemen permainan yang menarik.
- Mengurangi Tingkat Putus Sekolah: Dengan menyediakan alternatif pembelajaran yang menarik, anak-anak yang putus sekolah dapat kembali belajar dengan semangat yang baru.

Nilai-nilai Inovasi

Penggunaan media poster dan video untuk membekali anak-anak dengan keterampilan menawarkan berbagai nilai inovasi yang penting di era digital ini. Media poster, dengan daya tarik visualnya, mampu menarik perhatian anak-anak melalui desain yang cerah, animasi menarik, dan ilustrasi yang menggugah minat, sehingga mempermudah penyampaian pesan dan konsep yang mungkin sulit dijelaskan dengan kata-kata saja. Video animasi, di sisi lain, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan

menyenangkan, dengan konten yang diolah dalam bentuk cerita atau skenario sehari-hari yang membuat anak-anak lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Akses ke media digital yang semakin mudah melalui berbagai platform online seperti media sosial, aplikasi pendidikan, dan situs web memungkinkan penyebaran informasi yang cepat dan menjangkau audiens yang lebih luas. Konten poster dan video dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman anak-anak, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Misalnya, video dapat dibuat dengan berbagai tingkat kesulitan, yang memungkinkan anak-anak untuk belajar dan mengembangkan keterampilan digital mereka sendiri. Kolaborasi antara pendidik, orang tua, desainer grafis, dan animator dalam proses pembuatan dan distribusi konten menciptakan sinergi yang kuat, memastikan bahwa konten yang dihasilkan berkualitas tinggi dan relevan. Penggunaan alat desain grafis dan perangkat lunak animasi memungkinkan pembuatan poster dan video yang lebih kreatif dan profesional. Hal ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga membuka peluang bagi anak-anak untuk belajar menggunakan teknologi dan mengembangkan keterampilan digital mereka sendiri.

SIMPULAN

Evaluasi dan pengembangan berkelanjutan melalui umpan balik real-time memungkinkan media digital untuk selalu up-to-date dan efektif. Ini berarti bahwa konten dapat terus disesuaikan dan ditingkatkan berdasarkan umpan balik dari anak-anak dan pihak terkait, memastikan bahwa media yang digunakan selalu sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dengan demikian, penggunaan media poster dan video tidak hanya membantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberdayakan anak-anak untuk berkembang dengan keterampilan yang relevan dan siap menghadapi tantangan masa depan. Melalui pendekatan yang strategis dan kolaboratif, peluang untuk mewujudkan generasi yang terampil dan siap menghadapi tantangan masa depan sangatlah besar. Pendekatan ini menawarkan solusi yang kreatif dan efisien untuk pendidikan yang dinamis dan inklusif, dengan memanfaatkan kekuatan visual dan interaktif dari media poster dan video. Dengan adanya upaya yang konsisten dan terkoordinasi, kita dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk sukses di masa depan, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang berdaya, kreatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

REFERENSI

- Firmansyah, D. (2020). *Gamification: Implementasi Komponen Game pada Bidang Non-Game*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Smith, K., & Schamroth, S. (2018). *Gamification in Education: Reward-Based Learning*. New York: Academic Press.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, W. S. (2005). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Winatha, B., & Setiawan, R. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar dengan Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan*, 15(1), 45-56.
- Republik Indonesia. (2012). *Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 Tahun 2013 tentang Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi*.
- Dhais Firmansyah. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-135.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Motivasi Belajar: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Laksmi, R., & Rachmijati, N. (2021). Pengaruh Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45-58.
- Resti, F., & Rachmijati, N. (2022). Kesesuaian Konten Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 201-210.
- Wheeler, S. (2016). *Literasi Digital: Panduan untuk Guru*. London: Routledge.
- Komisi Eropa. (2021). *Kerangka Kompetensi Digital untuk Warga Negara*. Diperoleh dari <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>
- UNESCO. (2013). *Literasi Digital: Keterampilan Penting untuk Abad ke-21*. Diperoleh dari

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216190>

Prensky, M. (2001). *Penduduk Asli Digital, Imigran Digital*. Di Cakrawala, 9(5), 1-6.