

GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR

Tellma Monna Tiwa
Universitas Negeri Manado
tellmatiwa@unima.ac.id

Abstrak :

Pandemi covid-19 mengubah metode belajar-mengajar antara guru dan siswa. Tuntutan pencapaian materi, kompetensi yang harus dikuasi, dan kurikulum yang tersedia membuat guru perlu melakukan inovasi. Metode yang selama ini digunakan dirasa kurang menjawab kebutuhan siswa. Siswa yang adalah generasi "gadget native" secara natural fasih menggunakan gawai. Teknologi menjadi solusi bagi guru untuk mengoptimalkan pembelajaran. Gamifikasi adalah salah satu solusi metode pembelajaran dengan teknologi ramah anak. Materi dan tuntutan kurikulum terpenuhi, siswa belajar dan menguasai materi dengan cara menyenangkan.

Kata Kunci :

Pendidikan anak, covid-19, gamifikasi

Abstract :

Covid-19 pandemic change the old way of learning between teacher and students. Teachers need to make a change and innovation to finish all the material, make sure that all students get the knowledge, competent in every aspect, and also adapt the old form of curriculum with all the changes that happen. The methods that have been used so far, are not effective enough. Students which are the 'gadget native' generation who are familiar with gadgets makes technology as the solution for teachers to optimize the learning process. Gamification is one of a tech-friendly method for students. It's a win-win solution for both teacher and students.

Keywords:

Pendidikan anak, covid-19, gamifikasi

PENDAHULUAN

Perubahan secara global terjadi sejak pandemi *covid-19* menyerang dunia Desember 2019. Sektor pendidikan tidak lepas dari pengaruh pandemi ini. *The United Nations Children's Fund* (UNICEF) sebagai lembaga PBB yang mengurus permasalahan berkaitan dengan anak dan pendidikan merekomendasikan agar negara-negara yang terdampak pandemi menutup sementara sekolah sebagai upaya untuk memutus mata rantai penyebaran wabah virus korona. Kegiatan pembelajaran yang dianjurkan untuk dilakukan adalah model pembelajaran jarak jauh (UNICEF, 2020).

Sejalan dengan rekomendasi dari UNICEF, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia juga mengeluarkan Surat Edaran No.15 Tahun 2020 yang berisi instruksi pembelajaran dari rumah selama pandemi kepada pemerintah daerah dan sekolah. Kebijakan pembelajaran jarak jauh dilakukan agar kegiatan belajar para siswa tetap berjalan dengan turut memperhatikan faktor kesehatan, keamanan dan kesejahteraan di masa pandemi *Covid- 19* (Chick et al., 2020).

Menurut Holden dan Westfall (2008) kunci utama dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh adalah komunikasi dan interaksi. Teknologi memiliki peran yang sangat penting untuk memfasilitasi dalam interaksi, berkomunikasi serta penyajian agar proses pembelajaran berjalan dengan baik (Thomas & Eryilmaz, 2014).

Tetapi berdasarkan survey yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada 1.700 responden siswa, dari jenjang TK hingga SMA di 20 provinsi dan 54 kabupaten/kota menunjukkan hasil bahwa sebanyak 79,9 persen siswa mengaku tak ada interaksi sama sekali antara guru dan siswa. Guru hanya berkomunikasi sebatas pada memberikan dan menagih tugas, tanpa ada interaksi belajar seperti tanya jawab langsung atau aktivitas guru menjelaskan materi (CNN Indonesia).

Bagi anak-anak yang masih memerlukan bimbingan dan bantuan dalam belajar, model pembelajaran yang tidak interaktif akan membuat mereka kesulitan memahami pelajaran yang diberikan. Selama proses belajar dari rumah ketiadaan guru menuntut orang tua untuk berperan sebagai guru dalam membimbing anak belajar. Menurut penelitian dari Renti Oktaria dan Purwanto Putra (2020) sebagian besar orang tua menyatakan kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran di rumah. Orang tua yang juga mempunyai tuntutan pekerjaan lebih berfokus dengan pekerjaan mereka dan porsi untuk anak ada di nomor dua. Selain itu, mereka juga tidak menjalin komunikasi yang baik dengan para guru dengan alasan kesibukan.

Berkaca dari kenyataan tersebut anak lebih banyak belajar secara mandiri padahal menurut Bandura (1977), dalam belajar anak memerlukan respon dari lingkungannya. Respon yang diterima dalam proses pembelajarannya akan membantu memberikan penguatan pada hal yang dipelajari. Tantangan bagi guru saat ini adalah untuk

menemukan cara efektif pembelajaran jarak jauh bagi anak-anak yang dapat dilakukan siswa secara mandiri tetapi tetap interaktif, komunikatif, dan pastinya menarik.

METODE

Kegiatan bermain secara umum adalah aktifitas yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan anak. Bermain adalah kebutuhan bahkan melalui bermain mereka dapat mengembangkan aspek sosial, membangun kreativitas, serta mengasah kemampuan berpikir dan kebahasaan anak dalam berkomunikasi. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya (Sugianto, 1995).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, bermain pun mengalami pergeseran. Dari permainan yang dilakukan secara langsung, di luar ruangan, berubah menjadi permainan melalui alat bantu seperti gawai. Banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa bermain permainan dalam jaringan (daring) memiliki efek negatif pada anak. Tetapi ada juga beberapa penelitian yang mengemukakan dampak positif bermain permainan daring:

1. Prot et al., (2014) : mengembangkan kemampuan visual-spasial seseorang melalui proses berlatih mengolah informasi spasial dari layar monitor.
2. Rosser et al. (2007) : dapat mengembangkan kemampuan dalam mengatur kelompok dan memimpinya, mengembangkan optimisme, mampu berdamai dengan frustrasi dan kecemasan dengan cara yang adaptif.

Keterkaitan dan ketertarikan anak pada permainan dapat membawa keuntungan bagi para pendidik terlebih di masa pembelajaran jarak jauh. Dimana pembelajaran banyak dilakukan melalui gawai, permainan dapat menjadi cara penyampaian materi yang menarik bagi peserta didik.

Istilah yang digunakan untuk menjelaskan penggunaan elemen desain yang membentuk sebuah *games* dalam konteks *non-games* disebut gamifikasi (Deterding, 2011). Istilah gamifikasi sendiri pertama kali digunakan oleh Nick Pelling di tahun 2002 (dalam Jusuf 2016). Ia menjelaskan bahwa gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini

dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat peserta didik dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dari Smiderle, et.al. (2020) penerapan gamifikasi dalam pendidikan terbukti dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dan juga mengoptimalkan penerimaan pembelajaran.

Dalam bagian selanjutnya akan dibahas lebih lanjut mengenai penerapan gamifikasi dalam pendidikan dan juga bagaimana dampaknya bagi peserta didik secara umum.

PEMBAHASAN

A. Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi atau penggunaan permainan dalam menyampaikan pelajaran sebenarnya bukan hal yang baru. Beberapa contoh aplikasi permainan edukasi yang telah menerapkan gamifikasi yang bisa diakses oleh anak usia sekolah dasar adalah *duolingo* (aplikasi belajar bahasa) dan *quick brain* (aplikasi yang melatih kemampuan berhitung).

Dalam masa pembelajaran jarak jauh seperti saat ini, gamifikasi merupakan solusi menarik bagi guru dan siswa. Beberapa alasan mengapa gamifikasi sesuai diterapkan bagi anak – anak:

1. Permainan adalah hal yang disukai oleh anak-anak. Belajar sambil bermain adalah metode yang tepat diterapkan bagi anak usia kelas 1-3 SD karena menurut Piaget anak usia ini masih dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit. Agar dapat belajar maksimal diusia ini anak membutuhkan sesuatu yang dapat dilihat, dipegang, dirasakan secara langsung. Dengan terlibat dalam permainan, mereka bisa mengalami pelajaran yang diberikan secara langsung.
2. Siswa dengan kemampuan yang diatas rata-rata tidak lagi merasa terhambat karena harus menyesuaikan dengan teman-teman yang lain. Ia dapat mengerjakan hal yang sudah dipahami terlebih dahulu dan melanjutkan ke level selanjutnya. Ia juga dapat membantu teman-teman yang kesulitan karena perkembangan semua siswa dapat terlihat.

3. Bagi guru dapat mengontrol perkembangan siswa secara individual. Kesulitan siswa dalam memahami pelajaran juga dapat terdeteksi. Misalnya siswa yang mengalami kesulitan dalam materi pengurangan angka, tidak dapat menyelesaikan tantangan di level tersebut, guru dapat langsung turun tangan memberikan pelajaran tambahan yang dibutuhkan sesuai kebutuhan siswa.
4. Bagi orang tua yang sibuk, anak dapat dengan tenang dilepas untuk belajar sendiri karena dalam pembelajaran ada guru atau teman yang dapat membantu kesulitan yang dihadapi anak berkaitan dengan pelajaran.

Heni Jusuf (2016) memberikan langkah-langkah untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu :

1. Materi pelajaran dibagi dalam beberapa bagian. Kuis diberikan pada setiap akhir bagian dan bagi siswa yang dapat menyelesaikan tantangan kuis akan mendapatkan hadiah.
2. Materi disusun secara berjenjang. Sehingga siswa dituntut untuk menguasai pelajaran di tingkat dasar terlebih dahulu baru kemudian dapat lanjut ke level yang selanjutnya.
3. Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
4. Berikan penghargaan (*reward*) seperti lencana, sertifikat, pencapaian (*achievement*) yang bisa dipampang di lini masa para siswa.
5. Permainan diperbaharui dalam jangka waktu tertentu sehingga siswa dapat mengantisipasi untuk menyelesaikan level yang dimainkan sebelum tenggat waktunya berakhir.
6. Permainan juga dapat dilakukan dalam kelompok untuk melatih kerjasama antar siswa.
7. Siswa diberi kesempatan untuk dapat saling menanggapi hasil perolehan dari teman yang lain. Sistem ini akan mendorong siswa untuk saling membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam melewati level tertentu.
8. Dalam waktu-waktu tertentu bisa ditambahkan bonus untuk meningkatkan motivasi siswa. Sebaliknya, bonus atau pencapaian bisa ditarik kembali jika siswa gagal atau melakukan kesalahan dalam permainan.

9. Skenario permainan yang ditawarkan harus beragam. Jika siswa gagal melewati satu tahapan dia tidak akan mengulangi tantangan yang sama sehingga menimbulkan kebosanan.
10. Tampilkan *leaderboard* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

B. Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bagi Anak-anak

Anak-anak yang lahir setelah tahun 1990 banyak disebut sebagai generasi *digital native*. Istilah ini sendiri pertama kali dikemukakan oleh Marc Prensky. Menurut Prensky *digital native* adalah seorang individu yang lahir setelah adopsi teknologi digital. Predikat ini diberikan untuk semua kategori anak-anak yang telah dewasa menggunakan teknologi seperti internet, komputer dan perangkat *mobile* (Sudirwan, 2016).

Anak-anak saat ini sangat familiar dengan penggunaan gawai. Bahkan tak jarang anak lebih fasih dalam menjalankan fungsi-fungsi dalam gawai dibandingkan dengan orang tua. Kefasihan dan kemampuan anak dalam mengoperasikan gawai selama ini hanya digunakan sebatas menonton video, penggunaan linimasa, atau permainan-permainan non edukatif. Bahkan tak jarang karena kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gawai pada anak menyebabkan anak dapat mengakses konten-konten yang tidak sesuai usia dan kebutuhannya.

Menghadapi efek pandemi *covid-19* yaitu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, membuat gawai menjadi media utama untuk anak dapat menerima pembelajaran. Selama ini menurut survey KPAI (CNN Indonesia), media yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah sarana pesan singkat atau aplikasi pesan 87,2 persen, *zoom meeting* 20,2 persen, *video call WhatsApp* 7,6 persen dan telepon 5,2 persen. Sebagian besar guru masih mengandalkan penggunaan aplikasi telekomunikasi dalam bentuk pesan tertulis. Interaksi guru-siswa menjadi terbatas karena dalam satu pertemuan guru akan menyampaikan materi dan siswa hanya mendengarkan atau membaca. Tidak ada komunikasi dua arah. Guru juga tidak dapat memantau perkembangan siswa secara pribadi.

Merujuk pada edaran menteri pendidikan mengenai pembelajaran jarak jauh guru diminta memberi penugasan yang mencakup pendidikan kecakapan hidup ketimbang materi teoritis. Guru juga harus memastikan ada konten rekreasional dalam pemberian tugas. Hal-hal ini tidak tercapai dengan penggunaan aplikasi-aplikasi di atas. Berbeda halnya jika guru mencoba untuk menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran.

Dalam menerapkan gamifikasi untuk pembelajaran siswa sekolah dasar ada beberapa catatan yang perlu diperhatikan:

1. Sebelum memulai setiap level, setiap siswa diberikan pemaparan materi terlebih dahulu. Sebagai dasar mereka untuk masuk dan mengerjakan tantangan di level tersebut. Materi diberikan dalam bentuk video yang wajib ditonton sebagai syarat untuk memulai sebuah level dalam permainan.
2. Apabila anak mengalami kesulitan menyelesaikan satu level tertentu, diberikan kesempatan untuk meminta bantuan pada guru atau teman. Sehingga permainan menjadi interaktif.
3. Guru memberikan *feedback* pada setiap pencapaian siswa. Tidak hanya untuk keberhasilan yang dicapai tetapi juga mengevaluasi pekerjaan siswa di setiap level sehingga siswa tahu dimana kekurangan dan kelebihan di setiap level yang dilalui.
4. Waktu permainan dapat diatur sesuai dengan jam pelajaran di sekolah. Semua siswa akan bermain di jam yang sama, guru dapat melihat dan menanggapi langsung setiap perkembangan siswa dalam permainan.
5. Tugas atau pekerjaan rumah bisa diberikan sebagai selingan antar level untuk mendapatkan nilai bonus. Level bonus dapat dilakukan siswa dalam waktu luangnya tidak harus dalam jam pelajaran

SIMPULAN

Gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya bagi pendidikan anak-anak sekolah dasar. Model pembelajaran ini tidak hanya efektif digunakan saat pembelajaran jarak jauh tetapi juga dapat menjadi pilihan untuk penugasan saat pertemuan tatap muka. Selain itu dengan metode yang interaktif, kompetitif, dan personal dapat memicu siswa untuk

bersaing secara sehat. Makin lengkap dengan kolaborasi kelompok dan berbagi pengetahuan sehingga siswa dapat mengembangkan kerjasama dan kepedulian pada orang lain.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dapat menjalin kerjasama dengan perusahaan pembuat *game* sehingga dapat membuat sebuah permainan yang sesuai dengan kurikulum pendidikan Indonesia. Sehingga pembelajaran jarak jauh tidak lagi menjadi alasan siswa sulit menerima materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Engelwood Cliffs, NJ:Prentice Hall.
- Chick, R. C., Clifton, G. T., Peace, K. M., Propper, B. W., Hale, D. F., Alseidi, A. A., & Vreeland, T. J. (2020). *Using Technology to Maintain the Education of Residents During the COVID-19 Pandemic*. *Journal of Surgical Education*, 1–4. DOI: 10.1016/j.jsurg.2020.03.018
- CNN Indonesia. (2020, 27 April). Survei KPAI: *Guru Tak Interaktif selama Belajar dari Rumah*. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200427160228-20-497716/survei-kpai-guru-tak-interaktif-selama-belajar-dari-rumah>.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. *From Game Design elements to Gamesfulness: Defining Gammification*. Mindrek, pp.9-15, 2011
- Holden, J. T., & Westfall, P. J.-L. (2008). *An Instructional Media Selection Guide For Distance Learning*. United States of America: United States Distance Learning Association.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1 September 2016.
- Oktaria, R. & Putra, P. (2020). *Pendidikan Anak Dalam Keluarga Sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-1*. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD* Vol 7, No.1.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). *The positive and negative effects of video game play. In Media and the well-being of children and adolescents*. Oxford University Press.
- Rosser, J. C., Lynch, P. J., Cuddihy, L., Gentile, D. A., Klonsky, J., & Merrell, R. (2007). *The impact of video games on training surgeons in the 21st century*. *Archives of Surgery*, 142(2), 181–186.

Smiderle, R., Rigo, S.J., Marques, L.B. et al. *The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits*. Smart Learn. Environ. 7, 3 (2020). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>

Sudirwan, J. (2016). *Digital Natives*. Diakses dari <https://sis.binus.ac.id/2016/12/16/digital-natives/>.

Sugianto, Mayke T. 1995. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: DEPDIKBUD

Thomas, B., & Eryilmaz, E. (2014). *How media choice affects learner interactions in distance learning classes*. Computers & Education, 75, 112–126. DOI: 10.1016/j.compedu.2014.02.002

UNICEF. (2020, Maret 25). *UNICEF scales up support in 145 countries to keep children learning, as COVID-19 forces majority of schools worldwide to close*. Diakses dari <https://www.unicef.org/press-releases/unicef-scalessupport-145-countries-keep-children-learning-covid-19-forces-majority>