

Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas

Nurhikmah H.¹, Dedy Aswan², Baso Asrul N. Bena.³, Abdul Malik Ramli⁴

Kata Kunci:

Gamifikasi;
Pembelajaran;
SMA.

Keywords :

Gamification;
Learning;
Senior High School

Correspondensi Author

¹Teknologi Pendidikan, Universitas
Negeri Makassar
Makassar – Sulawesi Selatan
Email: nurhikmah.h@unm.ac.id

History Article

Received: 17-06-2023;
Reviewed: 28-07-2023;
Accepted: 11-08-2023;
Available Online: 26-08-2023;
Published: 28-08-2023

Abstrak. Peningkatan kemampuan tenaga pendidik pada satuan pendidikan SMA untuk menguasai pembelajaran dengan konsep dan media gamifikasi dalam pembelajaran. Metode Pelaksanaan PKM ini dengan menggunakan metode Workshop Interaktif dan Pembelajaran Berbasis Proyek, Terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memproduksi media gamifikasi untuk pembelajaran bagi siswa menengah atas yang memiliki ketertarikan pada game. Pelatihan gamifikasi telah berhasil dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kesiapan peserta dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran.

Abstract. Enhancing the proficiency of educators in high school institutions to grasp the concepts and media of gamified learning is essential. This community service program (PKM) is implemented using an Interactive Workshop combined with Project-Based Learning methods. This approach shows a notable improvement in teachers' knowledge and skills in creating gamified learning materials tailored for high school students with a penchant for gaming. The gamification training has effectively elevated participants' comprehension, motivation, and eagerness to integrate gamification into their teaching practices.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License

PENDAHULUAN

Di era digital seperti saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah memainkan peran yang sangat penting dalam banyak aspek kehidupan manusia. Hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan dan pembelajaran di mana teknologi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Namun, kenyataannya masih banyak daerah yang mengalami keterbatasan infrastruktur penggunaan teknologi yang kurang, terutama

di daerah-daerah yang terpencil atau kurang berkembang, khususnya Sulawesi Barat yang mempunyai indeks Pembangunan TIK menjadi 5 terendah di Indonesia dari 34 Provinsi (Suharni, 2020). Hal ini menjadi kendala tersendiri bagi guru-guru dalam melakukan proses pembelajaran, terutama dalam hal memberikan bantuan dan pelatihan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan desain pembelajaran seperti gamifikasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur

teknologi dalam pembelajaran.

Perkembangan Gamifikasi mulai disarari pada pertengahan 2010, dimana industry permainan video mula dipopularkan sebagai Gamifikasi digunakan sebagai potensi dalam peningkatan pendidikan, dimana implementasinya harus menunjukkan peningkatan intesnif sebagai konsekuensi jangka pendek dan hasil belajar sebagai konsekuensi jangka panjang (Mukarromah & Agustina, 2021). Gamifikasi bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan dan menumbuhkan pemahaman yang dikelas dalam lingkungan digital (Anunpattana et al., 2021). Terdapat empat jenis pembelajaran Gamifikasi yaitu pembelajaran berbasis kontem seperti matematika, keterampilan khusus seperti mendongeng, keterampilan sistematis dan membuat suatu konten seperti membuat video.

Siswa SMA seringkali memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda. Ada yang lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan ilustrasi, ada pula yang lebih suka belajar dengan mendengarkan dan berdiskusi (Azrai et al., 2018). Untuk itu, penggunaan desain pembelajaran seperti gamifikasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda. Pada Pelajar SMA terdapa beberapa gaya belajar salah satunya adalah kategori Visual Learners, yaitu tipe siswa yang lebih mudah memahami informasi melalui gambar, grafik, dan ilustrasi. Dalam pembelajaran yang menerapkan konsep gamifikasi, siswa diberikan tantangan dan misi yang dapat dijelaskan melalui gambar dan ilustrasi. Sebagai hasilnya, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep pembelajaran dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dan misi pembelajaran. Penerapan gamifacation memberikan pengalaman pembelajaran interaktif, menyenangkan dan interaksi social sesuai dengan kebutuhan (Fadlurrohimi et al., 2019).

Untuk itu pengenalan gamification kepada guru dijenjang pendidikan SMA dapat memberikan solusi ke guru dalam penyampain materi di daerah yang masih kurang dalam pemanfaatan TIK, Mengingat Sulbar merupakan salah satu yang masih kurang dalam Pembangunan Infratrustru

TIK.

Berdasarkan analisis situasi, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan sebagai dasar pertimbangan dalam pelaksanaan PKM tentang Gamifikasi dalam pendidikan SMA. 1) Kemampuan guru yang masih rendah dalm memproduksi media pembelajaran sendiri utamanya dalam membuat desain pembelajaran, 2) Penggunaan alat atau software yang free yang dapat digunakan untuk memproduksi pembelajaran gamifikasi yang mendukung gamifikasi, dan 3) peningkatan proses belajar mengajar yang efektif, efesien, dan lebih menarik.

METODE

Metode Pelaksanaan PKM ini dengan menggunakan metode Workshop Interaktif: Menggunakan pendekatan kombinasi antara ceramah, diskusi, dan praktik langsung. Guru diberikan teori tentang gamifikasi, lalu diberi kesempatan untuk diskusi, dan kemudian menerapkan dalam bentuk praktik pembuatan game edukasi.

Pembelajaran Berbasis Proyek: Guru dimotivasi untuk mengembangkan proyek gamifikasi pembelajaran mereka sendiri, yang akan diimplementasikan di kelas masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi yang hidup pada era sekarang adalah generasi alpha yaitu generasi yang dilahirkan antara tahun 2011-2025 dan sangat akrab dengan teknologi digital , Generasi ini disebut dengan generasi kaca yaitu dimana anak-anak yang sejak masih sangat kecil mereka sudah terpapar akan layar teknologi. Seiring perkembangan tersebut dalam dunia pendidikan, untuk menghadapi perkembangan teknologi para pendidik harus memiliki kompetensi untuk menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan sekarang. Oleh karena itu untuk memudahkan penyampaian materi guru dituntut untuk dapat menyiapkan media pembelajaran seperti game based learning . Karena memberikan sejumlah keuntungan yang baik. Salah satu keuntungan paling nyata adalah meningkatkan motivasi siswa. Dengan menanamkan unsur-unsur permainan

ke dalam konteks pendidikan, siswa merasa ditantang dan terlibat, bukan sekadar menjalani rutinitas belajar yang monoton (Abdullah, et al2022).

Selain itu, game-based learning memfasilitasi interaksi langsung siswa dengan materi, yang mempromosikan pemahaman mendalam dan retensi yang lebih baik. Penting juga untuk mencatat bahwa permainan memberikan umpan balik instan, memungkinkan siswa untuk segera memahami dan mengatasi kesalahan mereka. Gamifikasi sering kali mengembangkan keterampilan penting lainnya, seperti pemecahan masalah dan pemikiran kritis (Pintrich, P.R. 2003). Keuntungan lainnya adalah adaptabilitas terhadap kemampuan individual siswa dan penyediaan lingkungan yang aman bagi siswa untuk mengambil risiko dan belajar dari kegagalan.

Tak kalah pentingnya, pendekatan berbasis permainan juga mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa, serta menawarkan variasi yang memperkaya proses pembelajaran (Meesuk, K., & Srisawasdi, N. 2014; Gillern, S.V. 2021). Dengan demikian, gamifikasi dan game-based learning dapat menjadi alat yang baik dalam mencapai tujuan Pendidikan yang maju.

Oleh karena itu dibutuhkan update pengetahuan kepada guru-guru SMA di kabupaten Majene. Adapun solusi yang diberikan yaitu memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan kepada peserta PKM selama 32 jam Pelajaran, diuraikan pada tabel 1.

Kegiatan PKM Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk SMA ini dilaksanakan dengan tatap muka langsung di aula Disdikpora kabupaten Majene dan di lanjutkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Majene Sulawesi Barat Jalan KH. Daeng, Labuang, Banggae Tim., Kabupaten Majene, Sulawesi Barat. Sedangkan penyelenggaraan selanjutnya dilaksanakan dengan metode online yang dilaksanakan menggunakan chat grup Whatsapp, dan tutorial berupa video (youtube) dan pdf.

Tabel 1. Materi PKM

Materi	Jam
1. Gamifikasi dalam pembelajaran luring	2
2. Gamifikasi dalam pembelajaran daring	2
3. Praktek membuat media gamifikasi dengan wordwall	4
4. Penerapan wordwall dalam pembelajaran di kelas	4
5. Penerapan wordwall dalam pembelajaran online	4
6. Praktek membuat media gamifikasi dengan Genialy	4
7. Penerapan Genialy dalam pembelajaran di kelas	4
8. Penerapan Genialy dalam pembelajaran online	4
9. Diskusi kelas	2
10. Review hasil pengembangan peserta	2

Tabel 2. Rancangan Evaluasi

Tujuan	Indikator	Cara Pengukuran
Guru-Guru SMAN 1 Majene mendapatkan pemahaman tentang pembelajaran dengan konsep gamifikasi, daring dan luring.	Peserta mengetahui konsep gamifikasi dalam pembelajaran daring dan luring	Diskusi dan Tanya jawab secara lisan
Guru-Guru SMAN 1 Majene mendapatkan pengetahuan tentang step-step pembuatan media gamifikasi pembelajaran dengan menggunakan wordwall dan Genialy.	Peserta dapat mempraktikan bagaimana menggunakan pawtoon dalam produksi video pembelajaran dengan menggunakan wordwall dan Genialy.	Mempraktikkan media pembelajaran menggunakan wordwall dan Genialy
Guru-Guru	Masing-	Memiliki

SMAN 1 Majene	masing	media
dapat	peserta	pembalaj
memproduksi	memiliki	aran
media	media	gamifikas
pembalajaran	pembelajaran	i
gamifikasi sesuai	gamifikasi	
dengan	hasil produksi	
karakteristik	sendiri	
lingkungan tempat		
mengajar		

Kegiatan PKM gamifikasi dalam pembelajaran di SMAN 1 Majene berjalan dengan lancar dimana guru sangat antusias dikarenakan gamifikasi merupakan hal yang baru untuk mereka namun pada dasarnya konsep ini ternyata sudah ada yang menggunakan namun mereka tidak sadar bahwa hal itu merupakan konsep gamifikasi, hal yang paling menarik bagi mereka adalah saat praktek penggunaan aplikasi pembelajaran dengan konsep gamifikasi, guru sangat antusias pada proses prakti dan tanya jawab. Namun karena waktu yang terbatas kegiatan PKM ini tidak terlaksana seluruhnya secara luring namun sebagain di laksanakan secara daring dengan menggunakan tutorial dan komunikasi via grup whatsapp sehingga waktu keseluruhan mencapai 32 jam.

Kegiatan ini berjalan dengan lancar karena peserta telah mahir dalam menggunakan peralatan komputer dan mereka memiliki kemampuan literasi digital yang baik pula, sehingga dengan pemberian contoh sekali saja peserta sudah bisa mengikuti dengan baik, walaupun ada beberapa yang mengalami kendala seperti jaringan yang tiba-tiba putus di karenakan ruangan yang digunakan agak jauh dari acces point internet yang disediakan pihak sekolah. Namun setelah terkoneksi kembali peserta mampu mengikuti praktek pelatihan gamifikasi.

Gambar

Hal yang menjadi kendala yang ditemui selain koneksi yang tiba-tiba putus adalah device pengguna yang memiliki ram yang rendah ini menyebabkan peserta agak lambat dalam menyelesaikan perintah-perintah dikarenakan aplikasi yang digunakan berbasis web, sehingga penggunaan browser sangat memberatkan kerja laptop peserta

terutama yang menggunakan browser chrome (Oktavianita, A. D et al. 2016; de Macedo, et al. 2020). Sehingga kami menyarankan untuk menggunakan browser firefox atau opera yang lebih ringan dan mematikan semua aplikasi yang tidak digunakan. Kendala lain yang ditemukan adalah kemampuan bahasa inggris peserta yang masih perlu di tingkatkan dikarenakan instruksi dan perintah-perintah pada aplikasi yang di gunakan menggunakan bahasa inggris, sehingga ada beberapa yang kurang memahami maksudnya, namun setelah di berikan arahan dan penjelasan akhirnya peserta mengetahui dan memahami maksud dari instruksi pada aplikasi. Terlepas dari kendala yang ada para peserta sangat bersemangat karena melalui pembelajaran ini menambah wawasan dan keterampilan mereka dalam membuat pembelajaran lebih bervariasi. Penggunaan aplikasi gamifikasi seperti Wordwall dan Genialy dapat digunakan sebagai ice breaking dalam proses pembelajaran di kelas (Biantoro, O. F., Ruwandi, R., & Munif, M. 2022; Rostikawati, Y., et all 2023).

Aplikasi gamifikasi seperti Wordwall dan Genialy telah merevolusi metode pengajaran dengan menyajikan materi pendidikan dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Wordwall memungkinkan pendidik untuk membuat aktivitas belajar yang disesuaikan seperti kuis, teka-teki, dan permainan lainnya, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini memfasilitasi pembuatan konten yang visual dan dinamis, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mempermudah pemahaman konsep yang rumit dengan menyajikannya dalam format yang lebih mudah dicerna. Dalam era digital saat ini, pendekatan semacam itu memastikan bahwa siswa, yang sering kali sudah terbiasa dengan teknologi dan interaktivitas, tetap termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, Genialy menawarkan beragam alat untuk menciptakan presentasi interaktif, infografik, video, dan lainnya. Keunggulan utama dari Genialy adalah kemampuannya untuk menggabungkan multimedia dengan elemen gamifikasi, yang membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang inovatif dan menarik. Keberadaan elemen visual dan interaktif

memudahkan siswa untuk menghubungkan informasi dengan konteksnya, yang pada akhirnya meningkatkan retensi dan pemahaman mereka. Selain itu, dengan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan, guru dapat menerima umpan balik instan dari siswa, memungkinkan evaluasi real-time atas pemahaman siswa dan penyesuaian metode pengajaran jika diperlukan. Sehingga, kedua aplikasi ini menjadi instrumen yang sangat berharga dalam mendukung pendidikan yang adaptif dan responsif di era modern.

Aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran menggabungkan unsur-unsur permainan dengan materi pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Manfaat utamanya adalah peningkatan keterlibatan siswa. Dengan menyajikan materi dalam bentuk permainan atau tantangan, siswa lebih cenderung terlibat secara aktif dan termotivasi untuk mengejar tujuan pembelajaran. Selain itu, elemen gamifikasi seperti skor, papan peringkat, dan penghargaan dapat meningkatkan rasa pencapaian dan kompetisi sehat di antara siswa, mendorong mereka untuk memberikan performa terbaik.

Aplikasi gamifikasi memfasilitasi pembelajaran yang berorientasi pada siswa, di mana mereka memiliki kendali lebih atas kecepatan dan jalannya pembelajaran. Hal ini mendukung diferensiasi, memungkinkan siswa dengan berbagai kemampuan dan kecepatan belajar untuk berkembang sesuai ritme mereka sendiri. Dalam prosesnya, konsep yang kompleks dapat dipecah menjadi aktivitas yang lebih mudah dicerna, meningkatkan pemahaman dan retensi (Ananda, R., & Amiruddin, A. 2019; Syaflita, et al. 2021). Akhirnya, fitur umpan balik instan yang sering kali ada dalam aplikasi tersebut memungkinkan siswa untuk segera mengetahui area mana yang mereka kuasai dan di mana mereka memerlukan bimbingan lebih lanjut, memfasilitasi pembelajaran yang lebih fokus dan efisien Yaniaja, et al. 2020; Sari, R. K., & Nurani, S. 2021; Lutfiani, et al. 2023).

Pelatihan gamifikasi untuk pendidikan menengah atas di Kabupaten Majene memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman dan pengetahuan, sejalan dengan usaha meningkatkan kesadaran untuk menggunakan media favorit anak-anak, yaitu game (Wibisono, W., &

Yulianto, L. 2012; Maulidina, M. A., et al. 2018; Miranda, et al. 2018; Sodikin, et al. 2023), selain itu gamifikasi dalam pembelajaran akan menjadikan lebih menarik dan menambah rasa ketertarikan anak didik. Hal ini didukung atas beberapa dasar sebagai berikut:

1. Manfaat

Media pembelajaran itu bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Zahrana, A., et al 2023; Mashudi, et al. 2023). Media pembelajaran juga bermanfaat seperti:

- a. Metode pengajaran yang menarik dapat meningkatkan fokus dan semangat belajar siswa.
- b. Materi ajar disajikan dengan cara yang mudah dimengerti, mempermudah siswa dalam memahaminya.
- c. Variasi dalam teknik pengajaran memastikan bahwa proses belajar tidak monoton dan hanya bergantung pada komunikasi lisan, mencegah kejenuhan siswa.
- d. Siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga aktif berpartisipasi melalui observasi, praktik, dan demonstrasi.

Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas dalam penyajian pesan yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Wulandari, et al. 2023; Rahayu, M. S. 2023). Dengan perkembangan IT yang pesat pembuatan media semakin mudah dan beragam bahkan hanya dengan menggunakan smartphone juga sudah dapat membuat media yang baik. Media pembelajaran berbasis game dapat menjadi solusi terbaik dalam kelas untuk mengatasi keterbatasan dan masalah-masalah dalam pembelajaran.

2. Motivasi peserta

Peserta menunjukkan motivasi yang sangat tinggi, terbukti dari indikator berikut: selama pelatihan, kehadiran peserta mencapai 95%. Peserta memperlihatkan konsentrasi penuh saat kegiatan berlangsung dan mengikuti jadwal dengan keseriusan. Selain itu, hasil evaluasi tugas individu, baik dalam bentuk praktek maupun produk,

memperlihatkan kualitas yang memuaskan. Masing-masing peserta telah berhasil membuat game pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di lingkungan belajar mereka.

3. Peningkatan pengetahuan dan evaluasi

Evaluasi kegiatan pelatihan mengungkapkan bahwa kebanyakan peserta merasa telah menambah pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menciptakan media gamifikasi untuk pembelajaran. Di masa mendatang, mereka berencana untuk mempraktikkan keterampilan tersebut saat mengajar di kelas. Hal ini dapat terlihat melalui isian angket yang diberikan setelah workshop pelatihan selesai. Berikut tampilan hasil respon para peserta PKM gamifikasi pembelajaran SMAN 1 Majene. Dimana parameter skor di mulai dari nilai 1 sangat tidak setuju sampai dengan nilai 5 sangat setuju.

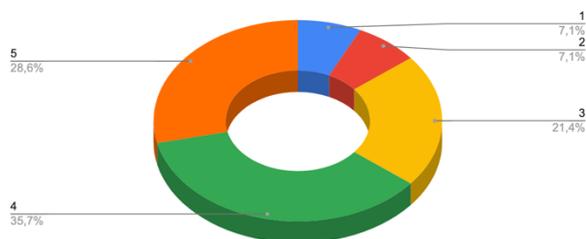


Gambar 1. Tim PKM membawakan materi gamifikasi dalam pembelajaran luring dan daring



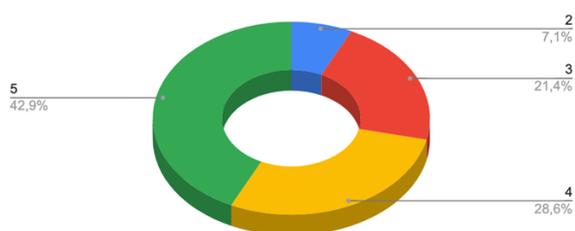
Gambar 2 Dedi Aswan, M.Pd membawakan materi Genialy

Pelatihan gamifikasi meningkatkan pemahaman saya tentang konsep gamifikasi dalam pembelajaran.



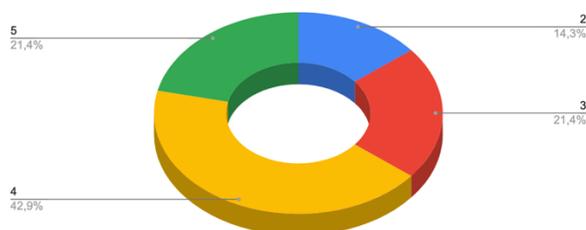
Gambar 3. Pemahaman terhadap konsep gamifikasi dalam pembelajaran

Saya merasa termotivasi dan antusias setelah mengikuti pelatihan gamifikasi.



Gambar 4. Motivasi setelah mengikuti pelatihan

Saya merasa memiliki keterampilan yang lebih baik dalam merancang dan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran.



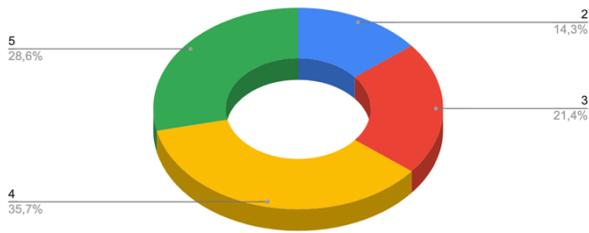
Gambar 5. Keterampilan yang lebih baik dalam merancang & menerapkan pembelajaran (gamifikasi)

Pelatihan gamifikasi memberikan contoh dan studi kasus yang relevan dan bermanfaat dalam penerapan gamifikasi.



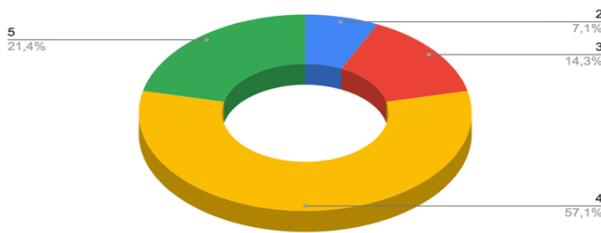
Gambar 6. Kebermanfaatan workshop pelatihan

Saya merasa lebih percaya diri dalam menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran setelah mengikuti pelatihan ini.



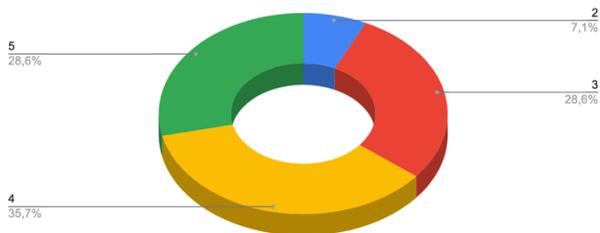
Gambar 7. kepercayaan diri peserta

Pelatihan ini memberikan sumber daya yang berguna (misalnya, bahan bacaan, alat, atau contoh) untuk mendukung implementasi gamifikasi dalam pembelajaran.



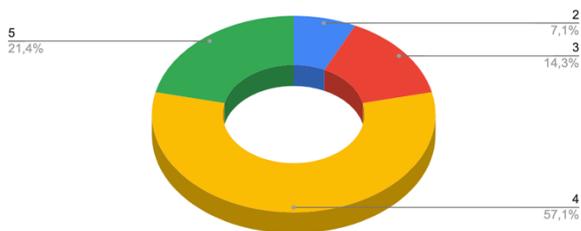
Gambar 8. Pelatihan ini menjadi sumber yang berguna dalam pembelajaran

Saya merasa pelatihan ini telah memenuhi harapan saya terkait dengan pemahaman dan penerapan gamifikasi.



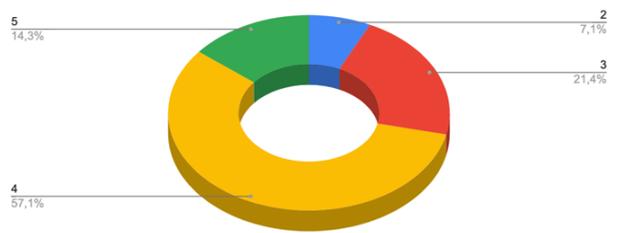
Gambar 9. Harapan tentang pemahaman konsep gamifikasi

Setelah mengikuti pelatihan ini, saya merencanakan untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran saya.



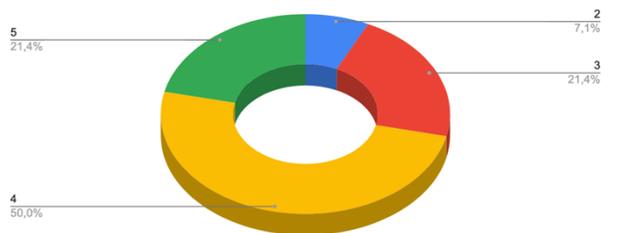
Gambar 10. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran

Saya merasa tertantang untuk mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran, tetapi juga siap untuk menghadapi tantangan tersebut.



Gambar 11. Tantangan untuk implemtasi gamifikasi

Saya merasa perlu untuk terus belajar dan mengembangkan pemahaman saya tentang gamifikasi setelah mengikuti pelatihan ini.



Gambar 12. Pembelajaran berkelanjutan

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa: (1) Respon terhadap Pelatihan Gamifikasi: Mayoritas responden menunjukkan bahwa pelatihan gamifikasi telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman, motivasi, dan kesiapan mereka dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran. Ini terlihat dari skor yang cenderung tinggi pada sebagian besar pernyataan yang diajukan; (2) Pentingnya Pembelajaran Berkelanjutan: Sejumlah responden menyatakan keinginan untuk terus belajar dan mengembangkan pemahaman mereka tentang gamifikasi. Ini menunjukkan bahwa sementara pelatihan telah memberikan dasar yang baik, ada pengakuan bahwa gamifikasi adalah bidang yang memerlukan eksplorasi dan pembelajaran berkelanjutan; (3) Kesiapan Menghadapi Tantangan: Meskipun merasa tertantang, sebagian besar responden merasa siap untuk menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran. Ini menandakan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri peserta; (4) Keinginan Kuat untuk Implementasi: Sebagian besar responden memiliki niat untuk menerapkan

gamifikasi dalam pendekatan pembelajaran mereka di masa depan. Ini menandakan efektivitas pelatihan dalam mendorong implementasi praktis dari konsep-konsep yang diajarkan; (5) Nilai Tambah Pelatihan: Melalui pelatihan, responden merasa mendapatkan sumber daya yang berguna, contoh dan studi kasus yang relevan, serta peningkatan keterampilan dalam merancang dan menerapkan gamifikasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan PKM Gamifikasi dalam Pembelajaran di SMAN 1 Majene, ada peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memproduksi media gamifikasi untuk pembelajaran bagi siswa menengah atas yang memiliki ketertarikan pada game. Hal ini terlihat dari produk yang dihasilkan guru selama praktik. Adapun output dari PKM tersebut mencakup media game pembelajaran yang diproduksi oleh masing-masing guru, yang dapat diterapkan untuk mengintegrasikan konsep-konsep gamifikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga mendapatkan sertifikat pelatihan selama 32 jam, panduan tutorial dalam bentuk PDF, dan video tutorial. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik dengan konsep gamifikasi, sehingga siswa yang mendapatkan materi melalui metode ini memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan konseptual. Pelatihan gamifikasi telah berhasil dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kesiapan peserta dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran. Meski ada tantangan yang dirasakan, peserta merasa lebih percaya diri dan siap menghadapinya. Pelatihan ini juga menstimulasi keinginan untuk belajar lebih lanjut tentang gamifikasi, menunjukkan keefektifan pelatihan dalam menginspirasi peserta untuk pembelajaran berkelanjutan dan implementasi praktis dari gamifikasi dalam pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

Abdullah, M.I., Inayati, D., & Karyawati, N.N. (2022). Nearpod use as a learning platform to improve student

learning motivation in an elementary school. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*.

Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). Perencanaan pembelajaran. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI). Medan

Anunpattana, P., Khalid, M. N. A., Iida, H., & Inchamnan, W. (2021). Capturing potential impact of challenge-based gamification on gamified quizzing in the classroom. *Heliyon*, e08637.

Biantoro, O. F., Ruwandi, R., & Munif, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Ice breaking dalam Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Ilmu Tauhid. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(1), 34-47.

Bunchball, I. (2010). Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior. *White Paper*, 9, 1-18.

de Macedo, J., Aloísio, J., Gonçalves, N., Pereira, R., & Saraiva, J. (2020). Energy wars-chrome vs. firefox: Which browser is more energy efficient?. In *Proceedings of the 35th IEEE/ACM International Conference on Automated Software Engineering* (pp. 159-165).

Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178-186.

Gillern, S.V. (2021). Communication, Cooperation, and Competition. *Advances in Game-Based Learning*.

Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358-367.

Lutfiani, N., Sunarya, P. A., Millah, S., & Anjani, S. A. (2023). Penerapan Gamifikasi Blockchain dalam Pendidikan iLearning. *Technomedia Journal*, 7(3 Februari), 399-407.

- Mashudi, R. M., Sahra, R. N. A., Ridanti, R. A., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 931-942.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Meesuk, K., & Srisawasdi, N. (2014). Implementation of Student-associated Game-based Open Inquiry in Chemistry Education: Results on Students' Perception and Motivation.
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan buku komik sebagai media informasi mengenai dampak game terhadap perilaku sosial anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18-27.
- Oktavianita, A. D., Arifin, H. D., Fauzi, M. D., & Rifa'i, A. F. (2016). An Analysis of Memory Usage in Web Browser Software. *IJID (International Journal on Informatics for Development)*, 5(2), 21-25.
- Pintrich, P.R. (2003). A Motivational Science Perspective on the Role of Student Motivation in Learning and Teaching Contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95, 667-686.
- Rahayu, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Bentuk Poster Di Kelas X Sma Negeri 2 Simpang Hilir (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Rostikawati, Y., Suhara, A. M., & Ismayani, M. (2023). Strategi Pembelajaran Berbasis Neurosains Berbantuan Aplikasi Wordwall Dalam Menganalisis Dan Merancang Soal HOTS. *Semantik*, 12(1), 114-124.
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78-86.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, 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.
- Sodikin, S., Efendi, Y., & Yatimollah, Y. (2023). Implementation of the Multimedia Development Life Cycle in Making Educational Games About Indonesia. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 8(2), 595-606.
- Syaflita, D., Siregar, H. M., & Arif, M. (2021). Studi Kepustakaan: Peran Komik dalam Membangun Pengetahuan Bencana dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 6(2), 235-243.
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2012). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 2(2).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22-30.
- Zahranisa, A., Marlina, N., & Zuliani, R.

(2023). Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. MASALIQ, 3(5), 775-789.