

PELATIHAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN: MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PARTISIPASI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nurhikmah H^{1*}, Baso Asrul N. Bena², Abdul Malik Ramli³, Mustafa Mustafa⁴,
Andromeda Valentino Sinaga⁵

^{1*}Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan
90222, Indonesia

²Pendidikan Biologi, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan 90222,
Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar,
Sulawesi Selatan 90222, Indonesia

⁴Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan
90222, Indonesia

⁵Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan
90222, Indonesia

^{1*}nurhikmah.h@unm.ac.id, ²asrul@biology4us.com, ³abdul.malik.ramli@unm.ac.id,
⁴mustafa@unm.ac.id, ⁵andromedavalentinosisinaga@unm.ac.id

Abstract: *The limited technological infrastructure in West Sulawesi challenges teachers in integrating technology into education, hindering interactive and engaging learning experiences. Gamification offers a solution by creating engaging learning environments with existing resources. A gamification training program at SMPN 1 Majene aimed to enhance junior high school teachers' skills in applying gamification to improve student engagement and participation. Before the training, most teachers were familiar with gamification through social media, but few understood its educational context. Despite the unstable internet, teachers had sufficient computer skills and showed enthusiasm for gamification. The program included sessions on gamification principles and practical applications using platforms like Wordwall and Genialy. Post-training evaluations revealed significant improvements in teachers' knowledge and skills. All participants felt confident and prepared to implement gamification, with most reporting enhanced abilities in designing gamified lessons. The training effectively addressed infrastructure limitations, enabling teachers to create interactive, motivating, and engaging learning experiences, ultimately improving teaching quality and student participation in the classroom.*

Keyword: *Gamification; Learning Experience; Middle School Teachers; Service Learning.*

Copyright (c) 2025 Nurhikmah H, et al.

* Corresponding author:

Email Address: nurhikmah.h@unm.ac.id (Universitas Negeri Makassar, Makassar)

Received: February 12, 2025; Revised: May 3, 2025; Accepted: September 10, 2025; Published: October 15, 2025

PENDAHULUAN

Saat ini berada di era digital, dimana teknologi, informasi dan komunikasi memepengaruhi

semua sisi kehidupan kita., termasuk juga dengan dunia pendidikan, dimana menjadi Elemen yang kini menjadi komponen tak terpisahkan dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Keterbatasan Infrastruktur Jaringan Sebagian besar infrastruktur telekomunikasi, seperti jaringan 4G dan fixed broadband, masih terkonsentrasi di kawasan metropolitan. Hal ini menyebabkan daerah-daerah di luar Jawa dan Sumatera, serta wilayah perbatasan, mengalami kesulitan dalam mengakses layanan internet cepat, Indeks Pembangunan TIK (IP-TIK) adalah Indikator yang dipakai untuk mengevaluasi derajat perkembangan dan penggunaan teknologi informasi serta komunikasi di suatu daerah¹. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), Sulawesi Barat termasuk dalam lima provinsi dengan IP-TIK terendah di Indonesia² Kesulitan ini menjadi tantangan bagi para tenaga pendidik dalam pembelajaran, termasuk menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, keterbatasan teknologi dalam pendidikan dapat berdampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Guru sering menghadapi tantangan dalam mengakses materi digital yang relevan dan mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Untuk menangani permasalahan tersebut, penggunaan pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur *gamifikasi* dapat menjadi pendekatan efektif untuk mengatasi kekurangan fasilitas teknologi dalam bidang pendidikan.

Istilah *gamifikasi* awalnya diperkenalkan oleh Nick Pelling tahun 2002³, dan istilah ini berdasarkan pada penggunaan elemen permainan dalam konteks yang tidak berkaitan dengan permainan itu sendiri. Namun, ide-ide yang terkait dengan *gamifikasi* telah ada jauh sebelum istilah ini dicetuskan. Salah satu contoh awal dari penerapan prinsip gamifikasi adalah Pembuatan Peta Hidup, sebuah konsep yang dikembangkan oleh Richard A. Bartle pada tahun 1977 dalam konteks permainan berbasis teks yang disebut MUD (*Multi-User Dungeon*)⁴. Perkembangan *gamifikasi* mulai dikenal pada pertengahan tahun 2010, ketika industri permainan video mulai dipopulerkan. *Gamifikasi* dipandang sebagai strategi yang menjanjikan untuk memperkaya pendidikan, dengan penerapannya diharapkan dapat menghasilkan kemajuan nyata dalam waktu singkat serta pencapaian hasil belajar yang lebih unggul dalam kurun waktu yang panjang⁵. Sebuah tinjauan sistematis menemukan bahwa strategi *gamifikasi* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dalam

¹ Badan Pusat Statistik Indonesia, "Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi 2022," last modified 2023, accessed February 10, 2025, <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/09/29/cfa3a7c9e8b2397799ec6bb3/indeks-pembangunan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-2022.html>.

² Badan Pusat Statistik Indonesia, "Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi 2022."

³ Nick Pelling - *Gamification, Past and Present* (Gamification World, 2016), accessed October 10, 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=h-bwMTR4tfg>.

⁴ Punyawee Anunpattana et al., "Capturing Potential Impact of Challenge-Based Gamification on Gamified Quizzing in the Classroom," *Helikon* 7, no. 12 (December 1, 2021): e08637.

⁵ Tsali Tsatul Mukarromah and Putri Agustina, "Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini," *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 1 (May 1, 2021): 18–27.

program online, dengan efek ukuran yang berkisar dari sedang hingga besar terhadap keterlibatan langsung dan perilaku yang dihasilkan, seperti kinerja dan perilaku sehat. Sebagian besar studi melaporkan efek positif signifikan dari *gamifikasi*, menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan jangka pendek⁶. *Gamifikasi* bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, membangun kebiasaan, dan memperluas pemahaman siswa di dalam kelas melalui lingkungan digital. Dalam pembelajaran yang menerapkan pendekatan *gamifikasi*, terdapat empat kategori utama. Pertama, konten berorientasi pengetahuan, seperti matematika, yang membantu siswa memahami konsep secara interaktif. Kedua, pengembangan keterampilan khusus, seperti bercerita, yang memungkinkan siswa mengasah kemampuan komunikasi dan kreativitas. Ketiga, peningkatan kemampuan berpikir secara sistematis, yang mendorong siswa untuk berpikir secara logis dan terstruktur. Terakhir, proses pembuatan konten, seperti pembuatan video, yang meningkatkan keterampilan digital siswa dan kemampuan mereka dalam menyampaikan ide dengan cara yang menarik.

Matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang bagi banyak siswa. Kompleksitas konsep-konsepnya, ditambah dengan metode pengajaran yang lebih tradisional, dapat membuat siswa merasa terasing dan kurang termotivasi. Namun, matematika adalah landasan penting dalam banyak bidang, baik itu ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, agar siswa dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang sedang berkembang adalah penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran matematika. *Gamifikasi* dapat diterapkan dalam struktur dan prosedur pembelajaran berbasis proyek, termasuk *gamifikasi* konten pelajaran seperti matematika, untuk meningkatkan pengalaman belajar dan motivasi siswa. Metode dan konsep yang diterapkan dalam penelitian relevan mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis *gamifikasi* berkontribusi pada peningkatan hasil pembelajaran siswa, khususnya dalam hal pengalaman belajar dan motivasi.

Gamifikasi dapat diterapkan dalam struktur dan prosedur pembelajaran berbasis proyek, termasuk *gamifikasi* konten pelajaran seperti matematika, untuk meningkatkan pengalaman belajar dan motivasi siswa. Metode dan konsep yang diterapkan dalam penelitian relevan mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis *gamifikasi* berkontribusi pada peningkatan hasil pembelajaran siswa, khususnya dalam hal pengalaman belajar dan motivasi⁷. Keterampilan Khusus seperti Mendongeng

⁶ (Anunpattana et al., 2021)

⁷ Jemma Looyestyn et al., "Does Gamification Increase Engagement with Online Programs? A Systematic Review," ed. Frederic Amblard, *PLOS ONE* 12, no. 3 (March 31, 2017): e0173403.

Meskipun tidak secara eksplisit disebutkan dalam penelitian yang saya temukan, *gamifikasi* telah digunakan secara luas dalam pendidikan tinggi dan pembelajaran bahasa, menunjukkan potensinya dalam mengembangkan keterampilan khusus melalui pendekatan yang inovatif dan menarik. *Gamifikasi* dalam pembelajaran bahasa, sebagai contoh, telah populer di antara peneliti dan menunjukkan peningkatan cepat dalam studi lapangan, terutama dalam peningkatan keterampilan kosakata dan tata bahasa⁸.

Keterampilan Sistematis: Penggunaan *gamifikasi* dalam pendidikan berbasis proyek, seperti yang disebutkan sebelumnya, juga mencakup pengembangan keterampilan sistematis melalui desain yang berbasis pada pembelajaran dan inovasi kreatif⁹. Pendekatan ini menekankan pengumpulan dan deskripsi data seluruh proses, dan isu teknis yang harus diperhatikan dengan seksama. *Gamifikasi* telah diidentifikasi sebagai salah satu tren yang paling menjanjikan dalam e-learning, dengan kemampuan elemen permainan untuk mendorong pembelajaran, akuisisi keterampilan, dan perubahan perilaku yang lebih berkelanjutan¹⁰.

Gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian belajar di beragam lingkungan digital^{11,12,13,14}. Paradigma saat ini *gamifikasi* lebih cenderung digunakan dengan menggunakan aplikasi seperti quizizz, wordwall, mentimeter, dan lain-lain. Siswa di jenjang SMP memiliki karakteristik belajar yang beragam. Beberapa siswa lebih cepat memahami materi melalui gambar dan ilustrasi, sementara yang lain lebih menyukai metode belajar melalui mendengarkan atau berdiskusi. Oleh karena itu, penerapan rancangan pembelajaran yang menggabungkan elemen *gamifikasi* dapat menjadi solusi yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai gaya belajar. Di kalangan siswa SMP, gaya belajar visual seringkali dominan, dimana siswa tersebut dapat menyerap informasi dengan lebih baik melalui penggunaan visual seperti gambar, diagram, atau ilustrasi. Dalam konteks pembelajaran yang menerapkan *gamifikasi*, berbagai tugas dan target disampaikan melalui komponen visual, yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih lancar. Selain itu, pendekatan ini dapat meningkatkan

⁸ Hossein Dehganazadeh and Hojjat Dehganazadeh, "Investigating Effects of Digital Gamification-Based Language Learning: A Systematic Review" 12, no. 25 (June 2020), accessed February 10, 2025, <https://doi.org/10.22034/elt.2020.10676>.

⁹ Wendan Huang, Xiuhua Li, and Junjie Shang, "Gamified Project-Based Learning: A Systematic Review of the Research Landscape," *Sustainability* 15, no. 2 (January 4, 2023): 940.

¹⁰ Renata Pereira Oliveira et al., "Gamification in E-Learning and Sustainability: A Theoretical Framework," *Sustainability* 13, no. 21 (October 28, 2021): 11945.

¹¹ Ali Darejeh and Siti Salwah Salim, "Gamification Solutions to Enhance Software User Engagement--A Systematic Review," *International Journal of Human-Computer Interaction* 32, no. 8 (August 2, 2016): 613–642.

¹² Lamyae Sardi, Ali Idri, and José Luis Fernández-Alemán, "A Systematic Review of Gamification in E-Health," *Journal of Biomedical Informatics* 71 (July 2017): 31–48.

¹³ Sujit Subhash and Elizabeth A. Cudney, "Gamified Learning in Higher Education: A Systematic Review of the Literature," *Computers in Human Behavior* 87 (October 2018): 192–206.

¹⁴ Dehganazadeh and Dehganazadeh, "Investigating Effects of Digital Gamification-Based Language Learning."

motivasi siswa untuk menyelesaikan tantangan atau misi yang diberikan. *Gamifikasi* juga menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan sosial siswa¹⁵.

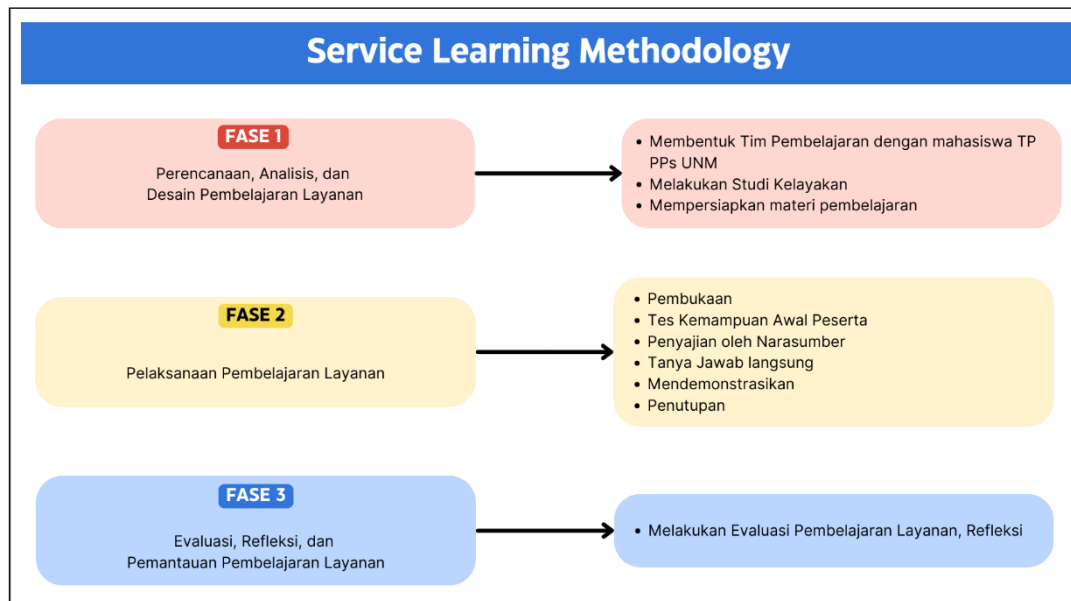
Melihat kondisi tersebut, pengenalan konsep *gamifikasi* kepada guru di jenjang pendidikan SMP dapat menjadi solusi dalam membantu mereka menyampaikan materi, terutama di daerah yang masih terbatas khususnya di wilayah yang kurang berkembang dalam Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Ini menjadi relevan mengingat Sulawesi Barat merupakan salah satu daerah yang masih menghadapi tantangan dalam pengembangan infrastruktur TIK. Berdasarkan evaluasi lapangan, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam penyelenggaraan PKM *Gamifikasi* untuk pembelajaran di tingkat SMP sebagai bahan pertimbangan. Guru menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran secara mandiri, terutama dalam hal perancangan desain pembelajaran. Namun, penggunaan alat atau perangkat lunak gratis (seperti quizziz, wordwall, mentimeter) dapat membantu dalam menciptakan pembelajaran berbasis *gamifikasi*. Langkah ini dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru SMP di Sulawesi Barat dalam penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran serta pengembangan media pembelajaran yang efektif. Metodologi yang digunakan adalah service learning (SL), Metodologi Service Learning (SL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan pelayanan masyarakat dengan tujuan akademik, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui aksi nyata di lapangan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di kelas dalam konteks dunia nyata, sekaligus memberikan kontribusi positif kepada komunitas. Menurut Andrew Furco, SL terjadi ketika terdapat keseimbangan antara tujuan pembelajaran dan hasil pelayanan¹⁶. Model ini menggabungkan pembelajaran berbasis pengalaman dengan pelayanan masyarakat, sehingga siswa tidak hanya belajar tentang teori, tetapi juga mengaplikasikannya dalam situasi nyata

¹⁵ Ishak Fadlurrohim et al., "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0," *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial* 2, no. 2 (February 12, 2020): 178.

¹⁶ "Service-Learning," *Wikipedia*, January 27, 2025, accessed May 3, 2025, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Service-learning&oldid=1272090390>.



Gambar 1. Metodologi Service Learning¹⁷

Pada fase pertama, kegiatan dimulai dengan pembentukan tim pembelajaran yang terdiri dari tim pengabdian dan mahasiswa TP PPs UNM. Studi kelayakan pada fase pertama bertujuan memastikan bahwa pelatihan dapat dilaksanakan dengan efektif dan memenuhi kebutuhan masyarakat. Studi ini mencakup kelayakan teknis seperti kesiapan infrastruktur dan teknologi, finansial, operasional, kesesuaian materi dengan kondisi lokasi PKM. Dengan studi kelayakan, PKM ini dilaksanakan secara efisien dan memberikan dampak positif bagi masyarakat.

Pada fase kedua, pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan secara resmi. Pembukaan ini penting untuk menyampaikan tujuan kegiatan, menginformasikan jadwal pelatihan, dan memberikan gambaran umum mengenai apa yang akan dipelajari oleh peserta. Kemudian, dilanjutkan dengan tes kemampuan awal peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka sebelum mengikuti pelatihan, serta menyesuaikan materi yang akan disampaikan dengan kebutuhan peserta. Penyajian materi dilakukan oleh narasumber melalui berbagai metode, seperti ceramah, presentasi, dan demonstrasi. Narasumber memaparkan prinsip *gamifikasi* dalam pendidikan secara menarik dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta. Setelah penyajian materi, sesi tanya jawab langsung dilaksanakan untuk memberi kesempatan kepada peserta untuk bertanya dan memperoleh klarifikasi terkait materi yang akan dibagikan. Kegiatan ini mencakup sesi demonstrasi dimana peserta dapat melihat langsung penerapan konsep *gamifikasi* yang telah dipelajari. Demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata tentang bagaimana materi tersebut dapat diterapkan

¹⁷ "Service-Learning."

dalam situasi yang relevan. Kegiatan ditutup dengan penutupan formal, dimana narasumber memberikan kesimpulan dan peserta diberikan sertifikat sebagai tanda partisipasi dalam kegiatan pelatihan.

Pada fase terakhir, dilakukan evaluasi terhadap seluruh kegiatan pembelajaran layanan yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini krusial untuk mengukur pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dan memperoleh masukan dari peserta mengenai konten yang disampaikan, sementara refleksi dilakukan untuk menilai efektivitas pendekatan pembelajaran dalam memperkuat pemahaman peserta. Pemantauan dilaksanakan untuk mengamati adanya perubahan signifikan pada keterampilan dan perilaku peserta setelah mengikuti pelatihan, dengan evaluasi dan refleksi yang dikumpulkan melalui kuesioner. Hasil dari evaluasi ini akan dijadikan acuan untuk menyempurnakan kegiatan serupa di masa mendatang, guna meningkatkan kualitas pengabdian masyarakat di masa yang akan datang.

Dengan metodologi SL, diharapkan peningkatan kemampuan tenaga pendidik dalam menguasai *gamifikasi* dapat tercapai, serta tercipta media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Hasil kegiatan ini tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa Sulawesi Barat khususnya di SMPN 1 Majene yang menjadi lokasi kegiatan service learning ini dilaksanakan dengan melibatkan 20 guru, yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2024, di Aula SMPN 1 Majene, Kecamatan Baggae, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil yang dicapai

Kegiatan ini membuktikan bahwa kemampuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan konsep dan media *gamifikasi* yang menarik dapat ditingkatkan. Tujuan akhir dari PKM ini adalah untuk memberikan sertifikat kepada peserta, serta memastikan bahwa mereka memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran sendiri menggunakan Wordwall dan Genially.



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si.

Kegiatan PKM ini menghasilkan materi pelatihan dan sertifikat untuk peserta. Selain itu, Secara tak langsung, kegiatan ini memberikan manfaat kepada peserta untuk memperkuat kompetensi guru untuk mengembangkan media dan pembelajaran dengan menggunakan konsep *gamifikasi*. Oleh karena itu, Universitas Negeri Makassar dan Dinas Pendidikan Kabupaten Majene, khususnya SMPN 1 Majene di Sulawesi Barat, dapat menjalin kerja sama dalam pengembangan keterampilan dan kompetensi lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kegiatan PKM.



Gambar 3. Tanya jawab penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran di kelas

B. Faktor Pendukung

Pimpinan Dinas Pendidikan Kabupaten Majene merupakan salah satu elemen yang mendukung pelaksanaan PKM pada kesempatan ini, dengan hadir secara langsung untuk membuka kegiatan dan memberikan dukungan penuh, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap partisipasi peserta. Dukungan yang sangat besar juga datang dari guru-guru dan Kepala SMPN 1 Majene, yang memberikan fasilitas kepada para guru yang terlibat dalam kegiatan PKM ini.

C. Faktor Penghambat

Salah satu kendala utama dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah keterbatasan waktu untuk pertemuan tatap muka. Oleh karena itu, sesi pembelajaran tambahan diselenggarakan secara daring melalui grup WhatsApp yang telah disediakan oleh tim PKM. Namun, hal ini menyebabkan tim tidak dapat memberikan bantuan secara langsung jika peserta menghadapi masalah dengan perangkat laptop, seperti macet mendadak atau restart otomatis saat sesi praktik.

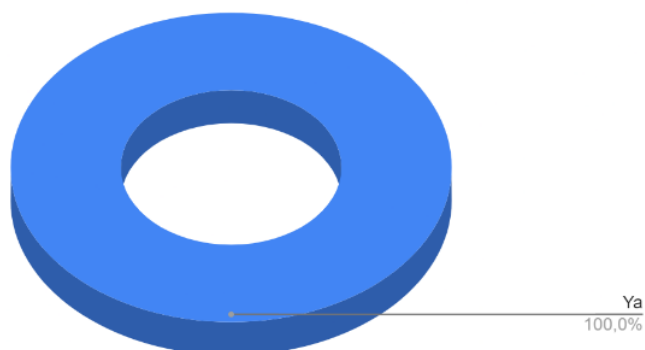
D. Pembahasan

Pelaksanaan PKM *gamifikasi* dalam pembelajaran di SMPN 1 Majene berlangsung sukses. Peserta PKM menunjukkan antusiasme yang tinggi, karena *gamifikasi* merupakan konsep baru bagi mereka. Dampak *gamifikasi* bagi guru sangat signifikan, terutama dalam meningkatkan antusiasme mereka dalam mengajar. Setelah mengikuti pelatihan, para guru tidak hanya merasa lebih termotivasi, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih dalam mengenai penerapan konsep *gamifikasi* dalam pembelajaran. Sebelumnya, beberapa guru merasa kesulitan dalam mengadaptasi metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Namun, setelah mengikuti pelatihan, mereka mampu mengembangkan dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *gamifikasi*, seperti menggunakan Wordwall dan Genially, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Perubahan ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga mengubah perspektif mereka tentang cara mengajar yang lebih inovatif dan menarik. Bagian yang paling menarik bagi para guru adalah sesi praktik menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis *gamifikasi*, dimana mereka sangat bersemangat selama proses praktik dan sesi tanya jawab. Kegiatan PKM ini dilakukan sepenuhnya secara luring, tetapi karena tingginya antusiasme peserta, pertanyaan atau kendala yang muncul dapat didiskusikan melalui grup WhatsApp yang telah dibuat saat pembukaan kegiatan.

1. Pengetahuan Awal Peserta

Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan *gamifikasi* bagi guru Sekolah Menengah Pertama tim melakukan analisis pengetahuan awal peserta terlebih dahulu dengan metode tanya jawab sehingga tim PKM dapat memiliki data awal tentang pemahaman peserta tentang *gamifikasi*.

Apakah anda tau tentang game/gamifikasi



Gambar 4. Respon pengetahuan tentang *gamifikasi*

Kegiatan ini berlangsung dengan baik karena peserta memiliki keterampilan yang mumpuni dalam menggunakan perangkat komputer serta kemampuan literasi digital yang cukup tinggi. Dengan hanya diberikan satu kali contoh, peserta sudah dapat mengikuti arahan dengan baik. Namun, Ada sejumlah kendala, seperti ketidakstabilan jaringan internet yang terganggu akibat lokasi ruang yang cukup berjauhan dari titik akses internet sekolah. Namun demikian, setelah koneksi jaringan pulih, peserta dapat melanjutkan sesi praktik pelatihan *gamifikasi* dengan lancar.

Pemahaman peserta tentang konsep *gamifikasi* cukup beragam seperti terlihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Respon pemahaman tentang *gamifikasi*

Bagaimana pemahaman anda tentang <i>gamifikasi</i> ?	
1.	Elemen kompetisi sehat melalui papan peringkat dapat mendorong siswa berprestasi.
2.	Elemen misteri atau pencarian harta karun dapat membuat belajar menjadi petualangan.
3.	Elemen permainan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.
4.	Elemen permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
5.	Game membuat siswa lebih santai dalam belajar.
6.	<i>Gamifikasi</i> cukup membantu dalam pembelajaran
7.	<i>Gamifikasi</i> dalam pembelajaran online membuat kursus lebih menarik.

Bagaimana pemahaman anda tentang *gamifikasi*?

8. *Gamifikasi* dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan belajar individu siswa.
 9. *Gamifikasi* dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif
 10. *Gamifikasi* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas.
 11. *Gamifikasi* membantu guru menilai kemajuan siswa secara lebih dinamis.
 12. *Gamifikasi* membantu memperkuat konsep pembelajaran melalui repetisi yang menyenangkan.
 13. *Gamifikasi* membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.
 14. *Gamifikasi* memungkinkan pembelajaran kolaboratif melalui tim atau grup.
 15. *Gamifikasi* memungkinkan siswa belajar melalui tantangan dan tugas interaktif.
 16. Kuis interaktif dengan poin dapat membuat evaluasi lebih menyenangkan.
 17. Meningkatkan motivasi, keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar
 18. metode pembelajaran
 19. Pembelajaran berbasis permainan dapat mengurangi stres dan kecemasan siswa.
 20. Penggunaan avatar atau karakter virtual dapat meningkatkan keterlibatan siswa.
 21. Penggunaan cerita atau narasi dalam *gamifikasi* membantu siswa memahami materi.
 22. Penggunaan *gamifikasi* dalam tugas rumah meningkatkan keterlibatan di luar kelas.
 23. Poin dan lencana digunakan untuk memberikan penghargaan atas pencapaian siswa.
 24. Siswa dapat melacak kemajuan belajar mereka melalui level atau tahap permainan.
 25. Tantangan harian atau mingguan dalam *gamifikasi* memotivasi siswa untuk belajar secara konsisten.
-

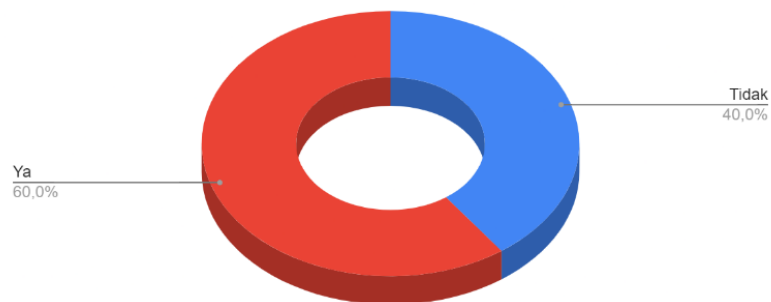
Berdasarkan Tabel 1 di atas diperoleh kesimpulan mengenai dampak dan manfaat *gamifikasi* dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.

1. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan: *Gamifikasi* sering dianggap sebagai pendekatan yang berhasil untuk mendorong semangat dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur seperti daftar peringkat, poin, tanda penghargaan, dan tugas harian atau mingguan memainkan peran penting dalam mendorong siswa untuk berprestasi dan berpartisipasi aktif.
2. Membuat Pembelajaran Lebih Menarik dan Menyenangkan: Penggunaan elemen permainan, seperti pencarian harta karun, cerita atau narasi, dan kuis interaktif, dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan keseruan proses belajar. Hal ini membantu mengurangi tingkat stres serta kecemasan siswa, sehingga mereka merasa lebih rileks saat mengikuti kegiatan belajar.

3. Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah: Melalui tantangan dan tugas interaktif, siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. *Gamifikasi* mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman dan eksplorasi, yang memperkuat konsep pembelajaran.
4. Pembelajaran yang Disesuaikan dan Kolaboratif: *Gamifikasi* memungkinkan penyesuaian pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individu siswa. Selain itu, elemen permainan seringkali memfasilitasi pembelajaran kolaboratif melalui tim atau grup, yang dapat meningkatkan keterlibatan sosial dan kerja sama.
5. Evaluasi dan Penilaian yang Dinamis: *Gamifikasi* membantu guru menilai kemajuan siswa secara lebih dinamis. Siswa dapat melacak kemajuan belajar mereka melalui level atau tahap permainan, dan penggunaan avatar atau karakter virtual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi.
6. Repetisi yang Menyenangkan: *Gamifikasi* terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman konsep pembelajaran melalui pengulangan yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan permainan dan tantangan yang dilakukan secara berulang, Peserta didik dapat lebih mudah mengenali dan memahami isi pelajaran dengan lebih optimal.
7. Meningkatkan Keterlibatan di Luar Kelas: Penggunaan *gamifikasi* dalam tugas rumah atau kegiatan di luar kelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa di luar lingkungan sekolah. Hal ini memastikan bahwa proses pembelajaran berlanjut di luar jam sekolah.

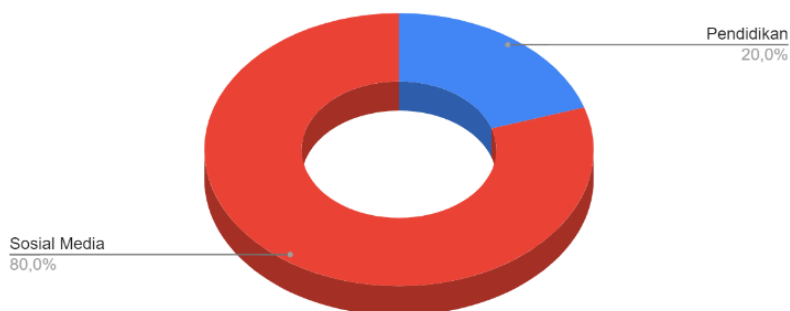
Dengan demikian, peserta memiliki pemahaman awal yang cukup baik dan sudah cukup familiar terlihat dari 60% dari analisis yang dilakukan dan 40% siswa nya belum familiar, pemahaman konsep ini mereka ketahui dari sosial media 80% dan dalam bidang Pendidikan 20%. Berdasarkan hasil ini, strategi pelatihan dapat dirancang dengan mempertimbangkan dua kelompok peserta, mereka yang sudah memiliki pemahaman dasar tentang *gamifikasi* dan mereka yang masih kurang familiar. Untuk meningkatkan pemahaman seluruh peserta, strategi Peer Tutoring dapat diterapkan. Dalam pendekatan ini, peserta yang lebih berpengalaman atau sudah lebih familiar dengan *gamifikasi* dapat berperan sebagai tutor bagi peserta yang kurang memahami konsep tersebut. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman peserta yang lebih baru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta yang sudah lebih menguasai materi untuk memperdalam pengetahuan mereka melalui pengajaran kepada rekan mereka. Ini menjadi sebuah informasi yang penting dalam penyajian materi pelatihan, sehingga konsep pelatihan dengan memanfaatkan konsep pembelajaran *Peer Tutoring*.

Apakah Anda familiar dengan konsep gamifikasi dalam konteks pembelajaran?



Gambar 5. Respon Konsep *gamifikasi* dalam pembelajaran

Dimana anda biasa melihat konsep game/gamifikasi anda temukan



Gambar 6. Respon konsep *gamifikasi* ditemukan

Tutor sebaya adalah strategi pendidikan yang diakui secara luas dimana siswa berkolaborasi secara berpasangan, dengan satu siswa bertindak sebagai tutor dan siswa lainnya sebagai penerima tutor, untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama¹⁸. Metode ini melibatkan kerangka interaksi terstruktur yang beroperasi secara independen dari keterlibatan guru secara langsung¹⁹. Tutor sebaya telah digunakan secara luas di berbagai tingkat pendidikan dan disiplin ilmu, termasuk matematika, sains, dan pendidikan kejuruan. Ini adalah metode yang memasangkan siswa berprestasi dengan mereka yang membutuhkan dukungan tambahan atau dengan tingkat kemampuan yang sama²⁰.

¹⁸ Andrea Fernández-Barros, David Duran, and Laia Viladot, "Peer Tutoring in Music Education: A Literature Review," *International Journal of Music Education* 41, no. 1 (February 2023): 129–140.

¹⁹ Nancy Ruoyao Zou, "Peer Tutoring in K-12 Education," *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media* 6, no. 1 (May 17, 2023): 299–304.

²⁰ Valentina Osei-Himah, Joseph Parker, and Anna M. Naah, "Effects of Peer Tutoring on Pre-Service Teachers' Physics Performance in Colleges of Education, Ghana," *European Journal of Education and Pedagogy* 3, no. 2 (April 7, 2022): 107–110.

Pada pendidikan orang dewasa, tutor sebaya telah menunjukkan hasil yang positif. Penelitian telah menunjukkan keuntungan dari tutor sebaya dalam meningkatkan penguasaan mata pelajaran dan mengurangi kecemasan di kalangan pelajar dewasa²¹. Tutor sebaya dalam pendidikan orang dewasa dapat secara efektif memfasilitasi pembelajaran, memberikan alternatif dari pengajaran tradisional yang dipimpin oleh pengajar²². Selain itu, tutor sebaya telah terbukti meningkatkan kemandirian dan prestasi akademik siswa dalam berbagai mata pelajaran, seperti pemrograman dan tugas percakapan bahasa Inggris²³. Selain itu, tutor sebaya telah diakui sebagai intervensi hemat biaya yang dapat meningkatkan kemampuan akademik dan komunikasi di antara siswa²⁴. Keselarasan kognitif dan sosial antara tutor sebaya dan murid telah diidentifikasi sebagai faktor penting yang berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran dengan bantuan teman sebaya²⁵. Pendekatan ini tidak hanya bermanfaat bagi para tutor, tapi juga memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi para tutor itu sendiri²⁶. Dengan tutor sebaya peserta dapat saling mengajar dan belajar melalui aktivitas yang dirancang dimana peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menerapkannya dalam situasi nyata untuk memberikan manfaat ke siswa mereka. Pendekatan dapat meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan profesional peserta didik.

Data yang di peroleh dari analisis awal lainnya adalah pengetahuan peserta terhadap salah satu web *gamifikasi* yang akan diajarkan menunjukka sebanyak 72% sudah mengetahui dan sisanya 28% belum pernah mendengar wordwall. Hal ini menjadi lebih mudah lagi untuk mengajarkan konsep *gamifikasi* karena sudah lebih dari 50% peserta telah mengetahui wordwall, selain itu kami juga menanyakan kesiapan peserta dan 100% mengatakan siap untuk mempelajari lebih lanjut tentang *gamifikasi* dalam pembelajaran.

²¹ Jo Ann Petancio, Noremay Perez, and Nigel Glenn Javier, "Peer Tutoring: Its Effects on Subject Mastery and Mathematics Anxiety among Elementary Education Teaching Interns (Tunjuk Ajar Rakan Sebaya: Kesannya Terhadap Penguasaan Mata Pelajaran Dan Kebimbangan Matematik Dalam Kalangan Guru Pelatih Sekolah Rendah)," *Jurnal Pendidikan Malaysia* 45, no. 02 (November 2020), accessed February 10, 2025, <http://ejournal.ukm.my/jpend/article/view/45.02-05>.

²² Doreen Herinek et al., "Interprofessional Peer-Assisted Learning and Tutor Training Practices in Health Professions Education—A Snapshot of Germany," ed. Nayyar Iqbal, *PLOS ONE* 17, no. 12 (December 14, 2022): e0278872.

²³ Joko Laksono, "Improving Student Learning Independence by Applying the Peer-Tutoring Method in Basic Programming Subjects for Vocational High School," *Jurnal Guru Komputer* 2, no. 1 (November 8, 2023): 19–26.

²⁴ Sheng-Hung Chung and Seng Chee Tan, "MENTOR – Intelligent Mobile Online Peer Tutoring Application for Face-to-Face and Remote Peer Tutoring," *ASCILITE Publications* (September 23, 2022): 386–391.

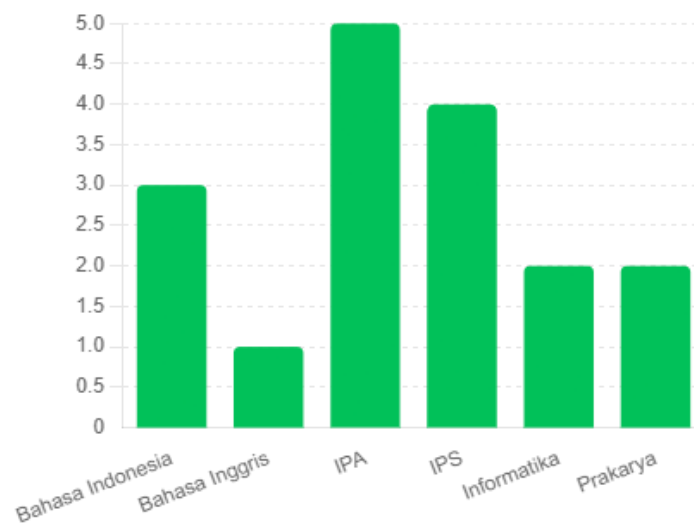
²⁵ Ester Orsini et al., "Near-Peer Teaching in Human Anatomy from a Tutors' Perspective: An Eighteen-Year-Old Experience at the University of Bologna," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 1 (December 30, 2021): 398.

²⁶ Christine Wankiiri-Hale et al., "Assessment of a Student Peer-tutoring Program Focusing on the Benefits to the Tutors," *Journal of Dental Education* 84, no. 6 (June 2020): 695–703.

2. Pelaksanaan Pelatihan *Gamifikasi* dalam pembelajaran

Pelatihan ini disusun untuk meningkatkan pemahaman secara mendalam tentang konsep *gamifikasi*, yaitu suatu pendekatan yang mengadopsi elemen-elemen permainan guna memacu motivasi dan keikutsertaan siswa dalam kegiatan belajar, serta cara mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran.

Pelatihan ini diikuti oleh berbagai guru mata pelajaran yang dapat dilihat pada diagram batang berikut.



Gambar 7. Sebaran mata pelajaran yang diajarkan peserta pelatihan

Pada awal pelatihan, para peserta diajak untuk memahami teori dasar *gamifikasi* dan melihat contoh-contoh penerapannya dalam kelas. Mereka kemudian dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil berdasarkan mata pelajaran untuk berdiskusi dan merancang skenario pembelajaran yang memadukan unsur-unsur permainan, misalnya poin, lencana, papan peringkat, serta tantangan.

Pada sesi diskusi, terlihat antusiasme yang tinggi dari para guru. Guru Bahasa Indonesia bersemangat menciptakan kuis interaktif berbasis cerita, sementara guru Bahasa Inggris berencana mengadakan kompetisi kosa kata melalui aplikasi mobile. Guru IPA merancang eksperimen dengan sistem poin untuk setiap tahap yang berhasil diselesaikan oleh siswa, dan guru IPS mengembangkan simulasi sosial yang memerlukan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan tertentu.

Selama pelatihan, Ketersediaan waktu yang sangat minim mengharuskan para peserta untuk bekerja secara optimal. Meski demikian, antusiasme para guru tidak surut. Untuk meningkatkan semangat dan partisipasi, panitia memberikan reward berupa flash disk (FD) bagi peserta yang paling aktif dan yang berhasil menyelesaikan task pada saat pelatihan. Sesuai dengan teori *gamifikasi*

penggunaan elemen seperti reward, poin, level, dan kompetisi dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta. Menurut Deci dan Ryan dalam teori Self-Determination Theory (SDT), penghargaan atau reward yang diberikan dalam konteks yang mendukung kebutuhan dasar seperti kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dapat memperkuat motivasi intrinsik peserta²⁷. Dalam pelatihan ini, reward bukan hanya sebagai insentif untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga sebagai cara untuk memperkuat perasaan kompetensi dan prestasi peserta.

Pelatihan ini tidak hanya memperkaya pengetahuan para guru mengenai *gamifikasi*, tetapi juga mendorong kolaborasi antara guru dari berbagai kelompok mata pelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif bagi siswa di SMPN 1 Majene. Setelah pelatihan ini, langkah selanjutnya adalah implementasi *gamifikasi* dalam kelas secara nyata. Untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitasnya, rencana tindak lanjut akan mencakup sesi evaluasi berkala, dimana para guru akan berbagi pengalaman dan tantangan dalam penerapan *gamifikasi*. Selain itu, tim PKM akan terus memberikan dukungan melalui sesi konsultasi daring untuk membantu guru mengatasi hambatan teknis dan pedagogis. Dengan adanya pemantauan dan bimbingan lanjutan, diharapkan *gamifikasi* dapat diterapkan dengan konsisten, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan efektif bagi siswa.

3. Konsep *Gamifikasi* dalam pembelajaran

Pada era digital saat ini, penerapan teknologi dalam pendidikan sudah menjadi hal yang biasa. Salah satu pendekatan inovatif yang semakin populer adalah *gamifikasi*, yaitu penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Di tingkat SMP, *gamifikasi* telah terbukti membawa berbagai manfaat signifikan, termasuk dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Gamifikasi membuat proses pembelajaran lebih memikat dan menggembirakan. Melalui penggunaan elemen seperti poin, tingkatan, dan tantangan, siswa merasa lebih terdorong untuk turut serta secara aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini tidak hanya mempertinggi partisipasi, tetapi juga membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam banyak game, kerja sama tim menjadi kunci untuk mencapai tujuan. Konsep ini diterapkan dalam *gamifikasi* pembelajaran, dimana siswa didorong untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah bersama. Melalui kegiatan ini, mereka belajar cara berkomunikasi dan bekerja sama dengan efektif.

Gamifikasi menantang siswa untuk menghadapi berbagai situasi yang membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif. Dalam game, mereka seringkali dihadapkan pada masalah yang kompleks dan harus mencari solusi inovatif untuk mengatasinya. Pengalaman ini mengasah

²⁷ Richard M. Ryan and Edward L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 68–78.

keterampilan pemecahan masalah mereka secara praktis dan interaktif. Materi pelajaran yang sulit seringkali dapat disederhanakan melalui elemen permainan. *Gamifikasi* memungkinkan guru untuk menyajikan konsep-konsep yang rumit dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Ini memudahkan siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif dan cepat.

Pada *gamifikasi*, umpan balik diberikan secara langsung ketika siswa menyelesaikan tantangan atau mencapai level tertentu. Umpan balik ini membantu peserta didik dapat menilai tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan mereka. Dengan berbagai manfaat yang ditawarkannya, *gamifikasi* dalam pembelajaran di tingkat SMP bukan hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga secara signifikan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka. Melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, *Gamifikasi* berkontribusi pada pembentukan suasana pembelajaran yang lebih efisien serta mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 bagi siswa. Kini saatnya kita menerapkan gamifikasi dalam pendidikan demi masa depan pembelajaran yang lebih unggul.

Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran yang diperkenalkan pada tahun 2010, dimana permainan diintegrasikan dengan materi pelajaran untuk siswa²⁸. Pengintegrasian konsep *gamifikasi* ke dalam lingkungan pembelajaran, seperti yang diterapkan dalam aplikasi matematika berbasis Android, bertujuan untuk meningkatkan daya tarik proses belajar dan memotivasi pengguna aplikasi²⁹. Di samping itu, *gamifikasi* juga dipercaya mampu memajukan semangat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran³⁰.

Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran yang diperkenalkan pada tahun 2010, dimana permainan diintegrasikan dengan materi pelajaran untuk siswa³¹. Penggunaan aplikasi Kahoot dalam *gamifikasi* untuk pembelajaran di tingkat SD telah terbukti diminati dan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis serta penguasaan konsep³². Namun, masih ada tantangan dalam memperkenalkan konsep *gamifikasi* kepada para pendidik, seperti yang terjadi di Sekolah Mitra³³. Dalam konteks pembelajaran agama Islam, pemanfaatan *gamifikasi* melalui aplikasi Quizizz

²⁸ Maskhur Dwi Saputra, "Gamifikasi Berbasis Classcraft Sebagai Inovasi Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19," *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (July 11, 2022): 852.

²⁹ Jefferson R Watulingas, "Penerapan Konsep Gamification Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Berbasis Android," *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)* 4, no. 1 (July 1, 2020): 93.

³⁰ Erba Lutfina et al., "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Dengan Konsep Gamifikasi Systematic Literature Review," *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi* 7, no. 1 (April 30, 2023): 78–87.

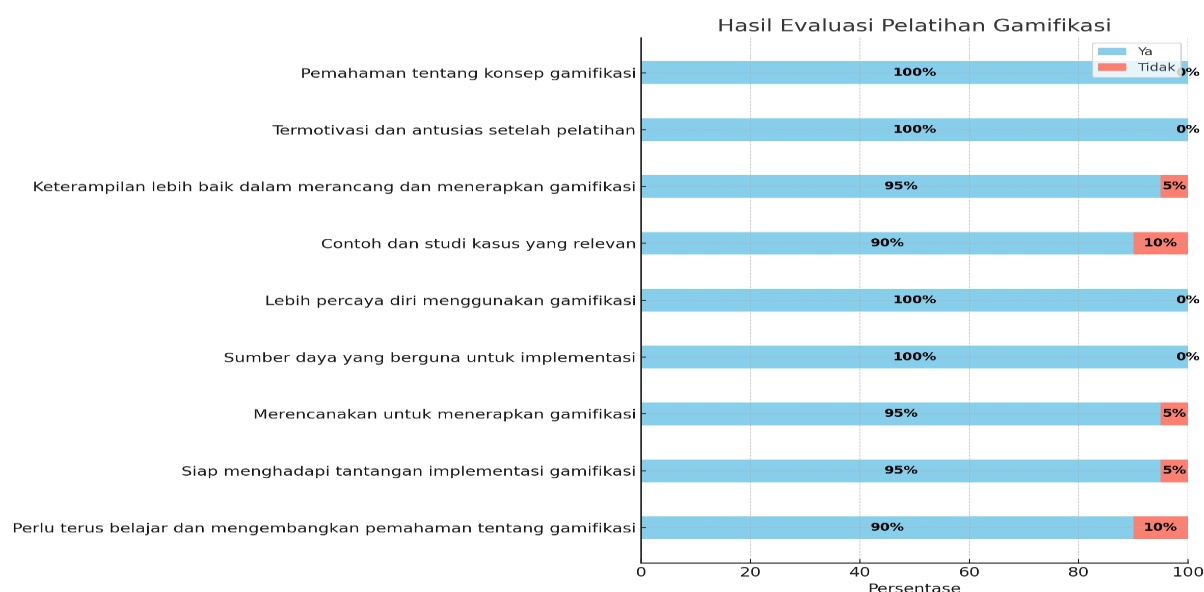
³¹ Inooster, "10 Years of Gamification: 2010-2020," *Inooster Information Technologies*, October 20, 2020, accessed May 3, 2025, <https://inooster.com/en/10-years-of-gamification-2010-2020/>.

³² Zulfa Husnawati and Annisa' Carina, "Gamification (Kahoot) and Its Usage in Teaching and Learning Process for Primary Education of SD/MI," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 6, no. 3 (November 30, 2023), accessed February 10, 2025, <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/82331>.

³³ Yuyun Khairunisa et al., "Training on Using the Educational Gamification Platform to Strengthen Education in

telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa³⁴. Strategi *gamifikasi* juga diterapkan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran pemrograman website selama pandemi COVID-19³⁵. Selain itu, implementasi model pembelajaran berbasis media *gamifikasi* seperti Kahoot Terbukti bahwa Pendekatan ini efisien dalam memperkuat Penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar³⁶.

4. Respon Peserta setelah pelatihan



Gambar 8. Respon peserta setelah pelatihan

Pelatihan *gamifikasi* yang diselenggarakan pada 15 Juli 2024 di SMPN 1 Majene telah selesai dengan sukses. Berdasarkan evaluasi yang diisi oleh 20 orang guru peserta pelatihan, hasilnya menunjukkan bahwa 100% peserta merasa pelatihan ini meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep *gamifikasi* dalam pembelajaran. Semua peserta juga merasa termotivasi dan antusias setelah mengikuti pelatihan ini. Sekitar 95% peserta merasa bahwa keterampilan mereka dalam merancang dan menerapkan *gamifikasi* dalam pembelajaran telah meningkat, meskipun 5% lainnya merasa

the Era of the Covid-19 Pandemic for Elementary and Middle School Teachers in Depok City,” *Jurnal Abdi Insani* 9, no. 1 (March 30, 2022): 198–209.

³⁴ Rahmania Sri Untari et al., “The Development and Application of Interactive Multimedia in Project-Based Learning to Enhance Students’ Achievement for 2D Animation Making,” *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 15, no. 16 (August 28, 2020): 17.

³⁵ Purwono Purwono et al., “Strategi Gamifikasi Sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid19,” *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 6, no. 3 (September 30, 2021): 129.

³⁶ I Made Mertayasa, I Gede Astawan Astawan, and I Ketut Gading, “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- Kahoot Berbasis HOTS Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (November 28, 2022): 355–365.

masih perlu peningkatan keterampilan ini. Selain itu, 90% peserta merasa bahwa pelatihan memberikan contoh dan studi kasus yang relevan dan bermanfaat, sementara 10% lainnya merasa kurang mendapatkan manfaat dari contoh yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah relevansi contoh yang diberikan dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Contoh dan studi kasus yang lebih umum atau tidak terlalu spesifik dengan kebutuhan masing-masing mata pelajaran membuat sebagian peserta merasa kurang dapat mengaitkan teori yang disampaikan dengan praktik nyata di kelas mereka. Misalnya, contoh yang diberikan lebih berfokus pada mata pelajaran matematika dan bahasa, sementara peserta yang mengajar mata pelajaran lain merasa kurang terhubung dengan materi tersebut.

Kepercayaan diri peserta dalam menggunakan *gamifikasi* meningkat signifikan, dengan 100% peserta merasa lebih percaya diri setelah pelatihan. Semua peserta juga menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan sumber daya yang berguna, seperti bahan bacaan, alat, atau contoh, yang dapat mendukung implementasi *gamifikasi* dalam pembelajaran. Sebanyak 95% peserta merencanakan untuk menerapkan *gamifikasi* dalam pembelajaran mereka, meskipun 5% lainnya masih ragu-ragu. Dalam hal kesiapan menghadapi tantangan implementasi, 95% peserta merasa tertantang tetapi siap untuk menghadapinya, sedangkan 5% lainnya merasa masih memerlukan dukungan lebih lanjut. Sebagai penutup, sebanyak 90% peserta merasa penting untuk terus mempelajari dan meningkatkan pemahaman mereka mengenai *gamifikasi* pasca mengikuti pelatihan ini.

Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan *gamifikasi*, meskipun 95% peserta merasa percaya diri dan siap menerapkan *gamifikasi*, 5% peserta masih ragu. Tantangan yang dihadapi oleh peserta ini terkait dengan keterbatasan akses teknologi atau kesulitan mengintegrasikan *gamifikasi* ke dalam materi pelajaran. Selain itu, beberapa peserta merasa kurang yakin dengan efektivitas *gamifikasi* di kelas mereka. Untuk perbaikan di masa depan, disarankan untuk menyediakan sesi tindak lanjut yang lebih mendalam, termasuk pelatihan tambahan tentang alat *gamifikasi*, studi kasus yang relevan, dan diskusi kelompok untuk berbagi solusi. Memberikan dukungan pasca pelatihan melalui akses ke tim pendukung atau forum diskusi daring juga akan membantu peserta mengatasi hambatan yang muncul. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan semua peserta dapat mengimplementasikan *gamifikasi* dengan percaya diri dan efektif.

Pelatihan *gamifikasi* yang diselenggarakan pada 15 Juli 2024 di SMPN 1 Majene telah berhasil meningkatkan pemahaman, motivasi, dan rasa percaya diri para guru peserta. Evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta merasa lebih percaya diri dalam menerapkan *gamifikasi*, 95% berencana untuk mengimplementasikannya, dan 90% merasa penting untuk terus mempelajari konsep ini. Namun, 5% peserta masih ragu dan membutuhkan dukungan lebih lanjut. Hasil ini

sejalan dengan temuan dalam studi meta-analisis oleh Li et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan *gamifikasi* dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan ukuran efek besar ($g = 0,822$). Selain itu, penelitian oleh Fernández-Antolín et al. (2021) juga mengungkapkan bahwa *gamifikasi* dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil akademik siswa di pendidikan tinggi.

Untuk memastikan implementasi *gamifikasi* yang efektif, disarankan untuk menyediakan sesi tindak lanjut, seperti pelatihan tambahan, studi kasus yang relevan dengan berbagai mata pelajaran, dan dukungan teknis melalui mentor atau forum diskusi daring. Langkah-langkah ini akan membantu peserta mengatasi tantangan dan mengoptimalkan penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Pelatihan *gamifikasi* yang diselenggarakan di SMPN 1 Majene telah berhasil mencapai tujuannya dengan memberikan pemahaman mendalam mengenai konsep *gamifikasi* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, 100% peserta merasa pelatihan ini meningkatkan pemahaman mereka tentang *gamifikasi* dan merasa termotivasi serta antusias untuk menerapkannya. Sebagian besar peserta (95%) merasa keterampilan mereka dalam merancang dan menerapkan *gamifikasi* meningkat, meskipun 5% lainnya masih memerlukan peningkatan lebih lanjut. Pelatihan ini juga memberikan contoh dan studi kasus yang relevan serta sumber daya yang berguna untuk mendukung implementasi *gamifikasi* dalam pembelajaran. Kepercayaan diri peserta dalam menggunakan *gamifikasi* meningkat signifikan, dengan 100% peserta merasa lebih percaya diri setelah pelatihan. Sebagian besar peserta (95%) merencanakan untuk menerapkan *gamifikasi* dalam pembelajaran mereka dan merasa siap untuk menghadapi tantangan yang mungkin muncul, sementara 5% merasa membutuhkan dukungan lebih lanjut. Pelatihan ini juga menekankan pentingnya pembelajaran berkelanjutan dan pengembangan pemahaman lebih lanjut tentang *gamifikasi*.

Pelatihan *gamifikasi* ini telah berhasil memberikan dampak positif bagi para guru di SMPN 1 Majene. Tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta, tetapi juga memotivasi mereka untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih hidup, menarik, dan efisien bagi siswa. Dengan hasil yang baik, diharapkan pelatihan *gamifikasi* dapat diimplementasikan lebih luas lagi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai daerah. Untuk meningkatkan efektivitas PKM berikutnya, penting untuk menyertakan lebih banyak contoh spesifik yang relevan dengan berbagai mata pelajaran, agar setiap peserta dapat melihat langsung bagaimana *gamifikasi* dapat diterapkan dalam konteks mereka. Selain itu, memperkenalkan lebih banyak alat praktis dan

platform digital yang mendukung penerapan *gamifikasi* secara langsung di kelas akan sangat membantu peserta dalam mempraktikkan konsep yang telah dipelajari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sampaikan rasa terima kasih kepada Universitas Negeri Makassar atas dukungan pendanaan yang telah diberikan untuk kegiatan ini. DIPA Universitas Negeri Makassar, Nomor: SP DIPA - 023.17.2.677523/2024, tanggal 24 November 2023 Sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar, Nomor: 270/UN36/HK/2024 tanggal 07 Februari 2024. Dan pihak dinas Pendidikan kabupaten Majene, terkhususnya SMPN 1 Majene yang telah memfasilitasi terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Anunpattana, Punyawee, Mohd Nor Akmal Khalid, Hiroyuki Iida, and Wilawan Inchamnan. "Capturing Potential Impact of Challenge-Based Gamification on Gamified Quizzing in the Classroom." *Heliyon* 7, no. 12 (December 1, 2021): e08637.
- Badan Pusat Statistik Indonesia. "Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi 2022." Last modified 2023. Accessed February 10, 2025. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/09/29/cfa3a7c9e8b2397799ec6bb3/indeks-pembangunan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-2022.html>.
- Chung, Sheng-Hung, and Seng Chee Tan. "MENTOR – Intelligent Mobile Online Peer Tutoring Application for Face-to-Face and Remote Peer Tutoring." *ASCILITE Publications* (September 23, 2022): 386–391.
- Dehganazadeh, Hossein, and Hojjat Dehganazadeh. "Investigating Effects of Digital Gamification-Based Language Learning: A Systematic Review" 12, no. 25 (June 2020). Accessed February 10, 2025. <https://doi.org/10.22034/elt.2020.10676>.
- Fadlurrohim, Ishak, Asmar Husein, Liya Yulia, Hery Wibowo, and Santoso Tri Raharjo. "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0." *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial* 2, no. 2 (February 12, 2020): 178.
- Fernández-Barros, Andrea, David Duran, and Laia Viladot. "Peer Tutoring in Music Education: A Literature Review." *International Journal of Music Education* 41, no. 1 (February 2023): 129–140.
- Herinek, Doreen, Robyn Woodward-Kron, Marion Huber, Stefanie M. Helmer, Mirjam Körner, and Michael Ewers. "Interprofessional Peer-Assisted Learning and Tutor Training Practices in Health Professions Education—A Snapshot of Germany." Edited by Nayyar Iqbal. *PLOS ONE* 17, no. 12 (December 14, 2022): e0278872.
- Huang, Wendan, Xiuhan Li, and Junjie Shang. "Gamified Project-Based Learning: A Systematic Review of the Research Landscape." *Sustainability* 15, no. 2 (January 4, 2023): 940.
- Husnawati, Zulfa, and Annisa' Carina. "Gamification (Kahoot) and Its Usage in Teaching and Learning Process for Primary Education of SD/MI." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 6, no. 3 (November 30, 2023). Accessed February 10, 2025. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/82331>.

- Inooster. "10 Years of Gamification: 2010-2020." *Inooster Information Technologies*, October 20, 2020. Accessed May 3, 2025. <https://inooster.com/en/10-years-of-gamification-2010-2020/>.
- Jo Ann Petancio, Noremay Perez, and Nigel Glenn Javier. "Peer Tutoring: Its Effects on Subject Mastery and Mathematics Anxiety among Elementary Education Teaching Interns (Tunjuk Ajar Rakan Sebaya: Kesannya Terhadap Penguasaan Mata Pelajaran Dan Kebimbangan Matematik Dalam Kalangan Guru Pelatih Sekolah Rendah)." *Jurnal Pendidikan Malaysia* 45, no. 02 (November 2020). Accessed February 10, 2025. <http://ejournal.ukm.my/jpend/article/view/45.02-05>.
- Khairunisa, Yuyun, Yeni Nurhasanah, Sari Setyaning Tyas, Septia Ardiani, and Handika Dany Rahmayanti. "Training on Using the Educational Gamification Platform to Strengthen Education in the Era of the Covid-19 Pandemic for Elementary and Middle School Teachers in Depok City." *Jurnal Abdi Insani* 9, no. 1 (March 30, 2022): 198–209.
- Laksono, Joko. "Improving Student Learning Independence by Applying the Peer-Tutoring Method in Basic Programming Subjects for Vocational High School." *Jurnal Guru Komputer* 2, no. 1 (November 8, 2023): 19–26.
- Looyestyn, Jemma, Jocelyn Kernot, Kobie Boshoff, Jillian Ryan, Sarah Edney, and Carol Maher. "Does Gamification Increase Engagement with Online Programs? A Systematic Review." Edited by Frederic Amblard. *PLOS ONE* 12, no. 3 (March 31, 2017): e0173403.
- Lutfina, Erba, Robby O. Cahyadi Setiawan, Ahmad Nugroho, and M. Zakki Abdillah. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Dengan Konsep Gamifikasi Systematic Literature Review." *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi* 7, no. 1 (April 30, 2023): 78–87.
- Mertayasa, I Made, I Gede Astawan Astawan, and I Ketut Gading. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- Kahoot Berbasis HOTS Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (November 28, 2022): 355–365.
- Mukarromah, Tsali Tsatul, and Putri Agustina. "Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 1 (May 1, 2021): 18–27.
- Oliveira, Renata Pereira, Cristina Gomes De Souza, Augusto Da Cunha Reis, and Wallice Medeiros De Souza. "Gamification in E-Learning and Sustainability: A Theoretical Framework." *Sustainability* 13, no. 21 (October 28, 2021): 11945.
- Orsini, Ester, Marilisa Quaranta, Giulia Adalgisa Mariani, Sara Mongiorgi, Lucio Cocco, Anna Maria Billi, Lucia Manzoli, and Stefano Ratti. "Near-Peer Teaching in Human Anatomy from a Tutors' Perspective: An Eighteen-Year-Old Experience at the University of Bologna." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 1 (December 30, 2021): 398.
- Osei-Himah, Valentina, Joseph Parker, and Anna M. Naah. "Effects of Peer Tutoring on Pre-Service Teachers' Physics Performance in Colleges of Education, Ghana." *European Journal of Education and Pedagogy* 3, no. 2 (April 7, 2022): 107–110.
- Purwono, Purwono, Endang Setyawati, Khoirun Nisa, and Amanah Wulandari. "Strategi Gamifikasi Sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid19." *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 6, no. 3 (September 30, 2021): 129.
- Ryan, Richard M., and Edward L. Deci. "Self-Determination Theory and the Facilitation of

- Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being.” *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 68–78.
- Saputra, Maskhur Dwi. “Gamifikasi Berbasis Classcraft Sebagai Inovasi Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (July 11, 2022): 852.
- Subhash, Sujit, and Elizabeth A. Cudney. “Gamified Learning in Higher Education: A Systematic Review of the Literature.” *Computers in Human Behavior* 87 (October 2018): 192–206.
- Untari, Rahmania Sri, Waras Kamdi, Ahmad Dardiri, Syamsul Hadi, and Didik Nurhadi. “The Development and Application of Interactive Multimedia in Project-Based Learning to Enhance Students’ Achievement for 2D Animation Making.” *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 15, no. 16 (August 28, 2020): 17.
- Watulingas, Jefferson R. “Penerapan Konsep Gamification Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Berbasis Android.” *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)* 4, no. 1 (July 1, 2020): 93.
- Zou, Nancy Ruoyao. “Peer Tutoring in K-12 Education.” *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media* 6, no. 1 (May 17, 2023): 299–304.
- Nick Pelling - *Gamification, Past and Present*. Gamification World, 2016. Accessed October 10, 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=h-bwMTR4tfg>.
- “Service-Learning.” *Wikipedia*, January 27, 2025. Accessed May 3, 2025. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Service-learning&oldid=1272090390>.