

Gamifikasi

dalam

Pendidikan

Teori dan Praktik dalam Pembelajaran



Tim Penulis:

Muhammad Rinov Cuhanazriansyah, Ahmad Abdul Rochim,
Qanisma Ainindri, Rafika Putri, Synthia Ferisca,
Muhammad Fathonil Mubarak

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN

Muhammad Rinov Cuhazriansyah, Ahmad
Abdul Rochim, Qanisma Ainindri, Rafika Putri,
Synthia Ferisca, Muhammad Fathonil Mubarak

GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN

**Muhammad Rinov Cuhazriansyah, Ahmad Abdul Rochim, Qanisma Ainindri, Rafika
Putri, Synthia Ferisca,
Muhammad Fathonil Mubarak**

Desain Cover :

TIM NABA EDUKASI INDONESIA

Tata Letak :

TIM NABA EDUKASI INDONESIA

Proofreader :

Abdul Latip, M. Pd

Ukuran :

Jumlah halaman 164, Uk: 15.5x23 cm

ISBN :

978-623-10-6565-0

Cetakan Pertama:

Januari 2025

Hak Cipta 2025, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2025 by NEI

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT NABA EDUKASI INDONESIA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya buku ini yang berjudul *Gamifikasi dalam Pendidikan*. Buku ini hadir sebagai bentuk kontribusi kami dalam mendukung inovasi pendidikan di era digital, di mana gamifikasi telah menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Dengan berkembangnya teknologi, elemen permainan yang diaplikasikan dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan menantang. Buku ini memberikan gambaran mendalam tentang teori, implementasi, serta manfaat gamifikasi dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk penerapannya dalam pengembangan keterampilan abad ke-21.

Kami berharap buku ini dapat menjadi inspirasi dan panduan praktis bagi pendidik, pengembang kurikulum, serta para pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan. Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan buku ini. Semoga karya ini bermanfaat dalam memajukan pendidikan yang lebih inovatif dan efektif.

TIM PENULIS

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB 1 PENGANTAR GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN.....	1
BAB 2 LANDASAN TEORITIS GAMIFIKASI	23
BAB 3 ELEMEN-ELEMEN GAMIFIKASI.....	35
BAB 4 GAMIFIKASI DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN	53
BAB 5 ALAT DAN TEKNOLOGI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN	75
BAB 6 KEUNGGULAN DAN TANTANGAN GAMIFIKASI	113

BAB I

PENGANTAR GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN

Penulis: Muhammad Rinov Cuhanazriansyah, S, T., M. Pd. T.

A. Konsep Dasar Gamifikasi

Gamifikasi, atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai "gamification," adalah konsep yang semakin populer dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, pemasaran, dan pengembangan produk. Secara sederhana, gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman pengguna. Dalam era digital saat ini, di mana perhatian pengguna sangat terbatas, gamifikasi menawarkan cara yang inovatif untuk menarik perhatian dan mempertahankan minat pengguna.

Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan elemen permainan, seperti poin, lencana, tantangan, dan *leaderboard*, dalam konteks non-permainan. Tujuan utama dari gamifikasi adalah untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif, sehingga pengguna merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Dalam konteks pendidikan, misalnya, gamifikasi dapat digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Salah satu contoh penerapan gamifikasi yang terkenal adalah aplikasi pembelajaran bahasa seperti Duolingo. Aplikasi ini menggunakan elemen permainan, seperti poin dan lencana, untuk mendorong pengguna belajar

BAB 2

LANDASAN TEORITIS GAMIFIKASI

Penulis: Ahmad Abdul Rochim, M. Pd.

A. Psikologi Belajar dalam Gamifikasi

Gamifikasi adalah penggunaan elemen permainan dalam konteks di luar permainan, seperti pendidikan, penggunaan elemen permainan guna mendorong motivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari perspektif psikologi pembelajaran, gamifikasi sendiri memanfaatkan prinsip motivasi, penguatan positif, serta proses kognitif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (Legowo, 2022)

Kemudian menurut pendapat lainnya bahwa gamifikasi merupakan satu teknik populer terkini yang menggunakan penerapan pengalaman interaksi antara manusia dengan komputer (*human computer interaction*, HCI), psikologi dan pembangunan permainan digital untuk merangsang penglibatan dan motivasi manusia. Ini adalah kerana teknik gamifikasi mampu mempengaruhi perubahan tingkah laku manusia (Pedro, Lopes, Prates, Vassileva, & Isotani, 2015). Dan dalam sejarahnya Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). *Gamification* adalah

BAB 3

ELEMEN-ELEMEN GAMIFIKASI

Penulis: Qanisma Ainidri, S. Pd., M. Pd

A. Elemen Utama Gamifikasi

Gamifikasi telah menjadi pendekatan yang sangat populer dalam berbagai bidang, mulai dari pendidikan hingga dunia bisnis dan aplikasi teknologi, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna. Prinsip dasar gamifikasi adalah mengintegrasikan elemen-elemen yang biasa ditemukan dalam permainan, seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik instan, ke dalam konteks non-permainan. Tujuannya adalah untuk membuat kegiatan sehari-hari lebih menarik, lebih menantang, dan lebih memotivasi dengan memanfaatkan rasa kompetisi, pencapaian, dan kemajuan yang sering kali ditemukan dalam permainan. Ada beberapa elemen utama dalam gamifikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan memotivasi bagi para pengguna. Elemen-elemen ini, yang meliputi poin, lencana, papan peringkat, misi, tantangan, dan umpan balik instan, sangat penting untuk mendukung tujuan gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pencapaian. Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing elemen utama gamifikasi.

BAB 4

GAMIFIKASI DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN

Penulis: Rafika Putri, M. Pd.

A. Mengasah Keterampilan Abad ke-21 melalui Gamifikasi

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat menuntut sekolah untuk mengembangkan mutunya secara berkelanjutan. Membangun pendidikan berorientasi mutu bagi bangsa Indonesia, selain merupakan amanat konstitusi, juga menjadi sebuah keharusan dalam menghadapi tuntutan global yang mensyaratkan tampil dan berperannya individu-individu berkualitas serta dapat menunjukkan eksistensi dan integrasinya di tengah-tengah persaingan yang semakin ketat di kancah Internasional.

Era globalisasi memberi dampak yang cukup luas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk tuntutan penyelenggaraan pendidikan. Salah satu tantangan nyata tersebut ialah pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai kompetensi utuh, dikenal dengan kompetensi abad ke-21. Kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik agar dapat berkiprah dalam kehidupan nyata pada abad ke-21. Dunia pendidikan-pun ditantang untuk mampu menciptakan pendidikan yang dapat turut

BAB 5

ALAT DAN TEKNOLOGI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN

Penulis: Synthia Ferisca, SE., M Ak., Ak., CA

A. Platform Digital untuk Gamifikasi Pendidikan

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar para siswa, (Rusman, 2017). Terutama jika yang mempengaruhi hasil belajar itu adalah faktor eksternal seperti penyampaian para pendidik yang kurang jelas atau kurang menarik, maka penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu merupakan pilihan yang tepat.

Menurut Diana (2020), Gamifikasi dikenal sebagai suatu kegiatan mengadaptasi komponen dan prinsip desain *game* kearah *non-game*, misalnya pembelajaran di kelas, pelatihan bahkan kampanye pemasaran. Komponen game biasanya mencakup berbagai hal mulai dari tantangan, kuis, poin hingga lencana, papan peringkat, bilah kemajuan, hadiah digital dan lainnya.

Tujuan utama dari platform pembelajaran gamifikasi adalah menyediakan permainan yang berbasis kuis, permainan edukatif dan masih banyak lagi. Fungsinya untuk mendorong pembelajaran supaya lebih efektif dan interaktif. Dengan memasukkan berbagai prinsip dan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, platform ini bertujuan untuk membuktikan bahwa pendidikan tidak harus

BAB 6

KEUNGGULAN DAN TANTANGAN GAMIFIKASI

Penulis: Muhammad Fathonil Mubarak, M. Pd.

A. Manfaat Gamifikasi untuk Guru dan Siswa

1. Manfaat untuk Guru

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Gamifikasi merupakan pendekatan inovatif yang dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, narasi cerita, dan tantangan interaktif, gamifikasi mampu mengubah suasana belajar yang monoton menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa, yang berujung pada peningkatan partisipasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar (Puspitasari, 2023; Lyons et al., 2023).

Salah satu manfaat utama dari gamifikasi adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana kompetisi yang sehat di antara siswa. Dengan menggunakan papan skor dan sistem penghargaan, guru dapat mendorong



Gamifikasi menjadi pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Buku Gamifikasi dalam Pendidikan ini mengupas tuntas teori, strategi, serta praktik gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran modern.

Dengan contoh-contoh penerapan nyata, pembaca akan menemukan bagaimana elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, lencana, dan papan peringkat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Buku ini juga menguraikan keterkaitan gamifikasi dengan psikologi belajar serta pentingnya pembelajaran berbasis keterampilan abad ke-21.

Dapatkan wawasan yang kaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dinamis, dan relevan di era digital. Buku ini cocok untuk para pendidik, akademisi, dan praktisi yang ingin memperkaya metode pembelajaran mereka dengan pendekatan berbasis permainan yang terbukti efektif.

