



PELATIHAN GAMIFIKASI BAGI GURU DALAM MENDESAIN PEMBELAJARAN MENARIK DI MTS SEKOLAH CINTA ILMU

Fuji Azzumar ^{1*}, Muhammad Ari Subhi ², Budi Rianto ³, Muhammad Tareq Ghifari ⁴,
Muhammad Aiman Jamil Lubis ⁵, Darhim ⁶

^{1,2,3,4,5} Jurusan Pendidikan Matematika, FPMIPA, ⁶ Departemen Pendidikan Matematika, FPMIPA,
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
email: fujiazzu10@upi.edu

Naskah diterima; Juni 2024; direvisi Juli 2024, disetujui Juli 2024; publikasi online Juli 2024

Abstract

Gamification in instruction is considered attractive to many students, thereby increasing motivation and learning engagement. The training carried out aims to provide experience for teachers in designing interesting instruction through Role-Playing Game Maker MV (RPG Maker MV 1.2.0). This article provides a description of the implementation of gamification training for teachers at MTs SekolahCinta Ilmu (SCI), Bandung Regency. This activity is a form of community service carried out using preliminary survey and practicum methods. The results of the activity show the teacher's enthusiasm in designing new instruction in the form of gamification. Various positive responses were conveyed by the teacher council participating in the training, because more or less they had mastered the basic competencies in running the RPG Maker MV 1.2.0 application as a necessity for implementing innovative, creative and interesting instruction.

Keywords: Gamification, Instruction, RPG Maker MV

Abstrak

Gamifikasi dalam pembelajaran dianggap menarik bagi banyak pelajar sehingga meningkatkan motivasi, dan keterlibatan belajar. Pelatihan yang dilaksanakan bertujuan memberikan pengalaman bagi guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik melalui Role-Playing Game Maker MV (RPG Maker MV 1.2.0). Artikel ini memberikan deskripsi pelaksanaan pelatihan gamifikasi bagi guru di MTs Sekolah Cinta Ilmu (SCI) Kabupaten Bandung. Kegiatan ini sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan metode preliminary survey dan praktikum. Hasil dari kegiatan menunjukkan antusiasme guru dalam mendesain pembelajaran baru berupa gamifikasi. Berbagai tanggapan positif disampaikan oleh dewan guru peserta pelatihan, karena sedikit-banyak telah menguasai kompetensi dasar dalam menjalankan aplikasi RPG Maker MV 1.2.0 sebagai keperluan pelaksanaan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik.

Kata kunci: Gamifikasi, Pembelajaran, RPG Maker MV

A. PENDAHULUAN

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen yang ada pada game untuk tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar

siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, gamifikasi pada pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses konversi materi, sumber belajar, langkah, dan desain yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan elemen-elemen game. Gamifikasi merupakan tren

teknologi yang menggunakan konsep permainan untuk mendorong perilaku yang diinginkan yaitu keterlibatan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. "pembelajaran berbasis game atau permainan" menggambarkan penggunaan konten yang dirancang sedemikian rupa dalam bentuk game sebagai teknik e-learning untuk memenuhi tujuan pembelajaran (De-Marcos et al., 2016). Definisi ilmiah gamifikasi dipahami sebagai proses penerapan elemen permainan ke konteks non-permainan (Zimmerling et al., 2019; Schöbel et al., 2020; Ding, Er, & Orey, 2018; Domínguez et al., 2013). Elemen permainan yang umum diadopsi di berbagai bidang studi yaitu level, poin, lencana, tabel pemimpin, dan avatar (Barata et al., 2017). Mekanisme ini yang dikenal dalam gamifikasi sebagai "elemen", menstimulasi siswa untuk mencapai orientasi tujuan yang lebih besar dengan meningkatkan ketekunan, belajar melalui pengulangan, dan membangkitkan persaingan yang menyenangkan (Ding, 2019). Zhonggen (2019) mengatakan hal yang menjadi pertimbangan penggunaan pendetakan berbasis game atau permainan dalam konteks pendidikan karena keterjangkauan elemen permainan berdampak pada motivasi, keterlibatan, dan pengaruh sosial peserta didik atau siswa.

Banyak bukti yang menunjukkan bahwa gamifikasi semakin diterima sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar menarik. Bukti empiris dari penelitian terbaru, keberhasilan permainan digital dalam pendidikan berupaya memvalidasi efek gamifikasi dalam mendukung potensinya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengaruh sosial sekaligus memungkinkan siswa terlibat dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman (Groening & Binnewies, 2019; Lopez & Tucker, 2019). Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah membuat minat yang luas di kalangan akademisi dan peneliti, mendorong mereka untuk mengeksplorasi keseluruhan elemen gamifikasi yang digunakan sebagai bagian dari proses desain pembelajaran (Kyewski & Krämer, 2018; Tsay et al., 2018).

Salah satu bentuk gamifikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu Role-Playing

Game (RPG). RPG menyajikan petualangan yang dapat dikombinasikan dengan konsep dari topik suatu mata pelajaran. Di dalam RPG, pemain (siswa) menjalankan peran sebagai karakter yang ada dalam sebuah petualangan atau cerita yang telah dibuat oleh pengembang permainan (guru). Oleh karena itu, guru mempunyai peranan yang penting dalam mengreasi petualangan atau cerita dengan memperhatikan konten yang hendak disampaikan. Pengemasan alur petualangan atau cerita yang menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang membekas kepada pemain (siswa). Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan RPG dalam pembelajaran yaitu model permainan yang dimanfaatkan untuk menarik minat dan meningkatkan kemampuan Bahasa Jepang (Udjaja et al., 2019), penggunaan MathQuest dalam pembelajaran matematika (Shafie & Ahmad, 2010) dan penggunaan RPG untuk anak-anak prasekolah (Vinogradova & Ivanova, 2016).

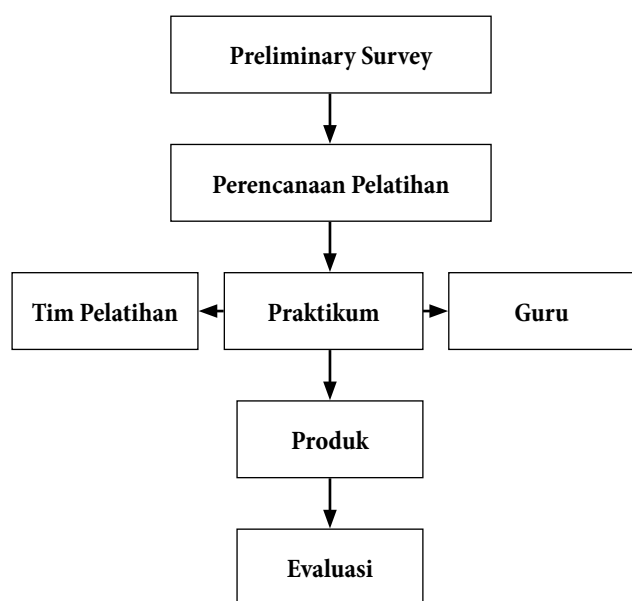
Dari uraian-uraian di atas, kami merasa bahwa perlu untuk saling berbagi pengalaman dengan rekan guru dalam mendesain pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan tentunya menarik minat siswa yaitu melalui RPG. Pada suatu kesempatan, kami berkolaborasi dengan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Sekolah Cinta Ilmu (SCI) dalam upaya mendesain pembelajaran melalui RPG, dan artikel ini mendeskripsikan bagaimana kegiatan tersebut dilaksanakan.

B. METODE

Dalam penggunaan RPG untuk mendesain pembelajaran yang menarik, beberapa hal utama yang perlu dipersiapkan yaitu komputer/laptop, aplikasi RPG Maker MV 1.2.0, dan tentunya narasi atau cerita yang disesuaikan dengan konten yang ingin disampaikan oleh guru.

Kami menggunakan metode praktikum yaitu mengajak guru untuk melakukan kegiatan percobaan dalam mendesain pembelajaran menggunakan RPG Maker MV 1.2.0. Sebelum melakukan praktikum, kami memberikan pengantar terkait RPG dalam

pembelajaran dan pengenalan fitur-fitur (tools) RPG Maker MV 1.2.0 sebagai aplikasi yang akan digunakan. Adapun tahapan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Kegiatan Pelatihan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diawali dengan preliminary survey. Tujuannya yaitu untuk melihat keadaan, sarana dan prasarana dan menyiapkan kebutuhan yang mungkin diperlukan untuk keberlangsungan kegiatan pelatihan RPG. MTs SCI berada di Wargamekar Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Sekolah dengan akreditasi A mempunyai sarana dan prasarana serta fasilitas yang baik, tersedianya lab komputer memudahkan kami dalam memberikan pelatihan.



Gambar 2. MTs Sekolah Cinta Ilmu

Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan, kami mempersiapkan hal-hal apa saja yang diperlukan demi berjalannya pelatihan RPG untuk mendesain pembelajaran yang menarik, termasuk menginstal aplikasi RPG Maker MV 1.2.0 di lab komputer sekolah, menyiapkan materi pelatihan, contoh game RPG yang telah dibuat, dan tentunya rencana praktikum yang akan dilakukan.

Pengenalan gamifikasi dalam pembelajaran dan pengenalan tools yang ada pada RPG Maker MV 1.2.0 kami lakukan sebelum guru melakukan praktikum. Pertama, pengenalan gamifikasi dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan bahwa penting untuk memperhatikan aspek psikologis dan pedagogis dalam gamifikasi. Permainan merupakan salah satu strategi pendidikan yang menarik karena dapat memberikan motivasi intrinsik kepada siswa melalui rasa ingin tahu, tantangan dengan tingkat kesulitan adaptif, sistem penghargaan, dan beberapa elemen game lainnya (Adukaite et al., 2017; Jurgelaitis et al., 2019). Disisi lain juga harus memfokuskan mekanisme dan alur cerita untuk menyesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran. Ketika konten yang dikemas tidak sesuai dengan karakter RPG tentu hal ini dapat mempengaruhi kompetensi siswa terhadap konten pelajaran, termasuk motivasi dan kepuasan (Ding et al., 2017; Mekler et al., 2017).



Gambar 3. Pengenalan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Kedua, pengenalan tools yang ada pada RPG Maker MV 1.2.0. Aplikasi ini memungkinkan pengembang permainan (guru) untuk membuat permainan tanpa pengetahuan pemrograman yang mendalam. Beberapa tools yang ada dalam RPG Maker MV 1.2.0 yaitu File, menu ini memungkinkan pengembang permainan (guru) untuk membuat, membuka, menyimpan, dan mengekspor project/game. Edit, berisi pilihan untuk mengedit elemen yang ada dalam permainan seperti karakter, musik, item, dan lain sebagainya. View, menu ini memungkinkan pengembang permainan (guru) mengatur tampilan, seperti memunculkan atau menyembunyikan panel tertentu. Event, berguna dalam mengatur narasi dalam permainan. pengembang permainan (guru) dapat membuat skenario, dialog, dan interaksi karakter. Dan Map, memungkinkan dalam membuat, mengedit, dan mengatur latar/peta yang digunakan dalam permainan. Untuk membuat game pembelajaran yang menarik dibutuhkan kemampuan untuk memaksimalkan tools yang ada. Karakter pemain dan jenis lencana juga menentukan hasil gamifikasi, sehingga pemilihan karakter dan lencana yang efektif sangatlah penting. Hal ini menumbuhkan konektivitas sosial yang kuat di kalangan siswa melalui kompetisi dan perbandingan poin termasuk skor di papan peringkat (Zainuddin et al., 2020).



Gambar 4. Pengenalan Tools RPG Maker MV 1.2.0

Setelah guru sedikit-banyak memahami fungsi-fungsi dari tools yang tersedia, selanjutnya

guru melakukan praktikum dengan dibantu oleh tim pelatihan jika ada yang terkendala. Guru diarahkan untuk membuka newproject, memilih map, karakter, event, dan lain sebagainya sesuai alur cerita/petualangan yang akan dibuat tentunya disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu. Terlihat antusiasme guru dalam mendesain game pembelajaran, terkadang setelah dilakukan beberapa set, guru melakukan preview. Diharapkan hasil dari praktikum ini adalah sebuah produk game pembelajaran meskipun masih sederhana.

Sebagai bahan evaluasi, untuk mendapatkan produk game pembelajaran yang maksimal dibutuhkan waktu yang cukup. Guru belum dapat memaksimalkan tools yang ada dalam RPG Maker MV 1.2.0 karena keterbatasan waktu. Namun demikian, guru sudah punya kompetensi dalam mengoperasikan RPG Maker MV 1.2.0, tinggal bagaimana guru mengembangkannya sehingga mendapatkan produk game pembelajaran yang layak.



Gambar 5. Guru Melakukan Praktik RPG Maker MV 1.2.0

D. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan metode preliminary survey dan praktikum. Hasil dari kegiatan menunjukkan antusiasme guru dalam mendesain pembelajaran baru berupa gamifikasi. Berbagai

tanggapan positif disampaikan oleh dewan guru peserta pelatihan, karena sedikit-banyak telah menguasai kompetensi dasar dalam menjalankan aplikasi RPG Maker MV 1.2.0 sebagai keperluan pelaksanaan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik. Sebagai evaluasi, karena keterbatasan waktu sehingga produk yang dihasilkan belum maksimal. Oleh karenanya, guru perlu mengembangkan kompetensi dasar yang telah didapat dalam pengoperasian RPG, sehingga dihasilkan produk yang benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran di lingkungan sekolah sendiri atau disebarluaskan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada kepaladan dewan guru MTs SCI yang telah bekerja sama dan memfasilitasi semua kebutuhan untuk kegiatan yang kami lakukan, dan ucapan terima kasih kami tujukan kepada dosen pembimbing kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Adukaite, A., Van Zyl, I., Er, Ş., & Cantoni, L. (2017). *Teacher perceptions on the use of digital gamified learning in tourism education: The case of South African secondary schools*. *Computers & Education*, 111, 172-190.
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2017). *Studying student differentiation in gamified education: A long-term study*. *Computers in Human Behavior*, 71, 550-585.
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). *On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking*. *Computers & Education*, 95, 99-113.
- Ding, L. (2019). *Applying gamifications to asynchronous online discussions: A mixed methods study*. *Computers in Human Behavior*, 91, 1-11.
- Ding, L., Er, E., & Orey, M. (2018). *An exploratory study of student engagement in gamified online discussions*. *Computers & Education*, 120, 213-226.
- Ding, L., Kim, C., & Orey, M. (2017). *Studies of student engagement in gamified online discussions*. *Computers & Education*, 115, 126-142.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. *Computers & education*, 63, 380-392.
- Groening, C., & Binnewies, C. (2019). *"Achievement unlocked!"-The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance*. *Computers in Human Behavior*, 97, 151-166.
- Jurgelaitis, M., Čeponienė, L., Čeponis, J., & Drungilas, V. (2019). *Implementing gamification in a university-level UML modeling course: A case study*. *Computer Applications in Engineering Education*, 27(2), 332-343.
- Kywski, E., & Krämer, N. C. (2018). *To gamify or not to gamify? An experimental field study of the influence of badges on motivation, activity, and performance in an online learning course*. *Computers & Education*, 118, 25-37.
- Lopez, C. E., & Tucker, C. S. (2019). *The effects of player type on performance: A gamification case study*. *Computers in Human Behavior*, 91, 333-345.
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). *Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance*. *Computers in human behavior*, 71, 525-534.
- Schöbel, S., Janson, A., Jahn, K., Kordyaka, B., Turetken, O., Djafarova, N., ... &

- Leimeister, J. M. (2020). *A research agenda for the why, what, and how of gamification designs: Outcomes of an ECIS 2019 panel*. *Communications of the association for information systems*, 46, 706-721.
- Shafie, A., & Ahmad, W. F. W. (2010). *Design and heuristic evaluation of mathQuest: A role-playing game for numbers*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 8, 620-625.
- Tsay, C. H. H., Kofinas, A., & Luo, J. (2018). *Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study*. *Computers & Education*, 121, 1-17.
- Udjaja, Y., Tanuwijaya, K., & Wairooy, I. K. (2019). *The use of role playing game for Japanese language learning*. *Procedia Computer Science*, 157, 298-305.
- Vinogradova, M., & Ivanova, N. (2016). *Pedagogical conditions for role-playing game development in senior preschool age children*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 233, 297-301.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). *The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence*. *Educational research review*, 30, 100326.
- Zimmerling, E., Höllig, C. E., Sandner, P. G., & Welpe, I. M. (2019). *Exploring the influence of common game elements on ideation output and motivation*. *Journal of Business Research*, 94, 302-312.