

Gamification Integration in Creative Curriculum: Enhancing Student Engagement with Technology

Syaidah Alfathia¹, Nurkamelia Mukhtar AH^{2 a)}, Nurul Kamilah³

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Jl. H.R Soebrantas No 155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru, Riau Indonesia Kode pos 28293

³ Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Jl. Laksda Adiucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia, 55291.

^{a)}nurkamelia@uin-suska.ac.id,

Abstract. This study aims to describe the integration of gamification into a creative curriculum to enhance student engagement and motivation in the digital age. Using a descriptive method, this research analyzes the implementation of game elements, such as challenges, rewards, progression levels, and competition, in school learning. Data was collected through surveys administered to students and teachers involved in the gamification program. The findings indicate that the application of gamification significantly increases student engagement and motivation in learning. The majority of students reported feeling more motivated and active in their studies after the implementation of gamification. The use of game elements created a more enjoyable and interactive learning environment, reducing the boredom often associated with traditional teaching methods. However, the study also found that while gamification effectively boosts external motivation, some students were more focused on external rewards, such as points and badges, rather than gaining a deeper understanding of the material. This suggests that while gamification increases motivation, its application must be balanced with rewards that emphasize a more substantial understanding and application of the material. Additionally, the study revealed challenges in applying gamification, particularly regarding the diversity of students' learning styles, which requires a flexible gamification design to accommodate various needs. Therefore, gamification should be designed with elements that can be adjusted to suit students' preferences, whether they prefer individual challenges or team-based activities. Overall, the study concludes that gamification can be an effective strategy to improve student engagement and motivation in learning. However, its implementation must be tailored to meet students' needs and characteristics while ensuring a balance between competition and deeper material comprehension. With proper design, gamification has the potential to enhance the quality of education by creating a more enjoyable, dynamic, and relevant learning experience in the digital age.

Keywords: Gamification, Creative Curriculum, Student Engagemen



PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin terhubung dan dipenuhi dengan teknologi, dunia pendidikan menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan pendekatannya dengan kebutuhan generasi masa kini. Pembelajaran tradisional yang sering kali mengandalkan metode konvensional seperti ceramah atau ujian tertulis, kini dianggap kurang efektif dalam memotivasi siswa yang tumbuh di tengah kecanggihan teknologi. Generasi Z, misalnya, adalah generasi yang lebih cenderung mengakses informasi secara cepat, interaktif, dan visual. Mereka lebih terbiasa dengan dunia digital yang kaya akan hiburan dan tantangan yang menarik, membuat mereka sering kali merasa kurang tertarik dengan metode pembelajaran yang konvensional.

Sementara itu, kemajuan teknologi telah mengubah hampir semua aspek kehidupan kita, termasuk cara kita belajar dan mengajar. Di tengah perubahan ini, teknologi bukan lagi hanya sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pendidikan itu sendiri. Salah satu inovasi terbaru yang semakin banyak diperbincangkan dan diterapkan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti dalam pendidikan. Ini bukan hanya tentang mengubah pembelajaran menjadi permainan semata, tetapi lebih pada penerapan prinsip-prinsip permainan seperti tantangan, penghargaan, kompetisi, dan level progresi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan penuh motivasi.

Gamifikasi dalam kurikulum kreatif kini menjadi strategi yang semakin populer untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan elemen-elemen permainan yang sudah akrab di kehidupan sehari-hari siswa, gamifikasi menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya menjadi sekadar tugas yang harus diselesaikan, tetapi berubah menjadi sebuah perjalanan yang penuh dengan tantangan dan penghargaan, di mana siswa merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Lebih jauh lagi, gamifikasi menawarkan kesempatan untuk mengubah cara kita mendekati pembelajaran. Ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterlibatan, tetapi juga memberi kesempatan untuk memperkenalkan cara-cara baru dalam pengajaran, meningkatkan keterampilan kolaboratif, pemecahan masalah, dan kreativitas siswa. Teknologi yang terintegrasi dalam gamifikasi memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pembelajaran secara mandiri melalui aplikasi, platform digital, atau sistem pembelajaran berbasis permainan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya sekadar alat untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga menjadi pendorong utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan dunia digital yang semakin berkembang.

Dalam artikel ini, peneliti membahas bagaimana gamifikasi dapat diintegrasikan dalam kurikulum kreatif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, serta bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif untuk menggambarkan dan menganalisis penerapan gamifikasi dalam kurikulum kreatif pada pembelajaran di sekolah. Metode deskriptif dipilih karena tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran yang jelas dan sistematis tentang bagaimana elemen-elemen permainan diterapkan dalam proses belajar, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap keterlibatan siswa. Penelitian ini mengumpulkan data melalui survei dan wawancara dengan siswa dan guru yang terlibat dalam program gamifikasi. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner yang berfokus pada tingkat keterlibatan siswa, motivasi mereka terhadap pembelajaran, dan persepsi mereka terhadap gamifikasi sebagai metode pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif, dengan cara mengidentifikasi pola-pola tertentu yang muncul dalam jawaban siswa dan guru. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan bagaimana siswa merespons metode tersebut dalam konteks pendidikan mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan deskripsi mengenai penerapan gamifikasi, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih luas tentang potensi metode ini dalam pendidikan masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Positif Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa

Penerapan gamifikasi dalam kurikulum kreatif telah terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa (78%) melaporkan bahwa mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran ketika elemen permainan, seperti tantangan, penghargaan, dan level progresi, diterapkan dalam kelas. Salah satu alasan utama yang ditemukan adalah bahwa elemen-elemen ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang mengurangi kebosanan yang sering terjadi dalam pembelajaran tradisional.

Gamifikasi memanfaatkan prinsip dasar dari teori motivasi, terutama teori Self-Determination yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000), yang menyatakan bahwa siswa akan lebih termotivasi ketika mereka merasa memiliki kendali atas proses pembelajaran mereka. Elemen permainan seperti level, tantangan, dan penghargaan memberikan siswa rasa pencapaian dan kontrol terhadap langkah-langkah pembelajaran mereka, yang secara tidak langsung

meningkatkan rasa percaya diri mereka. Ketika siswa berhasil menyelesaikan tantangan atau naik ke level berikutnya, mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar.

Lebih lanjut, gamifikasi memberikan elemen kompetisi sehat yang memacu semangat siswa untuk berusaha lebih keras. Komunikasi antar siswa menjadi lebih terbuka, karena mereka berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini sejalan dengan teori Flow yang diperkenalkan oleh Csikszentmihalyi (1990), yang menyatakan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas yang memiliki tantangan yang seimbang dengan keterampilan mereka akan mengalami perasaan "flow", di mana mereka merasa terhubung secara mendalam dengan aktivitas tersebut. Dalam konteks gamifikasi, tantangan dan sistem level memberikan siswa kesempatan untuk mengalami pengalaman "flow" ini.

Namun, meskipun mayoritas siswa merasakan manfaat dari gamifikasi, beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih fokus pada penghargaan (seperti poin dan badge) daripada pada pemahaman materi itu sendiri. Hal ini menjadi masalah yang harus diperhatikan, karena tujuan utama pendidikan adalah untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan siswa, bukan semata-mata untuk mencapai level atau poin tertentu. Oleh karena itu, dalam implementasi gamifikasi, perlu ada penyesuaian agar elemen permainan tetap berfokus pada tujuan pembelajaran yang lebih dalam.

Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Peran Guru

Guru yang ikut serta menyatakan bahwa gamifikasi meningkatkan tingkat partisipasi siswa. Mereka melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, menjadi lebih aktif dalam diskusi dan penyelesaian tugas setelah gamifikasi diterapkan. Salah satu alasan yang diberikan adalah bahwa sistem penghargaan dan level memberikan siswa insentif untuk berpartisipasi, baik dalam kegiatan kelas maupun dalam menyelesaikan tugas. Penerapan gamifikasi memungkinkan guru untuk mengakses data perkembangan siswa secara lebih rinci dan objektif. Misalnya, penggunaan aplikasi seperti Classcraft atau Kahoot! memungkinkan guru untuk memantau partisipasi siswa, melihat pencapaian mereka secara langsung, dan memberikan umpan balik yang lebih tepat waktu. Hal ini memudahkan guru untuk menilai tidak hanya hasil akhir dari tugas, tetapi juga proses yang dijalani siswa untuk mencapainya. Oleh karena itu, gamifikasi membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan transparan.

Namun, meskipun manfaatnya jelas, ada juga tantangan yang muncul. Salah satu kekhawatiran yang diungkapkan oleh sebagian besar guru adalah bahwa siswa terkadang menjadi terlalu terfokus pada penghargaan eksternal, seperti poin atau badge, sehingga mereka mengabaikan tujuan utama pembelajaran, yaitu pemahaman konsep dan keterampilan yang lebih

dalam. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi harus dirancang dengan lebih hati-hati agar tidak hanya memberi penghargaan atas pencapaian eksternal, tetapi juga memprioritaskan pemahaman dan penerapan materi.

Risiko Fokus pada Penghargaan Eksternal

Meskipun gamifikasi telah terbukti memberikan banyak manfaat dalam hal meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, penelitian ini juga menemukan beberapa potensi risiko yang perlu diperhatikan, terutama terkait dengan kecenderungan siswa untuk terlalu fokus pada penghargaan eksternal. Salah satu tujuan utama gamifikasi dalam pembelajaran adalah untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan elemen permainan, seperti poin, level, dan badge. Namun, meskipun tujuan ini tercapai dalam hal peningkatan motivasi siswa, ada kecenderungan bahwa siswa mulai menganggap penghargaan eksternal ini sebagai tujuan utama mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa siswa dalam penelitian ini melaporkan bahwa mereka lebih tertarik untuk mengumpulkan poin atau mencapai level yang lebih tinggi daripada benar-benar memahami materi yang diajarkan. Mereka merasa lebih puas dengan pencapaian eksternal seperti mendapatkan badge atau mencapai level tertentu, sementara pemahaman yang lebih dalam terhadap materi sering kali menjadi hal yang terabaikan. Fenomena ini mencerminkan kecenderungan yang lebih besar untuk mengejar penghargaan eksternal, yang sesuai dengan konsep motivasi ekstrinsik yang diperkenalkan oleh Deci dan Ryan (1985) dalam teori Self-Determination mereka. Dalam teori ini, motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk melakukan sesuatu demi mendapatkan imbalan atau penghargaan, bukan karena keinginan intrinsik untuk menguasai materi atau mempelajari hal baru.

Meskipun gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam jangka pendek, ketergantungan berlebihan pada penghargaan eksternal dapat menyebabkan penurunan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Siswa yang lebih fokus pada perolehan poin atau level daripada pemahaman materi mungkin mengabaikan proses pembelajaran itu sendiri. Ini menjadi masalah karena tujuan utama pendidikan adalah untuk membangun pemahaman dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam konteks nyata, bukan hanya untuk menyelesaikan tugas atau memperoleh penghargaan. Dalam hal ini, penghargaan eksternal yang bersifat langsung dapat mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran yang lebih mendalam dan analitis, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi kualitas pendidikan yang mereka peroleh.

Masalah ini lebih jelas terlihat ketika siswa hanya menyelesaikan tantangan atau tugas untuk mendapatkan poin dan bukannya untuk mengeksplorasi ide-ide baru atau mengembangkan keterampilan kritis yang seharusnya menjadi fokus dalam pembelajaran. Hal ini dapat menciptakan pola pikir terbatas, di mana siswa lebih cenderung untuk mencari cara tercepat dan termudah untuk

mendapatkan penghargaan, tanpa benar-benar memperhatikan penguasaan materi atau penerapannya dalam kehidupan nyata. Jika kebiasaan ini dibiarkan, gamifikasi yang seharusnya menjadi alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, malah berisiko menjadikan siswa terjebak dalam kompetisi superficial yang tidak mendalam.

Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting bagi desainer kurikulum dan pendidik untuk merancang sistem gamifikasi yang seimbang antara elemen kompetitif yang dapat mendorong keterlibatan siswa dan penguatan pemahaman materi yang lebih mendalam. Salah satu cara untuk mencapai keseimbangan ini adalah dengan merancang penghargaan yang berbasis pada kualitas dan aplikasi materi dalam situasi nyata, bukan hanya pada jumlah poin atau level yang tercapai. Misalnya, penghargaan bisa diberikan ketika siswa dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan masalah dunia nyata atau ketika mereka dapat menunjukkan pemahaman yang lebih dalam tentang topik tertentu. Dengan cara ini, gamifikasi dapat tetap memberikan motivasi dan tantangan tanpa mengalihkan fokus siswa dari tujuan utama pendidikan, yaitu pemahaman dan penerapan pengetahuan.

Selain itu, untuk mengurangi ketergantungan pada penghargaan eksternal, pengembangan sistem gamifikasi yang lebih holistik juga perlu melibatkan penghargaan berbasis pencapaian proses. Dalam hal ini, pengakuan terhadap usaha dan perkembangan pribadi siswa dalam memahami materi dapat menjadi penghargaan yang lebih bernilai daripada sekadar mendapatkan poin. Penghargaan seperti ini dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa dihargai atas upaya mereka dalam belajar, bukan hanya berdasarkan hasil yang terlihat.

Dengan merancang gamifikasi yang lebih berfokus pada pencapaian pendidikan yang berarti, seperti peningkatan keterampilan kritis, kemampuan analitis, atau aplikasi pengetahuan dalam konteks dunia nyata, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendalam dan bermanfaat bagi perkembangan akademik siswa dalam jangka panjang. Dengan demikian, elemen kompetisi dalam gamifikasi dapat tetap ada, namun lebih berfokus pada penghargaan atas usaha dan pemahaman, bukan sekadar pencapaian eksternal yang tidak menggambarkan kualitas pembelajaran sesungguhnya.

Keterbatasan dan Tantangan dalam Penerapan Gamifikasi

Meskipun gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, penerapannya dalam kurikulum kreatif tidak lepas dari berbagai keterbatasan dan tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keragaman karakteristik siswa. Tidak semua siswa merespons gamifikasi dengan cara yang sama, karena preferensi belajar dan gaya belajar mereka sangat bervariasi. Ini menunjukkan bahwa meskipun

gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi sebagian besar siswa, sistem gamifikasi yang diterapkan harus cukup fleksibel untuk mengakomodasi perbedaan-perbedaan ini.

Beberapa siswa merasa lebih nyaman dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang lebih berbasis pada instruksi langsung dan penjelasan yang lebih sistematis dari guru. Mereka mungkin merasa kesulitan atau tidak tertarik dengan elemen permainan, yang bisa membuat mereka merasa terpinggirkan dalam sistem gamifikasi. Bagi siswa seperti ini, elemen kompetisi yang muncul dalam gamifikasi bisa terasa menyulitkan atau bahkan merusak motivasi mereka untuk belajar, karena mereka lebih cenderung membutuhkan struktur yang lebih jelas dan penekanan pada instruksi tradisional. Di sisi lain, ada pula siswa yang merasa bahwa penghargaan eksternal, seperti poin atau badge, tidak cukup memotivasi mereka, dan mereka lebih menginginkan pembelajaran yang lebih pribadi dan lebih mendalam, yang memberi ruang untuk eksplorasi dan kreativitas tanpa terlalu mengandalkan kompetisi atau pencapaian yang terukur.

Sebagian siswa juga mungkin merasa bahwa elemen gamifikasi yang terlalu kompetitif membuat mereka merasa tertekan atau terdesak untuk berkompetisi, padahal mereka lebih menyukai pendekatan pembelajaran yang lebih kolaboratif atau kreatif. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena meskipun gamifikasi dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, jika tidak dirancang dengan memperhatikan kebutuhan individu siswa, maka elemen-elemen dalam gamifikasi justru bisa menurunkan motivasi bagi sebagian siswa yang tidak merasa terhubung dengan pendekatan tersebut.

Untuk memastikan bahwa gamifikasi efektif bagi semua siswa, sangat penting untuk merancang sistem gamifikasi yang adaptif dan dapat disesuaikan dengan berbagai preferensi belajar. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memvariasikan elemen permainan yang diterapkan. Misalnya, selain menggunakan sistem poin atau kompetisi individu, bisa juga diterapkan pendekatan berbasis kolaborasi, di mana siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tantangan atau proyek berbasis game. Pendekatan kolaboratif ini dapat mengurangi tekanan kompetitif yang dirasakan oleh sebagian siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar bersama dalam suasana yang lebih mendukung dan inklusif.

Dengan menyediakan opsi kolaborasi, siswa yang lebih suka bekerja dalam tim dapat lebih menikmati proses pembelajaran tanpa merasa terisolasi dalam kompetisi yang mungkin tidak sesuai dengan preferensi mereka. Sebaliknya, siswa yang lebih menyukai tantangan individu dapat tetap merasa terstimulasi oleh elemen kompetitif, seperti pencapaian poin atau level. Dengan pendekatan ini, gamifikasi dapat menjangkau lebih banyak siswa, baik yang lebih menyukai kompetisi maupun yang lebih senang berkolaborasi.

Selain itu, untuk memastikan bahwa gamifikasi bersifat fleksibel, sistem gamifikasi yang diterapkan harus memungkinkan penyesuaian yang lebih mudah. Misalnya, seorang guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan tantangan atau memilih untuk mengutamakan kerja tim dalam satu sesi dan kompetisi individu pada sesi lainnya. Penggunaan teknologi adaptif yang dapat menilai tingkat pemahaman dan keterampilan siswa secara real-time dan menyesuaikan tantangan dengan kemampuan mereka juga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif.

Dalam beberapa kasus, gamifikasi berbasis proyek yang lebih terbuka dan terstruktur bisa menjadi alternatif yang efektif. Melalui pendekatan ini, siswa dapat bekerja pada proyek yang menggabungkan elemen kolaboratif dan kompetitif, yang memungkinkan mereka untuk memilih peran yang paling sesuai dengan kekuatan mereka—baik sebagai individu atau bagian dari tim. Dengan cara ini, mereka dapat tetap merasa terlibat dan termotivasi tanpa merasa tertekan oleh elemen-elemen tertentu dari gamifikasi yang tidak mereka nikmati.

Secara keseluruhan, kesuksesan penerapan gamifikasi sangat bergantung pada bagaimana sistem tersebut dirancang dan dipersonalisasi untuk menyesuaikan dengan keberagaman karakteristik siswa. Dengan mempertimbangkan berbagai gaya belajar, preferensi, dan tingkat kenyamanan siswa terhadap elemen permainan, gamifikasi dapat diterapkan dengan lebih efektif dan inklusif, yang pada akhirnya akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara menyeluruh.

Rekomendasi untuk Pengembangan Gamifikasi yang Lebih Efektif

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, ada beberapa rekomendasi utama yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas gamifikasi dalam konteks pembelajaran. Pertama, desain gamifikasi perlu lebih fokus pada penguasaan materi dan bukan hanya pada pencapaian eksternal seperti poin atau level yang dicapai siswa. Meskipun elemen-elemen tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dalam jangka pendek, penghargaan yang lebih bermakna seharusnya berorientasi pada pencapaian yang menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi. Untuk itu, gamifikasi harus dirancang dengan sistem penghargaan yang mengutamakan kualitas daripada kuantitas. Sebagai contoh, penghargaan bisa diberikan berdasarkan seberapa baik siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi yang lebih realistis atau berkaitan dengan kehidupan nyata. Penghargaan juga bisa diberikan ketika siswa berhasil mengatasi tantangan yang menuntut mereka untuk menghubungkan teori dengan praktik, atau ketika mereka dapat menunjukkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks. Pendekatan ini akan mendorong siswa untuk tidak hanya berfokus pada mendapatkan poin atau level, tetapi lebih pada proses pembelajaran yang berkelanjutan dan penerapan konsep-konsep yang lebih substansial.

Kedua, penting untuk menyediakan variasi elemen permainan dalam sistem gamifikasi, mengingat tidak semua siswa memiliki preferensi yang sama terhadap elemen kompetisi atau penghargaan. Beberapa siswa mungkin lebih menyukai tantangan individu yang memungkinkan mereka untuk berkompetisi secara mandiri, sementara yang lain lebih memilih pendekatan yang lebih kolaboratif dan bersifat tim. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa setiap siswa tetap dapat terlibat, sistem gamifikasi harus cukup fleksibel untuk menawarkan pilihan partisipasi sesuai dengan gaya belajar mereka. Misalnya, gamifikasi dapat mencakup kompetisi individu di satu sisi, yang mendorong siswa untuk berusaha lebih keras mencapai level tertentu atau mengumpulkan poin, namun juga mengintegrasikan elemen kerja tim, di mana siswa berkolaborasi untuk menyelesaikan proyek berbasis game atau tantangan kelompok. Dengan memberikan opsi ini, siswa yang merasa lebih nyaman bekerja dalam tim tidak akan merasa terpinggirkan oleh aspek yang terlalu kompetitif, sementara siswa yang lebih suka tantangan individu tetap bisa menikmati pengalaman gamifikasi tanpa merasa terbebani oleh kerja sama yang mereka anggap kurang relevan dengan gaya belajar mereka.

Ketiga, aspek monitoring dan umpan balik juga sangat penting dalam penerapan gamifikasi. Umpan balik yang diberikan harus terkonstruksi dengan baik, tidak hanya sekadar penghargaan atas pencapaian poin, tetapi juga berfokus pada proses pembelajaran dan area-area yang perlu ditingkatkan oleh siswa. Umpan balik instan yang diberikan dalam gamifikasi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dan memberikan arah yang jelas tentang kemajuan mereka. Misalnya, setelah siswa mencapai sebuah level atau menyelesaikan tugas tertentu, mereka bisa mendapatkan komentar konstruktif yang tidak hanya memberi apresiasi atas pencapaian tersebut, tetapi juga mengidentifikasi area yang masih perlu diperbaiki atau dipahami lebih dalam. Umpan balik yang mendalam ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menilai kembali proses belajar mereka dan memahami apa yang telah mereka kuasai serta apa yang masih harus mereka pelajari, sehingga mereka tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang lebih substantif dan bukan hanya sekadar mengejar penghargaan eksternal. Dengan memberi umpan balik yang tidak hanya berkaitan dengan pencapaian poin, tetapi juga dengan penguasaan materi, siswa akan merasa lebih terhubung dengan tujuan pendidikan mereka dan lebih termotivasi untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang lebih mendalam.

Secara keseluruhan, untuk menciptakan gamifikasi yang lebih efektif, penting bagi pendidik dan desainer kurikulum untuk lebih menyesuaikan elemen permainan dengan karakteristik dan kebutuhan individu siswa. Hal ini akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih terpersonalisasi, di mana setiap siswa dapat merasa terlibat sesuai dengan preferensi dan gaya belajar mereka. Selain itu, gamifikasi yang lebih fleksibel, yang menggabungkan elemen

kompetisi, kolaborasi, dan penghargaan berbasis kualitas, akan lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi siswa dalam jangka panjang.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam kurikulum kreatif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, yang mampu merangsang partisipasi aktif siswa. Penggunaan berbagai elemen permainan, seperti tantangan, penghargaan, level progresi, dan kolaborasi, telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang sebelumnya lebih pasif atau kurang melibatkan siswa secara maksimal. Sebanyak hampir 78% siswa melaporkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan elemen gamifikasi.

Namun, meskipun gamifikasi memberikan keuntungan besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, penelitian ini juga menemukan adanya kecenderungan sebagian siswa yang lebih terfokus pada penghargaan eksternal—seperti poin dan badge—daripada pada penguasaan materi itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun gamifikasi efektif dalam menciptakan motivasi eksternal yang kuat, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran perlu memperhatikan keseimbangan antara penghargaan eksternal dan pencapaian pemahaman materi yang lebih mendalam. Penghargaan yang terlalu berfokus pada hasil yang terukur secara cepat, seperti jumlah poin, dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran, yaitu pemahaman konsep dan aplikasi materi.

Secara keseluruhan, gamifikasi terbukti menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan catatan bahwa penerapannya harus lebih disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pendidikan yang lebih mendalam. Penerapan gamifikasi harus bersifat fleksibel dan mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, baik yang lebih suka tantangan individu maupun yang lebih senang bekerja dalam kelompok. Oleh karena itu, dengan pengaturan yang tepat, gamifikasi tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga dapat memberikan dampak yang signifikan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik dan lebih berkelanjutan. Dengan demikian, gamifikasi bisa menjadi alat yang sangat kuat dalam meningkatkan kualitas pendidikan, selama elemen-elemen yang diterapkan lebih mengedepankan pemahaman yang mendalam dan pengembangan keterampilan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, N., & Fitriani, D. (2020). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(2), 45-60.
- Widodo, S., & Yusuf, M. (2021). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran daring: Studi kasus pada sekolah menengah atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 5(1), 101-110.
- Suryanto, M., & Wibowo, A. (2022). Dampak gamifikasi terhadap hasil belajar siswa di pendidikan tinggi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(3), 233-245.
- Putra, P. E., & Ramadhani, R. (2023). Gamifikasi dan motivasi belajar siswa: Pengaruhnya terhadap pembelajaran daring di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1), 78-89.
- Prasetyo, D., & Haryono, W. (2024). Peran gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 12(2), 35-50.
- Wulandari, I., & Nugroho, Y. (2023). Gamifikasi sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 14(2), 67-79.
- Kurniawan, M., & Saputra, D. (2022). Analisis efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 115-125.
- Sutrisno, T., & Aminah, S. (2021). Gamifikasi dan motivasi intrinsik: Pengaruh terhadap prestasi akademik siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(4), 112-124.
- Rahayu, F., & Sumarno, E. (2020). Pengaruh penggunaan elemen gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Universitas Indonesia*, 18(1), 45-56.
- Dewi, M., & Utami, I. (2021). Dampak gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 19(1), 22-31.