

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI COVID-19:  
PENGUNAAN FITUR GAMIFIKASI DARING DI UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG**

**UTILIZATION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN THE COVID-19  
PANDEMIC PERIOD: USE OF ONLINE GAMIFICATION FEATURES AT THE  
MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG UNIVERSITY**

**Meita Dwi Solviana**

Dosen IPA PGSD Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung,  
alamat Lembaga (Jl. KH. Ahmad Dahlan No.112, Pringsewu, Lampung)  
corresponding author: [meithadwisolviana1605@gmail.com](mailto:meithadwisolviana1605@gmail.com)\*

**Informasi artikel**

**Riwayat artikel:**

Diterima: 5 Mei 2020

Direvisi: 25 Mei 2020

Dipublikasi: 9 Juni 2020

**Kata kunci:**

Daring, Fitur Gamifikasi,  
Pandemi COVID-19,  
Teknologi Pendidikan,

**ABSTRAK**

Pandemi COVID-19 memberikan dampak besar pada berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan pembelajaran tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online) salah satunya yang memiliki fitur gamifikasi daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan aplikasi yang memiliki fitur gamifikasi daring pada masa pandemi COVID-19 di Universitas Muhammadiyah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh dari angket, yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat diketahui bahwa dari aspek: (1) persepsi penerapan penggunaan fitur gamifikasi daring; (2) proses pembelajaran tidak membosankan; (3) peningkatan motivasi pembelajaran; (4) kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran; dan (5) keefektifannya dalam proses pembelajaran dengan penggunaan fitur gamifikasi secara keseluruhan berkriteria *baik* dengan persentase sebesar 69%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan fitur gamifikasi daring, memberikan alternatif untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, meningkatkan motivasi, lebih bermanfaat dan efektif apalagi pada masa pandemi COVID-19 ini.

**ABSTRACT**

**Keywords:**

*Online, Gamification Features,  
COVID-19 Pandemic, Educational  
Technology,*

The COVID-19 pandemic has a big impact on various fields, one of them is education also feels the impact. Educators must ensure that learning activities continue, even if students are at home. The solution, educators are required to design learning media as innovation by utilizing online media, one of them has online gamification features. This study aims to determine and understand the utilization of educational technology by using applications that have online gamification features during the COVID-19 pandemic at Muhammadiyah

Pringreswu Lampung University. The sampling technique used was purposive sampling technique. The research data were obtained from a questionnaire, which was analyzed descriptively. The results shows that it can be seen that from the aspects of: (1) perception of the application of online gamification features; (2) the learning process is not boring; (3) increasing learning motivation; (4) usefulness in the learning process; and (5) effectiveness in the learning process by using gamification features as a whole with good criteria with a percentage of 69%. So, it can be concluded that the learning process uses online gamification features, providing alternatives to make the learning process more interesting, enjoyable, motivating, more useful and effective especially during the COVID-19 pandemic.

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak besar pada berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan pembelajaran tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Hal ini berdasarkan dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) (Mendikbud RI, 2020).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop atau gadget yang lainnya yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan berbagai media sosial atau *platform* sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Pendidik pun dapat memberi tugas terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada peserta didik (Mendikbud RI, 2020).

Masa pandemi Covid-19 ini dapat dikatakan sebagai sebuah peluang dalam dunia pendidikan, baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 4.0. Perkembangan teknologi yang cukup pesat seakan-akan tidak bisa lagi dipisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia. Hampir setiap orang membawa telepon genggam ke mana pun mereka pergi. Selaras dengan hal tersebut, banyak tempat yang kini menyediakan fasilitas internet secara gratis. Hal ini mempermudah akses informasi kapanpun dan di manapun. Dengan kata lain dunia berada dalam genggaman. Terlebih lagi di era *internet of things* (IoT) di era industri 4.0, *gadget* merupakan bagian integral kehidupan sehari-hari. Kehidupan kini begitu terkoneksi dan memasuki era pemakaian yang semakin hari semakin canggih. Masyarakat dicekoki dengan informasi berlimpah yang hanya sejauh ujung jari. Akan tetapi, perkembangan teknologi ini dapat membawa dampak buruk jika tidak bijak dalam menggunakannya. Oleh karena itu, ada desakan tentang perlunya mulai

menciptakan kebiasaan yang baik dalam hal pemanfaatan teknologi bagi kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pendidikan (Bulger and Davidson, 2018).

Melalui pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, akan melahirkan generasi penerus yang cerdas intelektual maupun emosional, terampil, dan mandiri untuk mencapai pembangunan bangsa ini. Namun muncul polemik masyarakat pada metamorfosa di masa pandemi Covid-19. Hal ini tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik. Terutama bagi pendidik, dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring. Ini perlu disesuaikan juga dengan jenjang pendidikan dalam kebutuhannya. Dampaknya akan menimbulkan tekanan fisik maupun psikis (mental). Pola pikir yang positif dapat membantu menerapkan media pembelajaran daring, sehingga menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas. Belajar di rumah dengan menggunakan media daring mengharapkan orangtua sebagai role model dalam pendampingan belajar anak, dihadapi perubahan sikap.

Berbagai pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan aplikasi atau *platform* sebagai media pembelajaran telah tersedia. Salah satunya aplikasi yang memiliki fitur gamifikasi. Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu, media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf, 2016 : 1). Adapun beberapa contoh aplikasi gamifikasi daring, antara lain *Kahoot*, *Quizizz*, *Socratives* dll yang kebetulan aplikasi tersebut telah diterapkan oleh peneliti pada pembelajaran yang diampu bersama dengan mahasiswa-mahasiswanya di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Berikut penjelasan beberapa aplikasi gamifikasi daring yang disebutkan di atas, yakni:

#### ***Kahoot!***

*Kahoot!* adalah aplikasi gamifikasi pendidikan berbasis daring gratis yang menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. *Kahoot!* dapat di akses melalui *browser web*. *Kahoot!* pertama kali diperkenalkan pada tahun 2013 dan dirancang untuk pembelajaran sosial di mana siswa-siswa dapat berkumpul untuk belajar dan bermain bersama. Aplikasi gamifikasi ini sangat sederhana namun sangat menarik. Guru, sebagai fasilitator pertama sekali mendesain pertanyaan, ulangan, review atau bahkan pertanyaan *trivial* sekalipun melalui *Kahoot!*. Kemudian, guru dapat menyajikan permainan tersebut di ruangan kelas dengan menggunakan satu layar komputer atau *smart-board*. Siswa dapat bermain tanpa harus mempunyai akun. Semua siswa dapat masuk melalui PIN yang disediakan dan bermain melalui *gadget* mereka baik secara individu maupun secara berkelompok. Setiap jawaban yang dijawab dengan benar akan mendapatkan poin dan diurutkan berdasarkan perolehan nilai dan kecepatan dalam menjawab. Perolehan ini akan ditampilkan pada *leader-board* yang memacu siswa untuk berpikir cepat dan tepat. Sejumlah penelitian sebelumnya (Pede, 2017; Licorish, 2017; Plump dan La Rosa, 2017) telah menunjukkan bahwa *Kahoot!* memotivasi siswa dalam pembelajaran dan berhasil membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, kami melihat bahwa *Kahoot!* dapat menjadi solusi pemanfaatan *gadget* di ruangan kelas.

#### ***Quizizz***

*Quizizz* adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui *browser web*. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, review dan evaluasi. Guru dapat terkoneksi dengan seluruh guru-guru didunia dan dapat mengakses quiz daring yang dibuat oleh guru-guru lainnya secara cuma-cuma. Oleh karena itu, guru dapat menjadi se-kreatif mungkin di

kelas dan tidak akan kehabisan ide. Pembelajaran berbasis permainan ini dapat dikerjakan dalam mode *'live'* diruangan kelas atau dapat juga diberikan sebagai pekerjaan rumah dalam mode *'homework'*. Hal ini sangat mungkin karena *Quizizz* menyediakan *timer*; kapan quiz akan dibuka dan kapan akan berakhir. Siswa hanya perlu diberikan *game pin* dan mereka akan tetap dapat belajar dimana pun mereka berada. Siswa pun dapat mengerjakan kuis ini baik dalam bentuk kelompok maupun tugas individu. Keunggulan *quizizz* adalah dibagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa. Siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Disamping itu nilai dapat di unduh dalam bentuk dokumen excel sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian (Zhao, 2019).

Kemudian, menemukan bahwa *Quizziz* berdampak positif pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang diperoleh lebih tinggi dan meningkatkan kerjasama antar siswa dalam kerja kelompok. Hal ini sangat positif, dan dinilai dapat juga menjadi solusi terhadap penggunaan gadget dengan daring pada masa pandemi COVID-19 ini. Dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Walaupun menggunakan mekanika permainan, menerapkan gamifikasi tidak selalu harus membuat sebuah games, tetapi bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membangun engagement dengan tanpa disadari oleh para pembelajar dan Mei, Ju, dan Adam, (2018).

Saat ini setiap individu ataupun pembelajar pasti tidak akan lepas dari apa yang dinamakan *smartphone*, baik hanya untuk berkomunikasi, belajar, bermain game, ataupun hanya sekedar mengunggah sesuatu ke media sosial. Hal ini dapat memperlihatkan bagaimana kecanduan yang dirasakan setiap individu atau kelompok dalam penggunaan *smartphone* dapat berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu. Fenomena ini membawa pada sebuah kasus bahwa tidak sedikit generasi milenial yang tugas utamanya adalah belajar tidak sanggup membagi prioritasnya antara belajar dan bermain. Pada awalnya mungkin mereka menempatkan posisi bermain game pada posisi yang tidak terlalu penting sebagai pelepas penat, pengisi waktu senggang atau hanya sekedar untuk coba-coba. Dari hal tersebut perlu diingat bahwa sebenarnya tujuan game adalah untuk menghibur pemainnya, tetapi apabila hal ini terus berlanjut game ini akan membawa pemainnya untuk semakin tenggelam pada alur cerita grafik dan animasi yang diciptakan. Tidak cukup sampai di situ seorang pemain game akan semakin memperoleh pengalaman yang realistis terhadap peran yang ia mainkan dalam game tersebut. Pemain yang sudah hanyut dalam dunia game akan rela mengeluarkan segala bentuk daya dan upayanya untuk menjaga keterlibatannya dalam game tersebut. Dari sinilah terjadi perubahan prioritas, pemain yang sudah mengalami ketergantungan akan menjadikan game tersebut sebagai prioritasnya, sehingga kegiatan belajar yang seharusnya menjadi prioritas utama akan diabaikan. Game haruslah memperhitungkan berbagai aspek agar game yang dibuatnya benar-benar dapat membawa manfaat yang baik bagi setiap pemainnya. Manfaat tersebut seperti menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan pemainnya (Sayekti, 2019 : 101).

Setiap orang, baik besar maupun kecil, tua maupun muda termasuk mahasiswa di dalamnya pada dasarnya menyukai game. Hal ini dapat dimengerti, karena dalam game terdapat unsur rekreasi dan tantangan sehingga dapat menghilangkan stress. Sebenarnya seorang pengajar tidak bisa menjauhkan game dari kehidupan sehari-haripara mahasiswanya yang memiliki hobi bermain game, justru dengan semakin dilarangnya mahasiswa tersebut untuk bermain game, semakin banyak pula usaha mahasiswa tersebut mencari cara untuk bisa menyalurkan hobinya. Dengan

memberikan pengertian yang tepat dan tetap mengarahkan ke arah yang positif tanpa menghilangkan kesenangannya maka sebuah materi yang ingin disampaikan bisa tersampaikan dengan baik. Dari fenomena inilah muncul sebuah ide untuk menggabungkan antara game dan pembelajaran sehingga mahasiswa dapat termotivasi untuk belajar tanpa merasa terbebani. Istilah lainnya adalah membungkus sebuah pembelajaran ke dalam sebuah bentuk game atau bisa disebut Gamifikasi. Gamifikasi dapat dilihat sebagai salah satu solusi untuk “mentransformasikan” pendidikan di Indonesia. Gamifikasi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan konsep gaming (seperti penggunaan teknik desain permainan, permainan berpikir dan permainan mekanik) untuk tujuan pembelajaran (Sayekti, 2019 : 101-102). Oleh karena itu, dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui dan memahami pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan aplikasi yang memiliki fitur gamifikasi daring pada masa pandemi COVID-19 di Universitas Muhammadiyah.

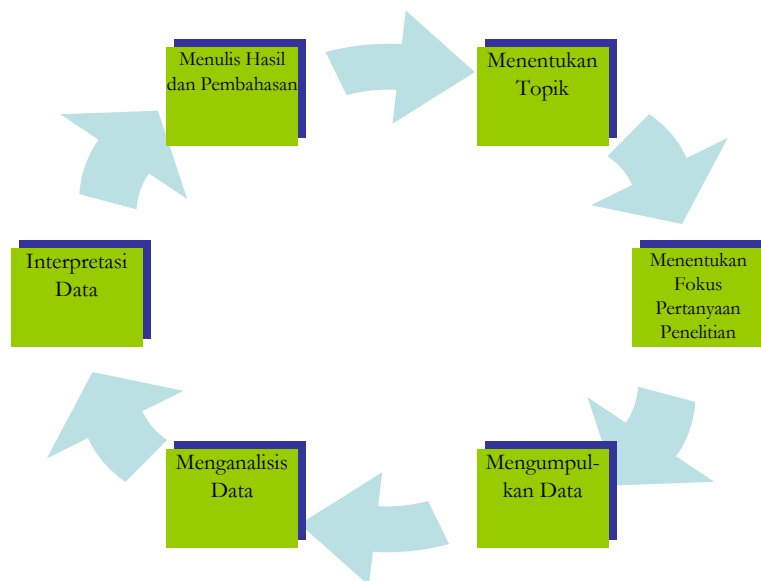
## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain riset eksploratori. Digunakan untuk menjelaskan dan mendefinisikan suatu masalah agar memberikan pengetahuan dan pemahaman. Riset bersifat awal tidak untuk mencari kesimpulan akhir.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan meninterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif artinya metode yang dilakukan dengan maksud memuat deskripsi atau gambaran secara sistematis.

Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif ini, peneliti memaparkan, menggambarkan, dan menganalisis secara kritis dan objektif mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan aplikasi yang memiliki fitur gamifikasi di masa pandemi COVID-19. Adapun bagan rancangan penelitian ini, disajikan pada bagan berikut ini :



Gambar 1. Bagan rancangan penelitian

### Populasi dan Subyek Penelitian

Populasi pada penelitian ini ialah mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung dengan keseluruhan berjumlah 100 orang. Sedangkan, subyek penelitian pada penelitian ini ialah mahasiswa yang saya ampu matakuliahnya, yakni mahasiswa semester 2 dan semester 6. Teknik pengambilan subyek penelitian ialah teknik *purposive sampling* dimana digunakan sesuai dengan pertimbangan peneliti karna subyek penelitian tersebut dianggap sudah mewakili untuk terkumpulnya suatu data penelitian yang diharapkan.

### Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket. Data yang diperoleh dari instrumen yang digunakan dianalisis secara deskriptif menggunakan model Miles dan Huberman. Tahapan analisis data pada model ini, yakni: (1) mereduksi data; (2) menyajikan data (model data); dan (3) melakukan penarikan/ verifikasi kesimpulan. Angket merupakan salah satu teknik dalam mengumpulkan data pada penelitian dengan cara mengajukan pernyataan/pertanyaan tertulis untuk dijawab secara online (melalui *google form*) oleh responden dalam penelitian. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe tertutup. Tipe angket ini merupakan tipe yang pilihan jawaban pernyataannya telah disediakan dalam angket, seperti pilihan jawaban dengan skala likert yakni “Tidak Setuju”, “Kurang Setuju”, “Setuju” atau “Sangat Setuju”. Adapun indikator yang diukur, antara lain : (1) persepsi penerapan penggunaan fitur gamifikasi daring; (2) proses pembelajaran tidak membosankan; (3) peningkatan motivasi pembelajaran; (4) kebermanfaatan dalam proses pembelajaran; dan (5) keefektifan dalam proses pembelajaran

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua tahapan, yaitu pra penelitian dan pelaksanaan penelitian. Pada tahapan pra penelitian, pertama peneliti menentukan jumlah populasi dan subyek penelitian.

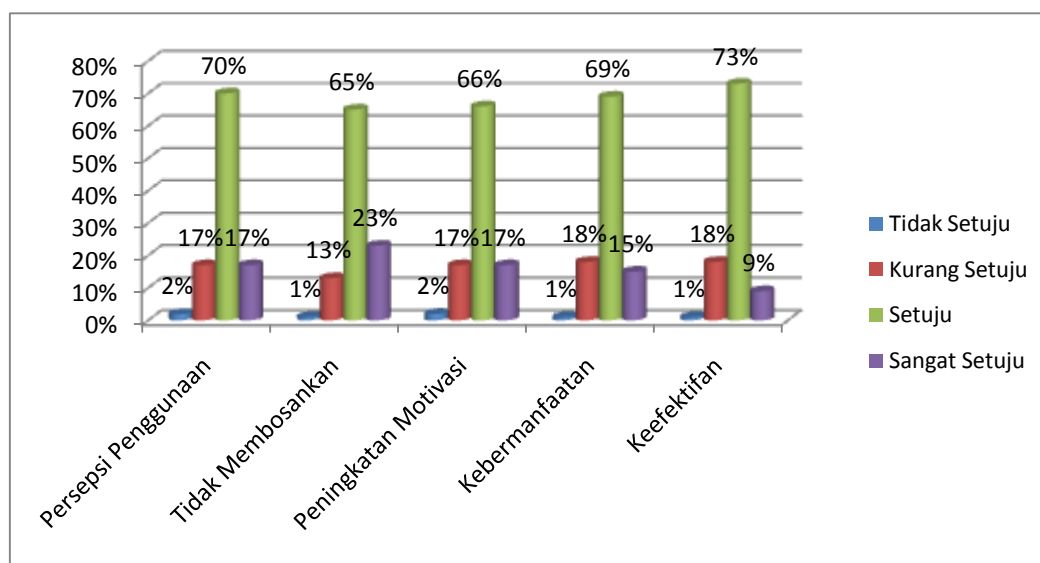
Penentuan jumlah ini didasarkan pada interpretasi data yang valid dimana apabila lebih dari 30 orang maka data bersifat representatif atau valid. Kemudian, peneliti membuat indikator diikuti instrumennya yang berisikan pertanyaan/ pernyataan yang ditujukan kepada mahasiswa sebagai angket tanggapan terhadap pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan fitur gamifikasi daring pada masa pandemi COVID-19. Sedangkan, pada tahapan pelaksanaan penelitian peneliti membagikan instrumen angket tanggapan terhadap pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan fitur gamifikasi daring pada masa pandemi COVID-19 kepada mahasiswa dengan cara membagikan link *google form* secara online tentunya.

### Teknik Analisis Data

Apabila data dari angket telah diperoleh, kemudian data dari angket tersebut dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang telah diperoleh dari penelitian. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisikan pernyataan-pernyataan yang nantinya akan dijawab oleh narasumber terkait aspek atau indikator yang akan dianalisis. Sehingga, akan diperoleh hasil dari data yang dianalisis, yang dijabarkan dengan jelas. Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis data pada penelitian ini, yakni mengolah data dari angket tanggapan terhadap pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan fitur gamifikasi daring pada masa pandemi COVID-19, mendata persentase skor angket tanggapan guru sampel, menginterpretasikan persentase angket, dan menyajikan data dalam bentuk gambar atau diagram hasil data penelitian.

### HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian berupa persentase dan kriteria dari tanggapan terhadap pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan fitur gamifikasi daring pada masa pandemi COVID-19 terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Hasil Angket Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dengan Menggunakan Fitur Gamifikasi Daring pada Masa Pandemi COVID-19

Merujuk pada Gambar 2, hasil perolehan dari tanggapan mahasiswa terhadap pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan fitur gamifikasi daring pada masa pandemi COVID-19 secara keseluruhan memiliki kriteria baik (69%). Aspek *keefektifan penggunaan fitur gamifikasi dalam proses pembelajaran* memiliki persentase tertinggi. Kemudian, aspek *kebermanfaatan dengan aplikasi berfitur gamifikasi daring* memiliki persentase tertinggi kedua. Sedangkan, aspek *peningkatan motivasi belajar selama pembelajaran secara daring dengan menggunakan aplikasi yang memiliki fitur gamifikasi* memiliki persentase terendah namun masih dalam kriteria baik.

## PEMBAHASAN

Ditinjau dari hasil yang diperoleh pada Gambar 1, dapat diketahui bahwa dari aspek: (1) persepsi penerapan penggunaan fitur gamifikasi daring; (2) proses pembelajaran tidak membosankan; (3) peningkatan motivasi pembelajaran; (4) kebermanfaatan dalam proses pembelajaran; dan (5) keefektifan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan fitur gamifikasi secara keseluruhan berkriteria *baik*.

Aspek persepsi penerapan penggunaan fitur gamifikasi daring, hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa merespon positif terhadap penerapan penggunaan pembelajaran menggunakan fitur gamifikasi daring dengan didukung oleh hasil angket dimana mahasiswa banyak yang memilih “setuju”. Persepsi mereka terhadap fitur gamifikasi daring mengindikasikan bahwa konten tersampaikan secara efektif dan berguna, selain itu juga sangat mudah digunakan. Akan tetapi mereka tidak memiliki cukup waktu untuk menyelesaikan latihan. Sementara itu persepsi terhadap gamifikasi daring sangat berbeda karena yang menjadi perhatian paling besar dalam aplikasi yang berbasis game adalah kemudahan penggunaan, namun mereka merasa puas dengan jumlah aktifitas dan waktu yang diberikan untuk menyelesaikan keduanya.

Hal ini didukung oleh studi yang dilakukan Luis de Marcos mengenai efektivitas dari pendekatan pembelajaran menggunakan sosial dan game. Perbedaannya adalah studi terbaru ini mengkomparasi mengenai permainan pendidikan, *gamification* dan jejaring sosial. Selain itu, juga ditambahkan satu jenis pendekatan baru yaitu sosial gamifikasi dimana kedua pendekatan yang telah ada di kombinasikan dan menjadi pendekatan baru. Dalam studinya, dia melakukan eksperimen untuk keempat pendekatan tersebut (permainan pendidikan, *gamification*, jejaring sosial dan sosial *gamification*) dengan tujuan untuk mengetahui adakah perbedaan dalam hasil pembelajaran karena menurut studi-studi sebelumnya ketiga pendekatan lain memiliki dampak terhadap hasil pembelajaran baik secara perilaku maupun afektif. Menurut eksperimen studi ini, sosial *gamification* memiliki hasil yang lebih baik saat digunakan pada tahap evaluasi dan pada tahap awal eksperimen. Studi ini menitik beratkan perbedaan antara keterampilan praktis dimana pendekatan-pendekatan baru memiliki hasil yang lebih sesuai dan pengetahuan konseptual dimana pembelajaran campuran memiliki hasil yang lebih baik (De Marcos *et al*, 2016). Sejalan dengan pendapat Glover, gamifikasi dapat diimplementasikan pada lingkungan belajar tanpa harus menggunakan konsep elektronik. Penelitian ini hanya membahas konsep gamifikasi berdasarkan tiga bagian utama game yaitu: *goal-focussed*, mekanisme reward dan progres Trading. Dalam paper ini perancangan menambahkan elemen-elemen yang dapat membangun

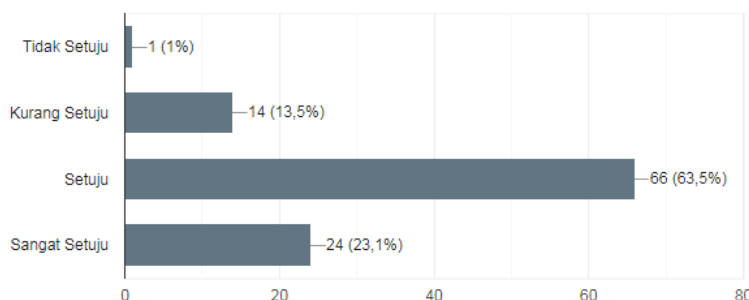


ketertarikan dan keterlibatan bagi siswa sebagai peserta didik (student engagement) (Glover, 2013).

Aspek proses pembelajaran menjadi menarik atau tidak membosankan dengan penggunaan fitur gamifikasi daring. Berdasarkan hasil yang diperoleh, banyak mahasiswa setuju bahwa penggunaan aplikasi berfitur gamifikasi ini membuat pembelajaran menyenangkan. Hal ini didukung oleh hasil data yang disajikan pada Gambar 3 berikut ini.

Penggunaan aplikasi berfitur gamifikasi membuat pembelajaran menyenangkan

104 tanggapan



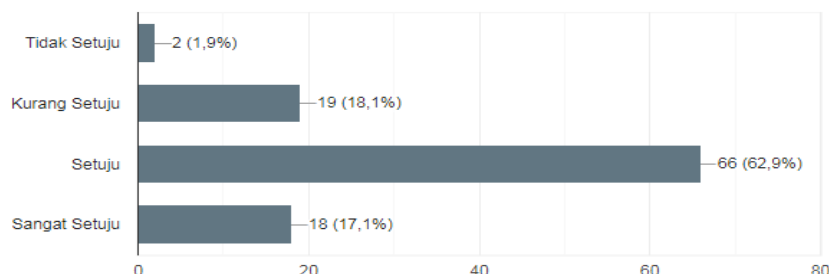
**Gambar 3. Diagram Hasil Angket pada Aspek Proses Pembelajaran Menyenangkan atau Tidak Membosankan**

Menurut (Bell, 2018: 186) dalam menyatukan unsur-unsur sains kognitif, pembelajaran adaptif, analitik pembelajaran, dan pengajaran (yang sangat sederhana), menginspirasi serta menyenangkan, gamifikasi jelas memiliki daya tarik dan potensi nyata untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Karisma yang menarik, empati dan kepribadian dari seorang pengajar hampir tidak mungkin untuk bisa diimplementasikan ke dalam gamifikasi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho *et all* (2019) bahwa ‘Generasi Z’ atau milenial yang tidak dapat terpisahkan dari *gadget* tersebut setelah mengalami pembelajaran dengan menggunakan fitur gamifikasi daring menunjukkan kesadaran bahwa perbedaan generasi menuntut penyesuaian di dalam penyampaian materi. Kini peserta mengetahui bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah bukan dengan semua mata anak harus tertuju kepada guru dan duduk untuk mendengar namun bagaimana pembelajaran bisa menjadi aktif dan siswa merasa terpacu juga termotivasi (Nugroho *et all*, 2019 : 8).

Kemudian, aspek peningkatan motivasi pembelajaran diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan aplikasi yang memiliki fitur gamifikasi daring. Hal ini didukung oleh hasil data yang disajikan pada Gambar 4 berikut ini.

Mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar selama pembelajaran secara daring dengan menggunakan aplikasi yang memiliki fitur gamifikasi

105 tanggapan



**Gambar 4. Diagram Hasil Angket pada Aspek Peningkatan Motivasi pada Proses Pembelajaran**

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan keaktifan-keaktifan tertentu demi mencapai tujuan (Sardiman, 2011: 73). Motivasi yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai kesuksesan meskipun dihadapang oleh berbagai kesulitan (Sugihartono dkk, 2013: 20). Pengertian motivasi menurut Hamalik (2008: 158), adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari beberapa pengertian di atas, motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu untuk melakukan serangkaian kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Didukung oleh penelitian yang dilakukan Mumpuni (2018) n bahwa penerapan Gamifikasi Pembelajaran dapat meningkatkan Motivasi Belajar. Dilihat dari terjadinya peningkatan persentase skor rata-rata motivasi belajar dari yang sebesar 76,20% menjadi sebesar 82,55% (Mumpuni, 2018). Hal ini sejalan pula dengan penelitian dengan judul “Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level” oleh Lister (2015). Hasil penelitian tersebut adalah bahwa penyertaan unsur Gamifikasi seperti poin, lencana, prestasi, dan tingkat (level) menghasilkan efek positif pada 31 motivasi dan meningkakan prestasi belajar siswa pasca sekolah menengah. Meningkatnya kehadiran dan partisipasi kelas, yang berkolerasi positif dengan peningkatan kinerja siswa, dilihat sebagai hasil penerapan Gamifikasi (Lister, 2015).

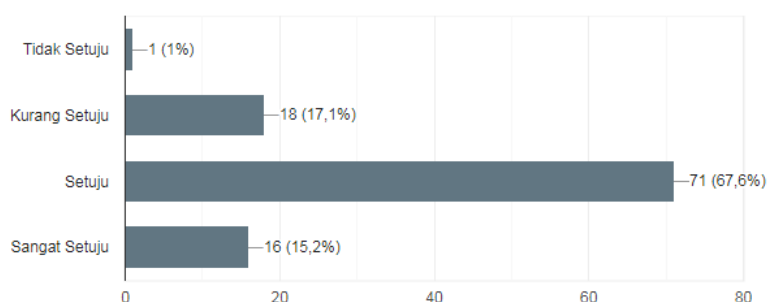
Beberapa pendapat pendukung lainnya seperti yang dipaparkan oleh Christo Dichev & Darina Dicheva (2017) bahwa gamifikasi dalam pendidikan adalah pendekatan untuk mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan memasukkan prinsip-prinsip desain game dalam lingkungan belajar. Pentingnya mempertahankan motivasi siswa telah lama menjadi tantangan bagi pendidikan. Ini menjelaskan perhatian signifikan yang diperoleh gamification dalam konteks pendidikan - potensinya untuk memotivasi siswa (Dichev & Darina, 2017). Serta, pendapat Nugroho, et all (2019) bahwa dalam literatur tentang bagaimana gamification meningkatkan motivasi dan pelibatan tugas siswa dalam lingkungan perguruan tinggi, beberapa topik penting adalah: mengkonseptualisasikan gamification, kelebihan gamification melalui pembelajaran berbasis game, koneksi teoritis ke gamification, motivasi dan keterlibatan, menghubungkan gamification dengan motivasi dan keterlibatan, emosi dan kesenangan dalam

gamification, tipe pemain dan fitur gamification, gamification in action, dan implementasi. Lebih lanjut, para peserta mengatakan bahwa kini mereka mengerti mengapa peserta didik bisa begitu asik dan bisa tertawa sendiri bahkan ketika mereka tidak sedang berbicara pada temannya. Ada rasa *'addicted'* dan kompetitif yang dirasakan oleh para peserta. Mereka seolah termotivasi untuk menang dari peserta lainnya. Hal ini memberikan dampak positif tentang bagaimana mereka akan menyikapi penggunaan gadget dalam pembelajaran di dalam kelas mereka dan bagaimana mereka akan memanfaatkan fitur gamifikasi ini untuk menambah pengalaman belajar di ruangan kelas yang menarik dan menyenangkan (Nugroho et al, 2019).

Aspek kebermanfaatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi pendidikan berupa pemanfaatan fitur gamifikasi daring ini memiliki banyak manfaat yang dirasakan, khususnya yang dirasakan oleh mahasiswa atau peserta didik itu sendiri. Hal ini didukung oleh hasil angket penelitian yang disajikan pada Gambar 5 berikut ini.

Mahasiswa merasakan manfaat belajar/kuliah daring dengan aplikasi berfitur gamifikasi daring yang diberikan oleh dosen

105 tanggapan



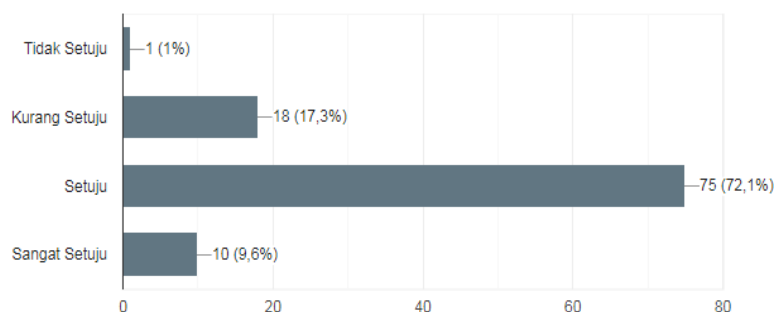
**Gambar 5. Diagram Hasil Angket pada Aspek Kebermanfaatan pada Proses Pembelajaran**

Hal tersebut didukung oleh pendapat Jusuf (2016) bahwa manfaat atau kelebihan pembelajaran dengan diterapkan gamifikasi di dalamnya, antara lain : (1) Belajar menjadi lebih menyenangkan; (2) Mendorong siswa untuk menyelesaikan keaktifan pembelajarannya; (3) Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari; (4) Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas. (Jusuf, 2016) Kelebihan-kelebihan tersebut diharapkan akan memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih giat belajar dan menikmati pembelajaran, sehingga motivasi belajar akan meningkat. Apabila diterapkan dengan baik dengan memperhatikan tujuan gamifikasi pembelajaran, maka pembelajaran lebih menyenangkan, banyak manfaat pembelajaran yang dapat dirasakan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Aspek keefektifan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan teknologi pendidikan berupa pemanfaatan fitur gamifikasi daring dirasa efektif, khususnya yang dirasakan oleh mahasiswa atau peserta didik itu sendiri. Hal ini didukung oleh hasil angket penelitian yang disajikan pada Gambar 6 berikut ini.

Penggunaan aplikasi berfitur gamifikasi guna memanfaatkan teknologi dalam pendidikan di masa pandemi COVID-19 ini dirasa efektif diterapkan dalam pembelajaran daring

104 tanggapan



**Gambar 6. Diagram Hasil Angket pada Aspek Keefektifan pada Proses Pembelajaran**

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sagoro (2016) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, minat, keefektifan, dan hasil belajar. Diketahui bahwa pemberian tindakan berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun laporan keuangan. Rata-rata nilai atau skor tes yang diperoleh kelas tindakan menunjukkan peningkatan, yaitu 57,17; 73,04; dan 87,60. Selain itu, jumlah mahasiswa yang mampu memenuhi kriteria minimal juga semakin meningkat yaitu pada saat pretest hanya sebanyak 4 (17,39%) mahasiswa, posttest I sebanyak 11 (47,83%) mahasiswa, sedangkan posttest II mencapai 19 (82,61%) mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif berbasis Gamifikasi Akuntansi efektif dan berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa pada kompetensi menyusun laporan keuangan (Sagoro, 2016).

## SIMPULAN

Di bidang pembelajaran, penggunaan multimedia sudah banyak dilakukan, dimulai dari penggunaan teks, gambar, animasi, video dan audio, agar dapat memotivasi peserta didik untuk menyukai materi ajar. Mengingat pentingnya motivasi instrinsik untuk peserta didik dalam pembelajaran. Perlu dipahami bahwa gamifikasi bukan berarti membuat sebuah game, membuat aplikasi khusus untuk menerapkan konsep gamifikasi tentu akan lebih baik, tetapi jika resource yang dimiliki tidak memungkinkan untuk membuat sebuah aplikasi khusus untuk gamifikasi maka gamifikasi dapat menggunakan tools sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran dikelas. Yang paling penting adalah konsep yang tepat tujuan yang jelas dan mampu membangun engagement bagi siswa dalam pembelajaran dan bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tanpa disadari oleh para pembelajar.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan dengan penggunaan fitur gamifikasi daring pada masa pandemi COVID-19 di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, dimana aspek atau indikator yang diukur, antara lain : berikut ini: (1) persepsi penerapan penggunaan fitur gamifikasi daring; (2) proses pembelajaran tidak membosankan; (3) peningkatan motivasi pembelajaran; (4) kebermanfaatan dalam proses pembelajaran; dan (5) keefektifan dalam proses pembelajaran

secara keseluruhan memiliki kriteria baik dengan presentase sebesar 69%. Sehingga, dapat diinterpretasikan bahwa proses pembelajaran menggunakan fitur gamifikasi daring, memberikan alternatif untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, meningkatkan motivasi, lebih bermanfaat dan efektif apalagi pada masa pandemi COVID-19 ini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan penuh rasa syukur penulis atas kehadiran Allah SWT atas segala ridho dan karunia-Nya. Serta, ucapan terima kasih kepada: kedua orangtuaku, yang telah mendidik dan membesarkan ku dengan segala usaha dan doa terbaik mereka, kesabaran dan limpahan kasih sayang, selalu menguatkan ku, mendukung segala langkah ku menuju kesuksesan dan kebahagiaan. Lalu, sahabat-sahabat terkasihku, yang selalu berusaha membuatku tetap tersenyum, menyemangati ku, membantuku dalam kesulitan, menghilangkan rasa sedih yang ada, pendengar setia setiap kegundahanku, yang mampu mengatasi kesedihan dan kejenuhanku. Intinya, semua pihak yang telah berperan dalam penelitian yang tidak dapat dijabarkan satu per satu.

### REFERENSI

- Alsawaier, R. (2017). The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. *Educational and Technology Journal*, 1-47. DOI: 10.1108/IJILT-02-2017-0009.
- Bell, K. 2018. *Game On! Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- De-Marcos, L, et al. (2016). On the effectiveness of game like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Elsevier: Computers & Education Journal*. 95 (C). <https://dl.acm.org/doi/10.1016/j.compedu.2015.12.008>
- Dichev, C dan Darina, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review . *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14 (9).
- Hamruni, H. 2010. Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Universitas Nasional. *Jurnal TICOM*, 5 (1) 1-6.
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). DOI: 10.1186/s41039-018-0078-8.
- Lister, M. C. (2015). Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level. *Issues and Trends in Educational technology Journal*. 3 (2) 1-12.
- Mei, S., Ju, S., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 1-208. DOI: 10.26417/ejser.v12i1.p208-212
- Mumpuni, P.I.(2018). Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1

- SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018, Skripsi, Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nugroho, *et all.* (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding PKM-CSR*, 2 (1) 1-10 [https://www.researchgate.net/publication/338832693\\_Pemanfaatan\\_Teknologi\\_dalam\\_Pendidikan\\_Penggunaan\\_fitur\\_gamifikasi\\_daring\\_di\\_SMASMK\\_Kristen\\_PENABUR\\_Bandar\\_Lampung](https://www.researchgate.net/publication/338832693_Pemanfaatan_Teknologi_dalam_Pendidikan_Penggunaan_fitur_gamifikasi_daring_di_SMASMK_Kristen_PENABUR_Bandar_Lampung)
- Pede, J., (2017). The effects of the online game kahoot on science vocabulary acquisition. *Master Thesis*. Rowan University.
- Plump, C., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158. DOI : 10.1177/2379298116689783
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran* Jurnal Penyesuaian Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sailer, M. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction Author links open overlay panel. *Journal of Educational and Technology*, 69 (1), 371-380.
- Sayekti, I.H. (2019). Pengembangan Gamifikasi pada Perangkat Smartphone Android untuk Pembelajaran Mahasiswa Program studi Manajemen Informatika Jurusan Manajemen Informatika. *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer* 4 (1).
- Seixas, L., *et all.* (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Elsevier: Computers in Human Behavior*.
- Sugihartono dkk. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Zabir, A. (2010). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Eprints.unm.ac.id*.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8 (1). DOI: 10.5430/ijhe.v8n1p37