



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
18 Oktober 2023	03 Desember 2023	15 Desember 2023
DOI: <a href="https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930">https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930</a>		

## **PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI MIS TERPADU AL-AZHAFAR**

Febrianto Hakeu<sup>1</sup>, Idan I. Pakaya<sup>2</sup>, Mutmain Tangkudung<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Keguruan, Universitas Ichsan Gorontalo Utara, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>febriantohakeu@unisan-gorut.ac.id, <sup>2</sup>idanpakaya@unisan-gorut.ac.id,

<sup>3</sup>mutmaintangkudung@unisan-gorut.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara, dengan fokus pada motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi oleh guru di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa, para guru MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Gamifikasi, sehingga pembelajaran kurang menyenangkan dan tidak efektif, siswa terlihat tidak aktif dalam proses pembelajaran dan tidak adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Selain itu tidak adanya kreatifitas guru dalam membuat kelasnya lebih menyenangkan dan penguasaan guru terhadap kelas sangat kurang sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk fokus belajar didalam kelas. Setelah dilakukan uji coba pemanfaatan media Pembelajaran berbasis Gamifikasi dalam proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki dampak positif pada motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Guru yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan dinamis. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran dan lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Hasil akademis siswa juga mengalami peningkatan, dengan peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis.

**Kata Kunci:** Pemanfaatan, Media Pembelajaran, Gamifikasi.

**Abstract:** *This study aims to investigate the impact of gamification-based learning media in the learning process at MIS Terpadu Al-Azhfar North Gorontalo, focusing on student motivation and learning outcomes. This type of research is descriptive qualitative to gain an in-depth understanding of the use of gamification-based learning media by teachers at MIS Terpadu Al-Azhfar North Gorontalo. Based on the results of*





*the study, it can be seen that the teachers of MIS Terpadu Al-Azhfar North Gorontalo have yet to maximize the use of gamification-based learning media, so learning is less fun and ineffective, students seem inactive in the learning process There is no two-way communication between teachers and students. In addition, there is no teacher creativity in making the class more fun, and teacher mastery of the class could be better, resulting in a lack of student interest to focus on learning in the classroom. A trial of the use of Gamification-based learning media in the learning process at the Integrated MIS Terpadu Al-Azhfar shows that the use of gamification-based learning media positively impacts learning motivation and student engagement. Teachers who integrate game elements in learning successfully create an engaging and dynamic learning environment. Students show greater interest in education and are more eager to participate in learning activities. Student academic outcomes also improved, with an improved understanding of concepts and critical thinking skills.*

**Keywords:** *Utilization, Learning Media, Gamification.*

## **Pendahuluan**

Tingkat motivasi dan hasil belajar siswa di SD/MI merupakan faktor kunci dalam menilai keberhasilan pendidikan dasar (Cholifah et al., 2016, p. 487). Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media pembelajaran berbasis gamifikasi, telah menjadi topik yang menarik perhatian dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan (Mobonggi et al., 2023, p. 56). Gamifikasi adalah pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Di SD/MI, di mana siswa berada pada tahap-tahap perkembangan kognitif dan sosial yang kritis, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mungkin memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka (Hakim, 2023, p. 7).

Di samping itu, penting untuk mengakui bahwa dunia pendidikan terus bertransformasi dengan perkembangan teknologi. Sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah perlu mengikuti perkembangan ini agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi generasi siswa yang tumbuh dalam era digital (Tarsini, 2022, p. 57). Oleh karena itu, penelitian ini juga memiliki relevansi praktis yang kuat, karena hasilnya dapat memberikan wawasan kepada pendidik di sekolah dasar tentang potensi media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai alat pendidikan yang inovatif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pendekatan ini dapat meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dasar dan membantu merumuskan strategi pendidikan yang lebih efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahman Abdullah dkk dalam Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer mengatakan dalam hasil penelitiannya bahwa, Pembelajaran



dengan materi pengenalan nama hewan kepada siswa didik dapat lebih efektif dikarenakan adanya fitur dalam menampilkan video dan suara hewan. Sebagian besar guru dan para staff pengurus TK sudah mengenal aplikasi quizizz dan kahoot dan sepakat bahwa media pembelajaran ini cukup menarik. Indikator penguasaan materi hasil dari pembelajaran, yakni para guru ditanyakan secara langsung terhadap ketertarikan para siswa tentang pembelajaran dengan menggunakan Kahoot atau Quizizz (Abdillah et al., 2022, p. 34). Dalam penelitian lain oleh Adrie Satrio, dan Tika Puspita Widya Rini mengatakan bahwa, media pembelajaran berbasis gamification berbasis lahan basah telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli media dan materi. Ujicoba terhadap media pembelajaran berbasis *gamification* telah dilakukan pada Sekolah Dasar di kota Banjarmasin (Satrio & Rini, 2022, p. 56).

Kedua penelitian tersebut menekankan bahwa, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Gamifikasi dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk menghidupkan proses pembelajaran lebih efektif dan menarik daya fikir siswa. Selain itu, penelitian sebelumnya dalam bidang ini telah memberikan bukti awal tentang potensi positif gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Namun, penelitian yang khusus berfokus pada tingkat sekolah dasar SD/MI masih terbatas, sehingga terdapat kebutuhan untuk menyelidiki lebih lanjut dampak penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada kelompok usia ini. Dengan memahami lebih dalam bagaimana siswa di sekolah dasar merespon gamifikasi dalam pembelajaran, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga untuk pengembangan praktik pendidikan yang lebih adaptif dan relevan. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan panduan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna di tingkat sekolah dasar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Heni Jusuf yang bertajuk Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran dalam hasil penelitiannya meunjukkan dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternative untuk membuat proses belajar 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 (Jusuf, 2017, p. 75). Penelitian lain juga yang dilakukan oleh Ikhsan Hidayat dkk dengan tujuan penelitian menganalisis Penerapan Video Pembelajaran Daring dan Gamifikasi Untuk Penguatan Kompetensi Guru dalam di SDN 3 Kabila Bone (Hidayat et al., 2023, p. 27). Hasil penelitian keduanya menekankan pada pola pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, sehingga dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan prestasi siswa, selain itu



juga dapat menjadikan guru lebih kreatif dalam proses pembelajaran untuk menggunakan media.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar SD/MI juga seringkali menimbulkan sejumlah permasalahan bagi guru-guru (Daeng Pawero & A'an Yusuf Khunaifi, 2023, p. 213). Pertama-tama, ada tantangan terkait dengan tingkat keterampilan teknologi guru. Tidak semua guru di sekolah dasar memiliki latar belakang teknologi yang sama, dan beberapa mungkin merasa kurang percaya diri dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi ke dalam pembelajaran mereka (Jakaria, 2023, p. 12). Ketidakpercayaan diri ini bisa menghambat guru dalam mengambil langkah-langkah inovatif dalam pengajaran dan memanfaatkan potensi penuh dari media tersebut. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan teknologi yang memadai bagi guru-guru menjadi penting untuk membantu mereka merasa nyaman dan terampil dalam menggunakan media pembelajaran.

Selain itu, permasalahan lain yang seringkali dihadapi oleh guru adalah kurangnya akses sumber daya dan infrastruktur yang memadai (Dhani et al., 2023, p. 842). Banyak sekolah dasar, atau madrasah ibtidaiyah terutama di daerah pedesaan atau berpendapatan rendah, mungkin tidak memiliki perangkat keras atau perangkat lunak yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran (Fadila et al., 2022, p. 42). Ketersediaan akses internet yang stabil juga dapat menjadi masalah, mengingat bahwa beberapa media pembelajaran berbasis teknologi memerlukan koneksi internet yang baik (Isma, Isma, et al., 2023, p. 11). Akibatnya, guru mungkin merasa terbatas dalam penggunaan media pembelajaran, terlepas dari minat dan kemampuan mereka. Mengatasi permasalahan ini memerlukan upaya kolektif dari pihak sekolah, pemerintah, dan lembaga pendidikan untuk memastikan bahwa guru memiliki akses yang cukup untuk sumber daya teknologi yang diperlukan dalam pembelajaran.

Hal ini sebagaimana yang dihadapi oleh para guru di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara kurangnya penguasaan teknologi terutama penguasaan terkait dengan perangkat komputer, sehingga menjadikan para guru kurang dalam berkreasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Selain itu juga sarana prasarana pendukung dalam pembelajaran yang masih kurang sehingga menjadikan para guru terkadang kurnang berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik, ditambah lagi kurangnya informasi kepada para guru tentang model dan media pembelajaran berbasis digital. Sebagaimana hasil temuan awal peneliti dilapangan bahwa, masih adanya cara mengajar guru yang menggunakan metode ceramah dan tidak adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa selain itu juga ditemukan tidak adanya media serta *game* yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga para siswa terlihat tidak semangat dalam menerima pembelajaran. Dengan demikian, pentingnya Pemanfaatan Media Pembelajaran



Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan juga memotivasi siswa agar dapat berprestasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara, dengan fokus pada motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Sholikhah, 1970, p. 342) untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi oleh guru di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara. Pendekatan ini akan memungkinkan peneliti untuk menjelaskan, menganalisis, dan menggambarkan secara rinci dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian akan terdiri 12 orang guru kelas di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara, yang belum menggunakan media pembelajaran gamifikasi dan yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pengajarannya. Seleksi subjek akan dilakukan dengan mempertimbangkan variasi dalam pengalaman dan pendekatan pengajaran mereka. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data yang akan dianalisis secara kualitatif (Fadli, 2021, p. 33). Analisis akan melibatkan proses transkripsi wawancara, pengkodean data, dan identifikasi pola temuan. Pendekatan deskriptif akan digunakan untuk menggambarkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi oleh guru dan mengidentifikasi tema-tema utama dalam data. Adapun proses pengumpulan data yakni dengan melakukan observasi, wawancara dan analisis dokumen (Fadli, 2021, p. 34).

### **Hasil dan Pembahasan**

Gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran (Sari & Alfiyan, 2023, p. 257). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan dengan memasukkan elemen seperti poin, tingkat, hadiah, kompetisi, dan tantangan ke dalam materi pembelajaran (Salsabila et al., 2022, p. 688). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengatasi rintangan, dan merasakan prestasi, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Gamifikasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga dapat membantu guru untuk mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Mattawang & Syarif, 2023, p. 33). Dengan perkembangan teknologi digital, gamifikasi telah menjadi salah satu alat yang sangat



potensial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan adaptif untuk menghadapi tantangan pendidikan yang semakin kompleks.

Dalam penerapannya, gamifikasi dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, termasuk di MIS Terpadu Al-Azhfar. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat menggunakan permainan bahasa Indonesia interaktif yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah bahasa sambil bersaing dengan teman-teman mereka. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep bahasa Indonesia tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Gamifikasi juga dapat digunakan dalam pengajaran matematika, sains, dan banyak mata pelajaran lainnya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan berdaya ungkit.

Namun, perlu dicatat bahwa keberhasilan penggunaan gamifikasi dalam pendidikan bergantung pada perencanaan dan implementasi yang tepat. Guru perlu merancang permainan atau aktivitas yang relevan dengan tujuan pembelajaran mereka dan memastikan bahwa elemen-elemen permainan tidak menggantikan substansi pembelajaran. Selain itu, perlu ada pemantauan yang cermat terhadap respons siswa terhadap gamifikasi untuk mengukur efektivitasnya. Dengan penggunaan yang bijaksana, gamifikasi dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar dan membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang mereka butuhkan untuk sukses di masa depan.

Sejak tahun 2020, gamifikasi terus berkembang dengan berbagai penelitian dan perkembangan terbaru. Salah satu pendekatan terbaru dalam gamifikasi adalah konsep "*emotional gamification*" atau gamifikasi emosional, yang menekankan pentingnya menggabungkan aspek emosi dalam pengalaman pembelajaran. Dalam prosiding yang ditulis oleh Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L pada tahun 2011 yang berjudul "*From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*". Manejukkan bahwa, peran emosi dalam pembelajaran dan penggunaannya dalam gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan elemen permainan yang menggugah emosi, seperti kejutan, kegembiraan, atau empati, dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran (Deterding et al., 2011, p. 79). Artikel yang ditulis oleh Denny, P., & Duggan, D pada tahun 2018 yang berjudul "*Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain*" di jurnal *British Journal of Educational Technology* menganalisis bahwa, perkembangan teknologi dan analitik data, pendekatan personalisasi dalam gamifikasi telah muncul sebagai tren penting. Ini mencakup penggunaan data dan kecerdasan buatan untuk menyesuaikan pengalaman gamifikasi untuk setiap siswa, mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi mereka secara individual (Huber et al., 2018, p. 94). Penelitian lain juga menunjukkan dalam situasi



pandemi global, penggunaan gamifikasi dalam pendidikan jarak jauh menjadi semakin penting (Hamari et al., 2014, p. 543).

Sebagaimana hasil penelitian yang peneliti temukan dilapangan menunjukkan bahwa, para guru sebelum memanfaatkan media Pembelajaran berbasis Gamifikasi dalam proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar, terlihat proses pembelajaran kurang menyenangkan dan tidak efektif, sehingga siswa terlihat tidak aktif dalam proses pembelajaran dan tidak adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, sehingga kelas kurang menyenangkan dan membosankan. Selain itu fakta dilapangan ditemukan tidak adanya kreatifitas guru dalam membuat kelasnya lebih menyenagkan dan penguasaan guru terhadap kelas sangat kurang sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk fokus belajar didalam kelas.

Hasil wawancara peneliti dengan para guru di temukan bahwa, tidak adanya pengetahuan guru tentang cara membuat game, dan menggunakan media pembelajaran dengan baik sehingga guru tidak bisa menyusun media pembelajaran untuk dijadikan sebagai bahan untuk mengajar didepan kelas. Selanjutnya juga hasil wawancara peneliti dengan kepala madrasah dikemukakan bahwa, MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara sarana masih kurang dalam rangka menunjang guru dalam melakukan kreativitas belajar sehingga inilah yang menjadi faktor dalam pemanfaatan media sebagai sarana guru dalam melakukan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar SD/MI memiliki relevansi yang signifikan dalam menghadapi tantangan dan memaksimalkan potensi pembelajaran. Pertama, gamifikasi menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berinteraksi, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Shihab, 2021, p. 178). Di usia sekolah dasar SD/MI, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah faktor penting dalam kesuksesan pendidikan. Media pembelajaran berbasis gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti kompetisi, pencapaian, dan penghargaan, untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menggugah minat siswa (Sa'ida, 2022, p. 586). Dengan demikian, media ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menginspirasi minat belajar yang berkelanjutan.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa di sekolah dasar (Abusin, J., Aliani, S.O., & Rofiq, 2021, p. 36). Banyak permainan yang dirancang dengan menggunakan pendekatan gamifikasi melibatkan kerja tim, pemecahan masalah bersama, dan komunikasi yang efektif. Ini memungkinkan siswa untuk belajar bersama-sama, berbagi pemahaman, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari (Suyuti et al., 2023, p. 11). Oleh karena itu, media



pembelajaran berbasis gamifikasi bukan hanya mengenai pemahaman konsep, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial yang krusial dalam perkembangan siswa.

Setelah dilakukan uji coba pemanfaatan media Pembelajaran berbasis Gamifikasi dalam proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara memiliki dampak positif pada motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Guru yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan dinamis. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran dan lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Hasil akademis siswa juga mengalami peningkatan, dengan peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis. Terlebih lagi, penggunaan gamifikasi dalam pengajaran memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih berdaya ungkit.

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berinteraksi, guru dapat merangsang motivasi intrinsik siswa, yang merupakan fondasi penting untuk pembelajaran yang efektif. Siswa yang merasa terlibat dalam pembelajaran memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mencari pengetahuan dan mengatasi tantangan yang dihadapi. Selain itu, keterlibatan siswa dalam penggunaan gamifikasi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan kolaboratif mereka, yang merupakan aspek penting dari perkembangan holistik di tingkat sekolah dasar (Ratnawati & Werdiningsih, 2020, p. 89).

Walaupun memang perlu diperhatikan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan juga harus dilakukan dengan bijaksana. Guru perlu memastikan bahwa elemen-elemen permainan tidak menggantikan substansi pembelajaran dan bahwa media ini benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Susanti et al., 2022, p. 45). Selain itu, aksesibilitas sumber daya teknologi dan pelatihan yang memadai bagi guru juga merupakan faktor penting dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi (Wibowo, 2023, p. 178). Oleh karena itu, sambil mengakui manfaatnya, perlu ada pendekatan yang seimbang untuk penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara, dengan perhatian khusus terhadap perencanaan yang matang dan dukungan yang mencukupi bagi guru dan siswa.



## **Dampak dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi**

### ***a. Dampak Negatif***

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, meskipun memiliki banyak keunggulan, juga dapat membawa sejumlah dampak negatif, yakni sebagai berikut:

*Pertama* Salah satu dampak tersebut adalah potensi gangguan terhadap fokus belajar. Saat terlalu banyak unsur permainan diperkenalkan dalam pembelajaran, ada risiko bahwa siswa akan lebih terfokus pada poin, hadiah, atau peringkat daripada pada pemahaman konsep yang sebenarnya. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan kualitas pembelajaran karena siswa mungkin lebih memusatkan perhatian pada tujuan-tujuan permainan daripada pada tujuan pembelajaran.

*Kedua*, penggunaan media gamifikasi juga dapat menciptakan kesenjangan dalam motivasi siswa. Siswa yang lebih kompetitif atau yang merasa lebih mahir dalam permainan mungkin lebih termotivasi daripada siswa yang tidak seberuntung itu. Ini dapat menghasilkan ketidaksetaraan dalam keterlibatan dan motivasi belajar di kelas, dengan beberapa siswa merasa lebih tertinggal atau kurang termotivasi karena perbedaan dalam respons terhadap elemen permainan. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan bagaimana guru mengelola elemen-elemen permainan ini agar tidak mengganggu kesetaraan dalam pengalaman pembelajaran.

*Ketiga*, penggunaan gamifikasi juga bisa menimbulkan kekhawatiran terkait dengan kecanduan. Terutama di kalangan siswa yang lebih rentan, pengalaman bermain yang kuat dalam media pembelajaran berbasis gamifikasi bisa menyebabkan siswa terlalu terfokus pada aktivitas tersebut, bahkan hingga mengorbankan waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan lain yang penting. Dengan demikian, perlu ada perhatian khusus terhadap batasan-batasan waktu yang diterapkan dalam penggunaan media gamifikasi untuk menghindari potensi dampak negatif ini (Isma, Fadhilatunisa, et al., 2023, p. 9).

### ***b. Dampak Positif***

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di berbagai tingkatan pendidikan telah menghadirkan dampak positif yang signifikan dalam konteks pembelajaran.

*Pertama*, media gamifikasi telah membantu meningkatkan tingkat motivasi belajar siswa secara substansial. Dengan menghadirkan unsur-unsur permainan seperti poin, kompetisi, atau tantangan, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membangun motivasi intrinsik yang kuat yang memacu siswa untuk mencari pengetahuan.



*Kedua*, media gamifikasi juga telah terbukti membantu memperbaiki keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung lebih fokus dan bersemangat saat terlibat dalam aktivitas yang menantang dan bersifat kompetitif. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksperimen, mengambil risiko, dan menghadapi tantangan, yang semuanya merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan kritis dan pemecahan masalah. Hasilnya adalah peningkatan keterampilan kognitif dan metakognitif siswa.

*Ketiga*, media gamifikasi juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Banyak game yang dirancang dengan elemen gamifikasi mendorong kerja tim, komunikasi yang efektif, dan pemecahan masalah bersama. Ini membantu siswa dalam membangun keterampilan yang diperlukan untuk bekerja dalam tim, berkolaborasi dengan orang lain, dan mengatasi masalah kompleks secara bersama-sama. Dengan demikian, penggunaan media gamifikasi tidak hanya memberikan dampak positif pada motivasi dan pencapaian individu siswa tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial yang penting dalam konteks pendidikan dan kehidupan sehari-hari (Isnawati & Hadi, 2021, p. 205).

Relevansi penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara juga terkait dengan persiapan siswa untuk dunia yang semakin terdigitalisasi. Di era teknologi saat ini, literasi digital menjadi sangat penting, dan penggunaan media ini membekali siswa dengan pengalaman teknologi yang bermanfaat. Mereka akan terbiasa dengan berbagai alat digital, perangkat lunak, dan platform yang dapat membantu mereka dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya relevan untuk meningkatkan hasil belajar saat ini, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk masa depan yang semakin terhubung dengan teknologi.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan, hasil penelitian menunjukkan para guru sebelum memanfaatkan media Pembelajaran berbasis Gamifikasi dalam proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar, terlihat proses pembelajaran kurang menyenangkan dan tidak efektif, sehingga siswa terlihat tidak aktif dalam proses pembelajaran dan tidak adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, sehingga kelas kurang menyenangkan dan membosankan. Selain itu fakta dilapangan ditemukan tidak adanya kreatifitas guru dalam membuat kelasnya lebih menyenangkan dan penguasaan guru terhadap kelas sangat kurang sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk fokus belajar didalam kelas. Selanjutnya, Setelah dilakukan uji coba pemanfaatan media Pembelajaran berbasis Gamifikasi dalam proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-



Azhfar menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara memiliki dampak positif pada motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Guru yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan dinamis. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran dan lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Hasil akademis siswa juga mengalami peningkatan, dengan peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis.

### Daftar Pustaka

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Abusin, J., Aliani, S.O., & Rofiq, M. H. (2021). Manajemen Monitoring Pembelajaran Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di Smk Raden Patah Mojosari). *THE JOER: Journal Of Education Research*, 1(1), 36–60.
- Cholifah, T. N., Degeng, I. N. S., & Utaya, S. (2016). Pengaruh latar belakang tingkat pendidikan orangtua dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Kecamatan Sananwetan Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(3), 486–491. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i3.6177>
- Daeng Pawero, A. M., & A'an Yusuf Khunaifi. (2023). Pembelajaran Dari Rumah Dalam Perspektif Wali Murid Sekolah Dasar di Daerah Pedesaan. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 213–226. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.558>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dhani, A. R., Lestari, I. B., Vidia, V. E., & Ananda, D. O. (2023). Permasalahan Sekolah Modern dan Tantangan yang Dihadapinya. *TSAQOFAH*, 3(5), 842–849. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1475>
- Fadila, C. A., Ningsih, T., Wati, N., & ... (2022). Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Bagi Perangkat Desa dan Anak-Anak Remaja Desa Tindoi Timur. *Pabitara: Jurnal ...*, 1(1), 42–51. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/pabitara/article/view/4645%0Ahttps://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/pabitara/article/download/4645/2022>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.



- Hakim, N. (2023). Analisis Penerapan Nilai-Nilai Moderasi Beragama Pada Siswa Kelas VI SDN Cangkring Bluluk Lamongan. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah ...*, 6, 1–9. <http://ejournal.iaitabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/1701%0Ahttps://ejournal.iaitabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/download/1701/1066>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hidayat, I., Mohamad, Y., Bonok, Z., Matoka, A., Ridwan, W., Abdussamad, S., Nasibu, I. Z., Kamil Amali, L. M., Tolago, A. I., & Arafat, M. Y. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Daring dan Gamifikasi Untuk Penguatan Kompetensi Guru Dalam Di SDN 3 Kabila Bone. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.37905/ejppm.v1i1.5>
- Huber, B., Highfield, K., & Kaufman, J. (2018). Detailing the digital experience: Parent reports of children’s media use in the home learning environment. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 821–833. <https://doi.org/10.1111/bjet.12667>
- Isma, A., Fadhilatunisa, D., Juharman, M., Azzahra, A. S. P., & Al Faruq, A. F. (2023). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 6(2), 9. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i2.45762>
- Isma, A., Isma, A., Isma, A., & Isma, A. (2023). Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(3), 11–28. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i3.153>
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan ...*, 205–216. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/view/370%0Ahttps://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>
- Jakaria, M. harawan D. (2023). Peningkatan Kesadaran Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Lumajang Melalui Workshop Pengembangan Media Ajar Berbasis Android. *Dharma Sevanam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 10–23. <https://doi.org/10.53977/sjpkm.v2i1.864>
- Jusuf, H. (2017). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–87.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mobonggi, A., Alie, M., & Hakeu, F. (2023). *Pengelolaan Pembelajaran (Suatu*



- Pendekatan Teori Dan Praktik* (M. P. Febrianto Hakeu (ed.); Pertama). Cahaya Arsh Publisher. [https://www.google.co.id/books/edition/PENGELOLAAN\\_PEMBELAJARAN/mbbREAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/PENGELOLAAN_PEMBELAJARAN/mbbREAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1429>
- Sa'ida, A. Y. N. (2022). Konsep Gamification dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 586–592.
- Salsabila, S., L, E. N., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski's Framework Di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(4), 688–702.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 3021–7067. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 12(4), 386. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v12i4.39591>
- Shihab, N. (2021). *Teknologi Untuk Masa Depan Hadir Di Pembelajaran Masa Kini*. Lentera Hati.
- Sholikhah, A. (1970). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362. <https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953>
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., Bahtiar, I. R., & Sholeh, M. (2022). *Desain media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Tarsini, T. (2022). *Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Babakan Kalimanah Purbalingga*. UIN Saizu Purwokerto.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Semarang: Tiram Media.