

GAME-BASED LEARNING DAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KETERLIBATAN PESERTA DIDIK MELALUI SIMULASI DAN DISKUSI KRITIS

Yusup Suffandi

Pascasarjana Universitas Kiai Abdullah Faqih Gresik

yusupsuffandi@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik mendorong dunia pendidikan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah *game-based learning* dan gamifikasi. *Game-based learning* memanfaatkan permainan sebagai media atau lingkungan belajar, sedangkan gamifikasi menggunakan unsur-unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis konsep, manfaat, penerapan, serta tantangan *game-based learning* dan gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif-deskriptif. Data diperoleh melalui kajian terhadap buku, artikel ilmiah, dan hasil penelitian yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif, sistem tantangan, umpan balik, penghargaan, simulasi, serta diskusi kritis dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Meskipun demikian, penerapannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar permainan tidak hanya menjadi hiburan, tetapi benar-benar mendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Dengan demikian, integrasi *game-based learning*, gamifikasi, simulasi, dan diskusi kritis dapat menjadi strategi pembelajaran kontemporer yang mampu memperkuat motivasi, keterlibatan, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Gamifikasi, Motivasi, *Engagement*, Simulasi, Diskusi Kritis

PENDAHULUAN

Perubahan sosial dan perkembangan teknologi digital telah memengaruhi cara peserta didik memperoleh informasi dan berinteraksi dengan lingkungan belajar. Pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah dan hafalan sering kali belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik yang membutuhkan pengalaman belajar aktif, interaktif, dan relevan dengan

kehidupan mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur pengetahuan, pengalaman, interaksi, dan teknologi.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah *game-based learning*. Pendekatan ini menjadikan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui tantangan, aturan, tujuan, strategi, dan umpan balik. Sementara itu, gamifikasi lebih menekankan penggunaan elemen permainan, seperti poin, lencana, level, tantangan, penghargaan, dan papan peringkat dalam konteks pembelajaran nonpermainan (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011).

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik apabila dirancang sesuai dengan tujuan pedagogis. Kajian literatur terbaru menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung motivasi, keterlibatan, kreativitas, dan performa belajar, meskipun keberhasilannya sangat bergantung pada desain dan konteks penerapannya (Zeybek & Saygi, 2024).

Dalam konteks pembelajaran kontemporer, permainan tidak seharusnya hanya dipahami sebagai kegiatan untuk menghibur peserta didik. Permainan dapat menjadi sarana untuk menghadirkan situasi problematis yang mendorong peserta didik untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, bekerja sama, dan melakukan refleksi. Oleh sebab itu, pendekatan simulasi dan diskusi kritis menjadi penting untuk melengkapi penerapan *game-based learning* dan gamifikasi.

Simulasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami atau merepresentasikan suatu situasi tertentu. Melalui simulasi, peserta didik dapat mencoba berbagai strategi dan melihat konsekuensi dari keputusan yang diambil. Setelah kegiatan berlangsung, diskusi kritis digunakan untuk mengajak peserta didik menganalisis pengalaman, mengevaluasi keputusan, dan menghubungkannya dengan konsep akademik (Kolb, 2015).

Dengan demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran perlu dirancang secara terarah. Permainan harus memiliki hubungan yang jelas dengan kompetensi yang hendak dicapai. Tanpa perencanaan yang baik, gamifikasi berpotensi hanya menciptakan kompetisi dan kesenangan sesaat tanpa memberikan dampak yang kuat terhadap pemahaman peserta didik (Sailer & Homner, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif-deskriptif. Studi kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang berkaitan dengan *game-based learning*, gamifikasi, motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, simulasi, dan diskusi kritis.

Sumber data penelitian berasal dari artikel jurnal ilmiah, buku akademik, dan publikasi penelitian yang relevan. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi sumber, seleksi informasi yang relevan, pembacaan kritis, pengelompokan tema, serta interpretasi terhadap temuan yang diperoleh (Snyder, 2019).

Analisis data dilakukan dengan cara membandingkan berbagai pandangan dan hasil penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini tidak melakukan pengumpulan data langsung melalui observasi atau wawancara, sehingga fokus utama penelitian berada pada analisis konseptual dan sintesis hasil penelitian terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Game-Based Learning dalam Pembelajaran

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pendekatan ini, aktivitas permainan tidak berdiri sendiri, melainkan dirancang agar peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pengalaman tertentu melalui proses bermain.

Permainan dalam pembelajaran dapat berbentuk permainan digital maupun nondigital. Permainan digital dapat berupa aplikasi pendidikan, permainan simulasi, kuis interaktif, atau lingkungan virtual. Sementara itu, permainan nondigital dapat berupa permainan peran, permainan papan, permainan strategi, dan berbagai aktivitas kelompok yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keunggulan utama *game-based learning* terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang aktif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan tindakan, mengambil keputusan, menghadapi tantangan, dan memperoleh umpan balik. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih dinamis dan memungkinkan peserta didik mengembangkan pemahaman melalui pengalaman (Plass, Homer, & Kinzer, 2015).

Dalam pembelajaran, permainan dapat membantu peserta didik menghadapi kegagalan secara lebih positif. Kesalahan dalam permainan dapat menjadi bagian dari proses belajar karena peserta didik memiliki kesempatan untuk mencoba kembali dan memperbaiki strategi. Situasi tersebut dapat mendorong terbentuknya sikap pantang menyerah dan kemampuan memecahkan masalah.

2. Gamifikasi sebagai Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar

Gamifikasi merupakan penggunaan unsur-unsur permainan dalam konteks yang bukan permainan. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi dapat diwujudkan melalui pemberian poin, lencana, level, tantangan, penghargaan, misi, dan umpan balik. Penggunaan elemen tersebut dapat memberikan gambaran perkembangan belajar kepada peserta didik. Misalnya, sistem level dapat menunjukkan tahapan kemampuan yang telah dicapai, sedangkan umpan balik dapat membantu peserta didik mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam proses belajar.

Gamifikasi juga dapat meningkatkan motivasi karena peserta didik memperoleh tujuan jangka pendek yang lebih konkret. Sebuah tugas yang semula dianggap sulit dapat diubah menjadi beberapa tantangan kecil yang harus diselesaikan secara bertahap. Dengan cara tersebut, peserta didik dapat merasakan kemajuan secara lebih jelas (Eryılmaz & Boicu, 2023). Namun, motivasi dalam gamifikasi tidak boleh hanya bergantung pada hadiah atau penghargaan eksternal. Jika sistem penghargaan terlalu dominan, peserta didik dapat lebih berfokus pada hadiah daripada proses memahami materi. Oleh karena itu, gamifikasi perlu dirancang untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, kemandirian, dan kepuasan dalam belajar.

Penelitian mengenai gamifikasi menunjukkan bahwa unsur permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi, tetapi efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran (Sailer & Homner, 2020).

3. Hubungan Game-Based Learning dengan Student Engagement

Student engagement atau keterlibatan peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Keterlibatan tidak hanya ditunjukkan melalui kehadiran peserta didik, tetapi juga melalui partisipasi aktif, perhatian, usaha, interaksi, dan keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran.

Game-based learning dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyediaan tantangan yang menarik dan pengalaman belajar yang interaktif. Peserta didik biasanya lebih terdorong untuk terlibat ketika mereka memiliki tujuan yang jelas dan mendapatkan umpan balik secara langsung (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014).

Keterlibatan peserta didik dapat dibagi menjadi beberapa bentuk. Pertama, keterlibatan perilaku, yaitu keaktifan dalam mengikuti kegiatan. Kedua, keterlibatan emosional, yaitu munculnya rasa tertarik dan antusias terhadap pembelajaran. Ketiga, keterlibatan kognitif, yaitu usaha peserta didik untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah.

Permainan yang dirancang secara tepat dapat menggabungkan ketiga aspek tersebut. Peserta didik berpartisipasi secara aktif, merasa tertarik dengan kegiatan, dan menggunakan kemampuan berpikir untuk menyelesaikan tantangan.

4. Penerapan Simulasi dalam Game-Based Learning

Simulasi merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan suatu situasi atau kondisi tertentu dalam lingkungan yang dirancang menyerupai keadaan nyata.

Dalam pembelajaran, simulasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Misalnya, peserta didik dapat berperan sebagai pemimpin, pengusaha, guru, anggota masyarakat, atau tokoh tertentu. Melalui peran tersebut, peserta didik dapat memahami suatu persoalan dari sudut pandang yang berbeda.

Tahapan penerapan simulasi dapat dilakukan melalui:

- a. Penentuan tujuan pembelajaran;
- b. Penyusunan skenario simulasi;
- c. Pembagian peran kepada peserta didik;
- d. Pelaksanaan simulasi;
- e. Pengamatan dan pencatatan pengalaman; serta
- f. Refleksi dan diskusi kritis.

Simulasi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena peserta didik tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis. Mereka juga berhadapan dengan situasi yang membutuhkan keputusan dan tindakan. Dalam konteks *game-based learning*, simulasi dapat dirancang dalam bentuk permainan strategi, permainan peran, permainan pengambilan keputusan, atau permainan pemecahan masalah. Hal ini memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung (Gredler, 2004).

5. Diskusi Kritis sebagai Tahap Refleksi Pembelajaran

Permainan dan simulasi tidak akan memberikan hasil maksimal apabila tidak diikuti dengan refleksi. Oleh karena itu, diskusi kritis menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis permainan.

Diskusi kritis bertujuan untuk membantu peserta didik memahami pengalaman yang telah mereka lalui. Guru dapat mengajukan pertanyaan seperti:

- a. Apa yang terjadi selama permainan?
- b. Mengapa keputusan tertentu diambil?
- c. Apa akibat dari keputusan tersebut?
- d. Apakah terdapat strategi yang lebih baik?
- e. Apa hubungan pengalaman tersebut dengan kehidupan nyata?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir lebih mendalam. Mereka tidak hanya mengingat pengalaman, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkannya dengan konsep pembelajaran. Diskusi kritis juga dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan argumentasi. Peserta didik belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan perspektif orang lain, serta memberikan alasan berdasarkan pengalaman dan informasi yang dimiliki (Brookfield & Preskill, 2012).

Dengan demikian, permainan berfungsi sebagai pengalaman belajar, sedangkan diskusi kritis berfungsi sebagai proses pemaknaan terhadap pengalaman tersebut.

6. Integrasi Game-Based Learning, Gamifikasi, Simulasi, dan Diskusi Kritis

Keempat pendekatan tersebut dapat dikombinasikan dalam satu desain pembelajaran. Integrasi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tahapan	Aktivitas
Game-Based Learning	Peserta didik mengikuti permainan atau aktivitas pembelajaran
Gamifikasi	Peserta didik memperoleh tantangan, poin, level, atau umpan balik
Simulasi	Peserta didik menghadapi situasi dan mengambil keputusan
Diskusi Kritis	Peserta didik merefleksikan pengalaman dan menganalisis keputusan
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Terwujudnya kompetensi yang diharapkan

Model tersebut menunjukkan bahwa permainan bukan tujuan akhir pembelajaran. Permainan hanyalah salah satu sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru dapat membuat simulasi tentang pengelolaan kegiatan sosial. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dengan peran yang berbeda. Setiap kelompok memperoleh misi dan harus mengambil keputusan. Setelah simulasi selesai, guru memfasilitasi diskusi mengenai nilai tanggung jawab, kerja sama, keadilan, dan kepedulian sosial.

Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan pengambilan keputusan.

7. Tantangan dalam Penerapan Game-Based Learning dan Gamifikasi

Meskipun memiliki banyak manfaat, penerapan *game-based learning* dan gamifikasi juga menghadapi beberapa tantangan.

Pertama, tidak semua permainan memiliki hubungan langsung dengan tujuan pembelajaran. Permainan yang terlalu menekankan hiburan dapat menyebabkan peserta didik lebih fokus pada kompetisi daripada pemahaman materi.

Kedua, persaingan yang berlebihan dapat menimbulkan tekanan bagi sebagian peserta didik. Sistem peringkat, misalnya, dapat memotivasi sebagian peserta didik, tetapi dapat membuat peserta didik lain merasa kurang percaya diri.

Ketiga, penggunaan teknologi dalam *game-based learning* memerlukan kesiapan fasilitas. Tidak semua sekolah memiliki perangkat, jaringan internet, atau sumber daya yang sama.

Keempat, guru perlu memiliki kemampuan dalam merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidik tidak cukup hanya menggunakan aplikasi atau permainan yang sudah tersedia, tetapi perlu memahami bagaimana permainan tersebut mendukung kompetensi yang hendak dicapai.

Kelima, keberhasilan gamifikasi perlu dievaluasi secara menyeluruh. Peningkatan keaktifan peserta didik belum tentu selalu menunjukkan peningkatan pemahaman. Oleh karena itu, evaluasi perlu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis.

Kajian ilmiah menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan, tetapi penerapannya harus dilakukan secara terencana dan tidak sekadar menambahkan unsur permainan ke dalam pembelajaran (Eppmann, Bekk, & Klein, 2021).

KESIMPULAN

Game-based learning dan gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran kontemporer yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menarik. *Game-based learning* memanfaatkan permainan sebagai lingkungan belajar, sedangkan gamifikasi menggunakan elemen permainan untuk mendukung proses pembelajaran. Penerapan kedua pendekatan tersebut memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Tantangan, penghargaan, umpan balik, simulasi, dan pengalaman bermain dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Metode simulasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata, sedangkan diskusi kritis membantu peserta didik memahami dan merefleksikan pengalaman yang telah mereka peroleh. Oleh karena itu, kombinasi *game-based learning*, gamifikasi, simulasi, dan diskusi kritis dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna. Namun, penerapan pendekatan ini harus tetap berorientasi pada tujuan pendidikan. Permainan tidak boleh hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi harus dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, motivasi, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan karakter peserta didik.

Dengan demikian, keberhasilan *game-based learning* dan gamifikasi sangat ditentukan oleh kualitas desain pembelajaran, kompetensi pendidik, kesiapan sarana, serta kemampuan dalam menghubungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Brookfield, S. D., & Preskill, S. (2012). *Discussion as a Way of Teaching: Tools and Techniques for Democratic Classrooms*. San Francisco: Jossey-Bass.
- 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*, 9–15.
- Eppmann, R., Bekk, M., & Klein, K. (2021). Gameful Experience in Gamified Applications: Construction and Validation of a Gameful Experience Scale. *Journal of Interactive Marketing*, 54, 57–75.
- Eryilmaz, Y., & Boicu, M. (2023). The Impact of Gamification on Motivation and Engagement in Game-Based Learning Environments: A Literature Review. *Journal of Student-Scientists' Research*.
- Gredler, M. E. (2004). *Games and Simulations and Their Relationships to Learning*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112.
- Snyder, H. (2019). Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.
- Zeybek, N., & Saygı, E. (2024). Gamification in Education: Why, Where, When, and How?—A Systematic Review. *Games and Culture*, 19(2), 237–264.