

METODE GAMIFICATION SEBAGAI SOLUSI FENOMENA LEARNING LOSS DALAM PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19: A Literatur Review

Syarip Hidayat¹, Seni Apriliya², Ana Fauziyaturrosyidah³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Tasikmalaya

¹ hidayat@upi.edu , ² seni_apriliya@upi.edu , ³ anafzyhtrsdh0299@upi.edu

Abstract

The COVID-19 pandemic has hit various aspects of life, including education. The student learning process during the pandemic is indeed a dilemma. In order to avoid and close student interactions for too long, the face-to-face teaching and learning process in schools is abolished and utilizes the online learning process as a solution. However, the application of bold learning turns out to be a lot of obstacles in the field. This research is motivated by the Covid-19 pandemic changing learning into something that dares to show the phenomenon of learning loss. Loss of learning is characterized by a lack of student interest in learning, learning that is not interactive so students feel bored and bored. Therefore, this study aims to determine the gamification method to overcome the phenomenon of learning loss in courageous learning during the covid-19 pandemic. This research method uses a literature review method with a systematic type of literature review using data sources from three databases, namely Google Scholar, ScienceDirect, and ERIC. The data collection technique used the PRISMA flow through a process of examination, screening, eligibility, and selection of inclusion criteria. The data analysis uses descriptive-narrative with the help of the ATLAS.ti application. The results of this study are 1) using the gamification method in the learning process through applications including using Kahoot!, Quizizz, Skiliding Puzzle, Minecraft, Kinecraft, Snakes and ladders online, Hago, Lego and Adobe Software development. 2) the gamification method is able to overcome learning loss by looking at student motivation, student interaction, and student interest. 3) there is the concept of gamification, namely the existence of user engagement, goals, learning, achievement, reward, competition, challenge, skill.

Keywords: Gamification, Learning Loss, Online Learning, Elementary School Students.

Abstrak

Pandemi COVID-19 menghantam berbagai sendi kehidupan termasuk segi pendidikan. Proses belajar siswa di masa pandemic memang dilematis. Guna menghindari kerumunan dan interkasi siswa yang dekat terlalu lama, proses belajar mengajar secara tatap muka di sekolah ditiadakan dan digantikan dengan proses pembelajaran daring sebagai solusi. Namun penerapan pembelajaran daring ternyata banyak menemui kendala di lapangan. Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya pandemi covid-19 mengubah pembelajaran menjadi daring hal ini menunjukkan fenomena learning loss. Learning loss ditandai kurangnya minat siswa dalam belajar, pembelajaran yang tidak interaktif sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode gamifikasi mengatasi fenomena learning loss dalam pembelajaran daring selama pandemi covid-19. Metode penelitian ini menggunakan metode literature review dengan jenis sistematik literature review dengan menggunakan sumber data dari tiga database yaitu google scholar, sciencedirect, dan ERIC. Teknik pengumpulan data menggunakan alir PRISMA melalui proses identifikasi, screening, eligibility, dan seleksi kriteria inklusi. Adapun analisis data menggunakan naratif-deskriptif dengan bantuan aplikasi ATLAS.ti. Hasil penelitian ini yaitu 1) menggunakan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran daring melalui aplikasi diantaranya yaitu menggunakan Kahoot!, Quizizz, Skiliding Puzzle, Minecraft, Kinecraft, Ular tangga online, Hago, Lego dan pengembangan Software Adobe. 2) metode gamifikasi mampu mengatasi learning loss terlihat meningkatnya motivasi siswa, keterlibatan siswa, minat siswa.

3) terdapat konsep gamifikasi yaitu adanya user engagement, goal, learning, achievement, reward, competition, challenge, skill.

Kata Kunci: Gamifikasi, *Learning Loss*, Pembelajaran Daring, Siswa SD.

PENDAHULUAN

Pada saat ini dunia sedang menghadapi pandemic covid-19 yang mengancam jutaan manusia dan telah merenggut puluhan ribu jiwa di seluruh dunia. Covid-19 merupakan virus menular yang disebabkan oleh *coronavirus*. Virus korona ini menyebar di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Pada akhir bulan Desember 2019 virus korona ini terdeteksi keberadaannya yaitu di kota Wuhan, China. Pada tanggal 2 Maret 2020 diumumkan langsung oleh Presiden Joko Widodo tepatnya bahwa ada warga Negara Indonesia yang berdomisili di Depok, Jawa Barat terjangkit virus korona (Nuraini, 2020) (dalam Winaya, 2020). Sejak saat itu, jumlah pasien yang terkonfirmasi positif Covid-19 terus mengalami penambahan sampai sekarang, pertanggal 17 Februari 2021, peta sebaran Covid-19 di Indonesia menunjukkan jumlah kasus pasien terkonfirmasi positif Covid-19 sebanyak 9.687 kasus. Berdasarkan data terbaru Satgas Covid-19 bahwa kenaikan kasus positif yang terkonfirmasi secara akumulasi mencapai 1.243.646 kasus sejak pengumuman perdana pada 2 maret 2020 (Guritno, 2021).

Dengan bertambahnya kasus terkonfirmasi covid-19 semakin meningkat dan melihat pendidikan yang memang harus tetap dilakukan meskipun dalam keadaan darurat sehingga pemerintah harus mengambil berbagai kebijakan dengan penetapan dasar hukum melalui Surat Edaran Mendikbud No. 3 Tahun 2020, tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan; Surat Mendikbud No. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19 pada Perguruan Tinggi; Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona (Waspodo, 2020). Di Indonesia pandemi covid-19 sudah berlangsung selama kurun waktu kurang lebih satu tahun sejak maret 2020. Menurut data statistik pendidikan menggambarkan bahwa jumlah sekolah dasar (SD) tahun ajaran 2019/2020 terdiri dari sekolah negeri berjumlah 131,879 atau 88.25 % dan sekolah swasta 17,556 atau 11,75 % sehingga diakumulasikan total 149,435 (Statistik Pendidikan, 2016). Penutupan sekolah tersebut berdampak kepada siswa-siswa SD di Indonesia berdasarkan data statistik pendidikan bahwa jumlah siswa SD yaitu 25,203,371 terdiri dari 21,624,026 siswa negeri dengan presentase 85.80 % dan siswa swasta yaitu 3,579,345 dengan presentase 14.20 % (Statistik Pendidikan, 2016).

Keputusan pemerintah terhadap dunia pendidikan salah satunya adalah dengan meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah atau bisa dikatakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dan peserta didik dapat mengakses kegiatan pembelajaran tanpa terikat ruang dan waktu sejalan dengan pendapat Syarifudin, (2020) mengatakan bahwa pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan internet sebagai tempat transfer ilmu pengetahuan dimana tanpa harus tatap muka selain itu bentuk pembelajaran juga dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu. Pada pembelajaran adanya proses internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam skemata pelajar artinya pada proses ini terdapat aktivitas peserta didik sebagai pelajar dan terdapat aktivitas guru dimana guru sebagai pembelajar (Syarifudin, 2020). Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yaitu dimana proses yang didalamnya terdapat ilmu pengetahuan dan interaksi antara guru dengan siswa.

Pada penelitian yang dilakukan Lismawani & Shadiqin, (2021) didapatkan hasil penelitian bahwa pembelajaran daring menunjukkan gangguan yaitu siswa tidak fokus belajar, kurang memadai fasilitas pembelajaran, kurangnya kesiapan guru dan orangtua. Adapun hal yang sama dengan penelitian Suhandi & Pamela, (2020) berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa siswa mudah malas dan bosan akibat jenuh karena pembelajaran yang tidak interaktif oleh sebab itu berpengaruh terhadap psikologi anak. Hal tersebut dapat diperkirakan karena penggunaan metode yang tidak interaktif. Dengan kata lain jika tetap dibiarkan maka hal tersebut merupakan ciri-ciri pertanda adanya *learning loss*.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran maka membutuhkan metode pembelajaran yang tepat. Pembelajaran akan terlaksana dengan maksimal apabila didukung dengan metode, bahan yang memadai, media, dan alat sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif mengingat kondisi pada saat ini pembelajaran daring maka pemilihan metode yang interaktif dapat membantu pembelajaran dapat bermakna salah satunya yaitu dengan menggunakan metode gamifikasi (*gamification*). Penggunaan metode gamifikasi ini didasarkan bahwa karakteristik peserta didik SD yaitu suka bermain. Hal ini berdasarkan pendapat yang dikemukakan Meriyati, (2015) bahwa usia anak SD biasanya 6-12 tahun. Jika mengacu pada pembagian tahap perkembangan anak. Artinya peserta didik pada usia ini memiliki karakteristik yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan secara langsung. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disajikan, peneliti melakukan penelitian dengan topik metode gamifikasi sebagai solusi fenomena *learning loss* selama dalam pembelajaran daring selama pandemic covid-19.

Learning Loss

Learning loss merupakan dampak dari suatu perubahan yang terjadi secara tiba-tiba, biasanya orang yang terkena *learning loss* yaitu orang yang kurang siap akan perubahan. *Learning loss* ini bisa disebut efek akibat permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kegiatan belajar. UNESCO et al. (2020) dalam Stringer & Keys, (2020, hlm.10) menyatakan bahwa “*warn that even short interruptions to children’s schooling can have long-lasting negative impacts on their learning*” [memperingatkan bahwa gangguan sekolah yang singkat pada anak dapat memiliki dampak negatif jangka panjang pada pembelajaran mereka]. Sejalan dengan hal itu, pendapat hampir sama yang dikemukakan oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi bahwa *learning loss* didefinisikan hilangnya kesempatan belajar diakibatkan interaksi antara guru dan murid pada saat proses pembelajaran itu kurang sehingga mengakibatkan penurunan pada penguasaan kompetensi peserta didik (Nurhayati, 2021). Hal ini juga sejalan dengan penelitian Stringer & Keys, (2020) yaitu banyak terjadi hingga saat ini siswa yang terkena dampak penutupan sekolah kedua tahun 2020 ini kemungkinan dua atau tiga bulan, kerugian tampak lebih besar dalam membaca dan menghitung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kaffenberger, (2021) menyatakan bahwa dia memprediksi terjadinya penutupan sekolah selama tiga bulan dapat menimbulkan kehilangan pembelajaran bagi anak-anak seperti satu tahun karena ketertinggalan pelajaran ketika sekolah kembali dibuka.

Learning loss terjadi sangat besar pada siswa SD. Berdasarkan penelitian Kaffenberger, (2021) pada saat itu kelas 3 SD melewati waktu belajar selama 6 bulan maka berpotensi terhadap kemampuannya tertinggal selama 1,5 tahun sedangkan siswa kelas 1 SD, mereka tidak merasakan belajar dalam waktu yang sama maka, berpotensi ketertinggalan selama 2,2 tahun. Akibat dari *learning loss* ini menimbulkan permasalahan terhadap ekonomi dimasa yang akan

datang. Artinya presentasinya antara 1,5 tahun dengan 2,2 tahun jika dipresentasikan 15% dan 20% tiap pertambahan 1 tahun maka berpotensi 5% kenaikannya

Gamification

Gamification atau gamifikasi ini merupakan salah satu pendekatan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dianjurkan oleh kemendikbud seperti *blended learning*, *hybrid learning*, *cooperative learning* dan *mix method*. Istilah *gamification* pertama kali dikemukakan oleh Nick Pelling di tahun 2002 ketika Nick sedang presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). *Gamification* merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan bertujuan untuk memotivasi ketika pada proses pembelajaran dan dapat memaksimalkan rasa enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik dan menginspirasi untuk tetap terus melaksanakan pembelajaran (Jusuf, 2016). Adapun menurut Kapp, (2012) (dalam Wastari, 2018) *gamification* didefinisikan suatu cara dengan memanfaatkan mekanika berbasis permainan, estetika, cara berpikir untuk menggugah ketertarikan dan motivasi berkasi, mempromosikan permasalahan dan menyelesaikan masalah. Sejalan dengan itu Deterding et al., (2011) "*Gamification is the use of game elements and game thinking in non-game environments to increase target behaviour and engagement*" [Pemanfaatan dari elemen game dan pola pikir game untuk lingkungan yang bukan game tujuannya untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan dari orang tersebut]. Hal ini sejalan dengan pendapat Glover (dalam Jusuf, 2016) menyimpulkan bahwa gamifikasi dapat memberikan motivasi tambahan dan menjamin peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. Engagement artinya kesediaan untuk berpartisipasi. Hal ini juga dikemukakan oleh Frederick mendefinisikan student engagement sebagai tindakan metakonstruksi meliputi keterlibatan perilaku, kognitif dan emosi siswa ketika belajar (Jusuf, 2016). Definisi menurut Buncball, (2010) (dalam Hutahaean, 2021) *gamification* adalah "penerapan mekanik dari suatu game (*game mechanics*) pada aktivitas non-game.

Berdasarkan pengertian diatas ada kata kunci yakni meningkatkan partisipasi dan meningkatkan keterlibatan secara menyenangkan. Berarti dalam kegiatan proses pembelajaran dimanas susah sekali mendapatkan perilaku yang diinginkan atau keterlibatan yang diinginkan oleh karena dengan menerapkan metode *gamification* dengan mengacu kepada pengertian tersebut maka dapat mampu membawa peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran daring.

METODE

Penelitian ini menggunakan *literature review* dengan jenis *Systematic literature review* melalui pendekatan kualitatif. Pendekatan tersebut digunakan karena karakteristik data yang dikumpulkan yaitu, datanya bersifat grounded theory dan naratif, metode menggunakan data teks, peneliti memosisikan diri sendiri (Creswell, 2003, hlm. 19) (dalam Emzir, 2008, hlm. 29).

Strategi Pencarian dan Strategi Seleksi

Peneliti menggunakan data sekunder sebagai sumber data penelitian. Data sekunder didapatkan dari *paper* yang telah terpublikasi di internet melalui database. Kegiatan penelitian yaitu mengumpulkan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengelola bahan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun penelitian dilakukan dengan mengumpulkan *paper*

penelitian melalui tiga database yang ada pada *google* yaitu *Google Scholar* (<https://scholar.google.com/>), *Sciendirect* (<https://www.sciencedirect.com/>) dan *ERIC* (<https://eric.ed.gov/>). Proses pencarian dilakukan menggunakan *search engine* (*google chrome*) dengan menggunakan alamat situs.

Kriteria Kelayakan

Tabel 1. Pencarian dan Stategi yang Digunakan untuk Mencari Literatur yang Relevan

| Kata kunci utama | Istilah pencarian |
|--------------------|--|
| Gamification | “gamifikasi” OR gamify OR gamified OR game based learning OR online game |
| Student Engagement | Aktif OR motivasi OR interaktif OR keterlibatan OR pengguna aktif |

Tabel 2. Kriteria Inklusi

| No. | Kriteria | Deskripsi |
|-----|-----------------------|---|
| 1. | Topik | Literatur dengan topik metode gamifikasi, Achievement, siswa sekolah dasar (SD) dan pandemi covid-19. |
| 2. | Periode | Literatur yang diterbitkan antara tahun 2020-2021 tanggal meta analisis yaitu Januari 2020-Juni 2021 terkait dengan subjek yang diselediki. |
| 3. | Basis Literatur | Literatur mencangkup studi empiris baik kuantitatif maupun kualitatif. |
| 4. | Transparansi | Literatur menggunakan metode penelitian pada sebelumnya harus jelas bukan literature review dalam hal ukuran sampel, instrument dan analisis. |
| 5. | Reabilitas /Validitas | Hasil literatur harus valid dan reliabel dengan jenis studi yang telah diterima terindeks minimal SINTA 5 dan Scopus. |

Strategi Seleksi dan Koleksi Data

Semua artikel yang diambil dengan menggunakan istilah pencarian yang tersedia dalam database di download dan dimasukkan kedalam mendeley. Artikel yang teridentifikasi sama dihilangkan atau dihapus baik menggunakan mendeley ataupun secara manual. Judul dan abstrak terpublikasi menggunakan kriteria inklusi, menilai keseluruhan teks. Informasi tentang detail publikasi, studi, desain, sampel ukuran, karakteristik partisipan, konsep paparan dan pengukuran, pengukuran instrument, dan hasil.

Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menjawab tujuan penelitian dalam analisis data menggunakan metode naratif yaitu mengelompokkan data-data hasil ekstraksi yang sejenis sesuai hasil yang

diukur. Adapun literatur yang telah di unduh dengan bantuan aplikasi ATLAS. ti gunannya untuk menghemat waktu pengerjaan screening dan analisis *paper*.

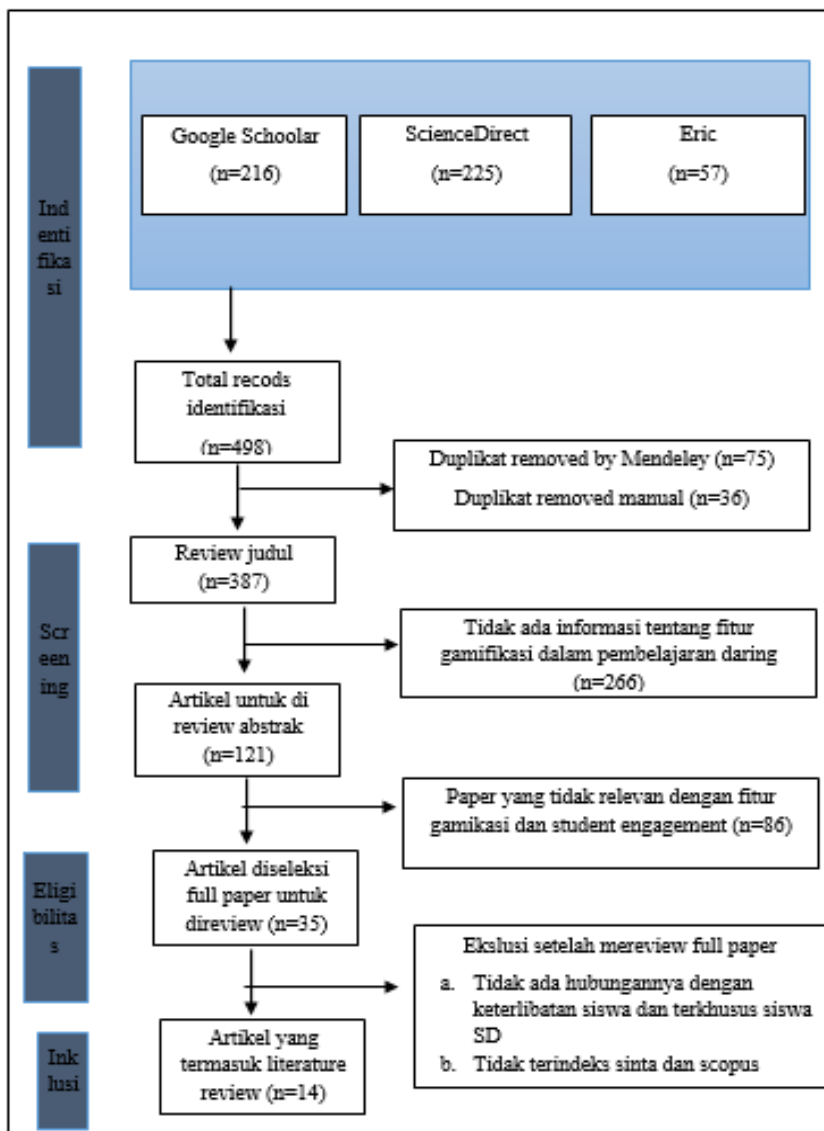
Data yang diekstraksi dari semua artikel yang memenuhi syarat diringkas bersama dengan hasil penilaian kualitas studi, diikuti oleh sintesis naratif. Temuan yang telah ditemukan kemudian dibahas dan arah studi kedepannya akan diusulkan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Hasil Pencarian Literatur

Berdasarkan pencarian literature yang digunakan dari tiga database yaitu google scholar, sciencedirect dan eric maka mendapatkan 498 artikel. Dalam pencarian menggunakan Advance search untuk mendapatkan jurnal-jurnal terbaru 1 (satu) tahun terakhir dari tahun 2020-2021 mendapatkan 244 artikel. Adapun proses screening dilakukan berdasarkan dari judul, abstrak mendapatkan 35 artikel. Kemudian setelah *full text* telah di *assessment* 14 artikel yang termasuk dalam *eligibility criteria* yang akan dijadikan referensi dalam topik penelitian. Hasil pencarian literature tersebut berdasarkan alir PRISMA.



Gambar 1. Studi Proses Seleksi Berdasarkan Alur PRISMA

Karakteristik Studi dan Metode

Tabel 3. Hasil Studi Literatur

| Referensi | Topik | Hasil |
|-----------------------------|---|--|
| Susanti, (2021) | Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa | Fitur gamifikasi dengan menggunakan puzzle dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar baik dalam mata pelajaran IPA. Kenaikan rata-rata nilai siswa mengumpulkan tugas tepat waktu. Dengan demikian gamifikasi sliding puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA di sekolah. |
| Tangkui & Kong, (2020) | Kesan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Minecraft Terhadap Pencapaian Murid Tahun Lima dalam Pecahan | Fitur gamifikasi menggunakan minecraft dalam pengajaran matematik sehingga meningkatkan pencapaian pemahaman siswa dalam pecahan. |
| Ariessanti et al., (2020) | Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19 | Pembelajaran gamifikasi berbasis online play yang di terapkan pada ular tangga, siswa berperan aktif dalam kemandirian belajar selayaknya bermain. |
| Purwidiatoro & Hadi, (2020) | Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat Belajar Siswa | Fitur gamifikasi dapat membangun partisipasi aktif, dan minat belajar siswa serta motivasi. |

| | | |
|---------------------------|--|---|
| Purniasih et al., (2020) | Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School | Fitur gamifikasi dengan memanfaatkan multimedia CorelDraw respon siswa sangat interaktif terbukti dengan respon yang diberikan melalui angket yang disebar yaitu hasil presentase perorangan sebanyak 96,66% kemudian uji respon kelompok sebanyak 96,11% dan uji respon 97,06%. Dengan rata-rata penilaian ketiga pengujian respon tersebut adalah 96,61%. |
| Shebastian et al., (2020) | Pengembangan media Pembelajaran Interaktif "Pengenalan Hewan dan Tumbuhan" pada mata pelajaran IPA Dengan Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDN 2 Batur) | Pengembangan media pembelajaran interaktif berkonsep gamification pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas 2 di SD Negeri 2 Batur mampu menjadi sumberbelajar bagi siswa. Ini dibuktikan dengan hasil respon siswa yaitu 90% jika dikonversikan kedalam tabel respon siswa termasuk dalam kategori Sangat Baik. |
| Pradnyana et al., (2020) | Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN untuk Siswa Tunagrahita dengan Konsep Gamifikasi | Penerapan fitur gamifikasi yang diterapkan pada anak grahita menciptakan pembelajaran interkatif sehingga meningkatkan konsentrasi pada siswa melalui pembelajaran PPKN. |

| | | |
|-----------------------------|---|---|
| Jailani et al., (2020) | Reka bentuk aplikasi multimedia berasaskan kinect untuk pembelajaran peribahasa Melayu | Pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan Kinect membuat siswa berpartisipasi langsung dalam mempelajari bahasa melayu. |
| Fachresya, (2020) | Mereduksi Perilaku Blindism Dengan Permainan Lego Untuk Anak Tunanetra | Penerapan gamifikasi terhadap anak tunanetra yang mengalami blindism dapat diatasi dengan lego. |
| Qodr, (2020) | Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital | Penerapan metode gamifikasi geograpiea dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran konsep tentang wilayah Indonesia. |
| Permata & Kristanto, (2020) | Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa | Pembelajaran matematika berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan validitas yang sangat tinggi dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan rata-rata 3.30%. instrumen asesmennya menyediakan tantangan dalam kategori sedang, sehingga perangkat pembelajaran tersebut efektif dan memiliki kualitas baik. Sehingga gamifikasi dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. |

| | | |
|-------------------------------|---|---|
| Kurnia et al.,(2021) | Game Hago Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar | Dengan pembelajaran menggunakan game hago sebagai pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian siswa mendapat skor 50 samapi dengan 90 maka jika diakumulasikan siswa mendapatkan secara rata-rata 74,80 oleh karena berada diatas KKM. |
| Parra-González et al., (2021) | Gamification and Flipped Learning and Their Influence on Aspects Related to The Teaching-Learning Process | Gamifikasi memberikan dampak positif bagi siswa dari tingkat bawah. Pada saat pembelajaran menghasilkan efek positif kepada siswa. |
| Martín-Sómer et al., (2021) | Use of Kahoot! to keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19 | Metode gamifikasi melalui permainan membantu siswa untuk mendapatkan nilai yang lebih baik dalam ujian akhir menunjukkan bahwa untuk mencapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi selama pendidikan online, partisipasi siswa harus diupayakan oleh guru |

Diskusi

Berdasarkan hasil literature review *paper* Kurnia et al., (2021), Permata & Kristanto, (2020), Shebastian et al., (2020), Purniasih et al., (2020) menunjukkan respon siswa yang baik dengan adanya respon yang diberikan oleh siswa berdasarkan nilai tes dan non tes yang di kerjakan oleh siswa. Penggunaan fitur gamifikasi sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa aplikasi. Aplikasi tersebut digunakan dalam pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai media pembelajaran. Penggunaan metode gamifikasi didasarkan adanya keterlibatan siswa seperti yang penelitian yang dilakukakn oleh Ariessanti et al., (2020), Purwiantoro & Hadi, (2020), Susanti, (2021), Parra-González et al., (2021), Martín-Sómer et al., (2021) gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, minat siswa, partisipasi aktif, keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga mengurangi terjadinya learning loss dan mengakibatkan

pembelajaran bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran. Aplikasi yang digunakan dalam fitur gamifikasi berdasarkan hasil review paper tersebut yaitu menggunakan aplikasi Kahoot! Dan Quizizz penelitian yang dilakukan oleh Martín-Sómer et al., (2021) (Permata & Kristanto, (2020). Penerapan fitur gamifikasi pada sliding puzzle (Susanti, 2021). Penerapan fitur gamifikasi minecraft (Tangkui & Kong, 2020). Kurnia et al., (2021) menerapkan gamifikasi dengan aplikasi Hago (Fachresya, 2020). Stringer & Keys, (2020) menerapkan gamifikasi dengan aplikasi lego. Fitur gamifikasi juga diterapkan dalam software adobe yang dikembangkan oleh Pradnyana et al., (2020), Purniasih et al.,(2020), dan Shebastian et al., (2020). Susanti, (2021) menerapkan sliding puzzle sebagai metode gamifikasi. Tangkui & Kong, (2020) menggunakan gamifikasi dengan aplikasi minecraft. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ariessanti et al., (2020) menggunakan aplikasi ular tangga online. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Purwiantoro & Hadi, (2020) menggunakan boardgame sebagai fitur gamifikasi. Fitur gamifikasi dengan diaplikasi dalam sebuah aplikasi membuat pembelajaran lebih memotivasi siswa dan keterlibatan siswa.

KESIMPULAN

Review ini melihat dampak penggunaan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak yang positif. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa yang menggunakan gamifikasi sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia et al., (2021) menggunakan penerapan gamifikasi melalui hago dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan siswa mampu memahami pelajaran dengan baik terbukti hasil ujian siswa mendapatkan diatas rata-rata KKM yaitu 74,80 dari 70. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Permata & Kristanto, (2020) dapat menimbulkan minat belajar siswa terbukti dari hasil respon siswa yaitu 3,30 % dari 2 %. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Shebastian et al., (2020), Purniasih et al., (2020) respon yang didapatkan dari anak-anak yang berkebutuhan khusus menghasilkan respon diatas 90% artinya penerapan gamifikasi dapat membantu anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, fenomena learning loss selama pandemic covid-19 dapat diatasi dengan penerapan metode gamifikasi.

REFERENSI

- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, T. A. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 174–187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>.
- 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.
- Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (S. Rinaldy (ed.); 8th ed.). PT RajaGrafindo Persada. <http://www.rajagrafindo.co.id>.
- Fachresya, A. (2020). Mereduksi Perilaku Blindism Dengan Permainan Lego Untuk Anak Tunanetra. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–8.
- Guritno, T. (2021). *UPDATE 17 Februari: Ada 86.960 Suspek Terkait Covid-19 di Indonesia*. *Www.Kompas.Com*. <https://nasional.kompas.com/read/2021/02/17/18331721/update-17-februari-ada-86960-suspek-terkait-covid-19-di-indonesia>.
- Hutahaean, P. W. (2021). *Penerapan Konsep Gamification Pada E-Learning* (N. Pangesti (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Press.
- Jailani, N., Ning, C. tan S., Latih, R., Ismail, A., Bakar, M. A., Rambely, A. S., Yusof, M., & Yatim, N. M. (2020). Reka bentuk aplikasi multimedia berasaskan kinect untuk

- pembelajaran peribahasa Melayu. *ASEAN Journal of Teaching & Learning in Higher Education*, 12(2), 152–176.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- Kaffenberger, M. (2021). Modelling the long-run learning impact of the Covid-19 learning shock: Actions to (more than) mitigate loss. *International Journal of Educational Development*, 81(December 2020), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2020.102326>
- Kurnia, I., Noviantiningtyas, T., & Rohmania, Q. N. (2021). Game Hago Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 119–129. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15955>.
- Lismawani, & Shadiqin. (2021). DISTRACTION (GANGGUAN) DALAM PEMBELAJARAN ONLINE. *MUDARRISUNA:Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 217–228. <https://doi.org/10.22373/jm/v11i2.8932>.
- Martín-Sómer, M., Moreira, J., & Casado, C. (2021). Use of Kahoot! to keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19. *Education for Chemical Engineers*, 36(March), 154–159. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.05.005>
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik* (pertama). Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung. http://repository.radenintan.ac.id/10379/1/1.BUKU_KARAKTERISTIK_Meriyati_Fix_Baru.pdf.
- Nurhayati, S. (2021). *Menelisik Learning Loss Dunia Pendidikan Di Indonesia*. Newmalangpos. <https://newmalangpos.id/menelisik-learning-loss-dunia-pendidikan-di-indonesia>.
- Parra-González, M. E., López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., & Moreno-Guerrero, A. J. (2021). Gamification and Flipped Learning and Their Influence on Aspects Related to The Teaching-Learning Process. *Heliyon*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06254>.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279–291. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN untuk Siswa Tunagrahita dengan Konsep Gamifikasi. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 166–176.
- Purniasih, N. K. D., Darmawiguna, I. G. M., & Agustini, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 1–10.
- Purwiantoro, M. hari, & Hadi, W. (2020). Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat Belajar Siswa. *Journal of Informatics Education*, 3(2), 9–10.
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29>.
- Shebastian, I. G. R., Putrama, I. made, & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan media Pembelajaran Interaktif “Pengenalan Hewan dan Tumbuhan” pada mata pelajaran IPA Dengan Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDN 2 Batur). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(1), 8–20.
- Statistik Pendidikan. (2016). *Statistik Pendidikan*. Pusat Data Dan Teknologi Informasi. <http://statistik.data.kemdikbud.go.id/>.
- Stringer, N., & Keys, E. (2020). Learning during the pandemic : review of international

- research. In *ofqual*.
https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1000352/6803-5_Learning_during_the_pandemic_-_review_of_international_research.pdf.
- Suhandi, A., & Pamela, I. S. (2020). Dampak Musim Libur Covid-19 Belajar dari Rumah Terhadap Psikologi Anak Sekolah Dasar Andi Suhandi 1 , Issaura Sherly Pamela 2 12). *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(2), 207–218.
- Susanti, R. (2021). Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.32699/spektra.v7i1.178>.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *METALINGUA Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.
- Tangkui, R. Bin, & Kong, T. C. (2020). Kesan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Minecraft Terhadap Pencapaian Murid Tahun Lima dalam Pecahan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(9), 98–113.
- Waspodo, M. (2020). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid -19. *Pusat Penelitian Kebijakan*, 1–19. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/berita/detail/3638/diskusi-tematik--pembelajaran-daring-dan-kesehatan-mental-gurasiswa-di-masa-pandemi-covid19>.
- Wastari, D. A. Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 [Universitas Negeri Yogyakarta]. In *Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507><http://dx.doi.org/10.1016/j.humpath.2017.05.005><https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>.
- Winaya, I. M. A. (2020). Pembelajaran Daring yang Efektif sebagai “New Normal” Sekolah di tengah Pandemi Covid-19. In K. A. P. Dewi (Ed.), *Covid-19: Perspektif Pendidikan* (pp. 147–158). Yayasan Kita Menulis.