

INTEGRASI DIGITAL PLATFORM LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SMAN 1 LUHAK NAN DUO

Erza Meta¹, Hefni², Erningsih³

^{1,2,3}Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humainora,

Universitas PGRI Sumatera Barat,

¹meta7352@gmail.com, ²efnihefni@gmail.com,

³erningsihanit@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that in the world of education in the digital era, the use of technology and communication is very important to be applied in learning. The utilization of digital platform learning based on gamification is one effective way to support the learning process. Gamification is an approach that combines game elements into a game context. One form of platform used is Minecraft, Quizizz, and Kahoot. This effort is done as a way to increase student motivation and make it easier for teachers in the learning process to be more effective and efficient. Therefore, this study aims to determine the integration of digital platform learning based on gamification in sociology learning. This research uses qualitative research with a descriptive type. The theory used in this research is the constructivism theory by Jean Piaget. The informants in this study are teachers, students, deputies, and principals at SMAN 1 Luhak Nan Duo. The sample of this study consisted of 11 people with certain criteria or sampling with purposive sampling technique. Data collection techniques used are observation, interviews, and document studies. Data analysis uses the Miles and Huberman model, starting from data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing (verification). The results show that overall, the integration of digital platform learning based on gamification in sociology learning at SMAN 1 Luhak Nan Duo has been running quite well. The Minecraft platform is used during the learning process, and the Quizizz and Kahoot platforms are used as evaluation tools. Efforts are needed to improve the process of implementing digital platform learning based on gamification in sociology learning at SMAN 1 Luhak Nan Duo to make it even better.

Keywords: digital platform learning, gamification, minecraft

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa dalam dunia pendidikan di era digital, pemanfaatan teknologi dan komunikasi menjadi sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan pembelajaran platform digital berbasis gamifikasi salah satunya cara yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Gamifikasi adalah sebuah pendekatan yang menggabungkan

elemen permainan ke dalam konteks permainan. Salah satu bentuk platform yang digunakan adalah Minecraft, Quizizz, dan Kahoot. Upaya ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan jumlah siswa motivasi dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui integrasi digital pembelajaran platform berbasis gamifikasi dalam pembelajaran sosiologi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan tipe deskriptif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme oleh Jean Piaget. Informan dalam hal ini penelitian ini adalah guru, siswa, wakil, dan kepala sekolah di SMAN 1 Luhak Nan Duo. Sampel penelitian ini berjumlah 11 orang dengan kriteria atau pengambilan sampel tertentu teknik pengambilan sampel secara purposif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi dokumen. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menggambar (verifikasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, pembelajaran terintegrasi berbasis platform digital tentang gamifikasi pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Luhak Nan Duo telah berjalan cukup baik. Platform Minecraft digunakan selama proses pembelajaran, dan Platform Quizizz dan Kahoot digunakan sebagai alat evaluasi. Diperlukan upaya untuk melakukannya meningkatkan proses penerapan pembelajaran platform digital berbasis gamifikasi dalam pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Luhak Nan Duo agar lebih baik lagi.

Kata Kunci: pembelajaran platform digital, gamifikasi, minecraft

A. Pendahuluan

Di era digital, pendidikan mengalami perubahan besar berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan penyampaian yang diterangkan menurut Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Mendikbudristek) pada tahun 2022 menjelaskan bahwa jumlah penggunaan platform digital terkait pendidikan telah mencapai 10,2 juta pengguna. Hal ini memberikan keterangan bahwa pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan besar menuju

pembelajaran yang berbasis digital. Peningkatan jumlah penggunaan platform digital menunjukkan bahwa teknologi semakin diterima didunia pendidikan sebagai alat untuk mendukung proses belajar. Hal ini memberikan pandangan bahwa adanya transformasi dalam metode pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif bagi guru dan siswa (Madrim, 2022).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan kini semakin berkembang, salah satunya adalah melalui digital platform learning, konsep ini merujuk pada pemanfaatan platform learning

berbasis teknologi yang mendukung proses belajar, baik secara daring maupun luring. Platform pembelajaran digital memberikan beragam fitur untuk membantu proses belajar, contohnya yaitu modul online, kuis otomatis, ruang diskusi, dan membantu guru dalam memberikan nilai kepada siswa. Keuntungan dari penggunaan digital platform learning ini yaitu, siswa dapat mengakses pembelajaran dimana dan kapan saja, yang dapat memberikan proses pembelajaran lebih efektif dan fleksibel.

Kabupaten Pasaman Barat merupakan salah satu wilayah dengan jumlah instansi pendidikan yang cukup banyak, yaitu sebanyak 849 sekolah, yang terdiri dari 352 sekolah negeri dan 497 sekolah swasta menurut data dari (Daftar Sekolah, 2025). Meskipun sebagian sekolah telah mulai memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, masih terdapat berbagai tantangan dalam mengintegrasikannya secara efektif ke dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks ini, penerapan platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi menjadi salah satu solusi potensial. Gamifikasi tidak

hanya dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga mempermudah akses terhadap materi pembelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini terutama relevan dalam pembelajaran Sosiologi, di mana gamifikasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sosial secara kontekstual dan partisipatif.

Tabel 1 Penggunaan teknologi digital dalam Pembelajaran di Kabupaten Pasaman Barat

Keterangan Jumlah Sekolah Persentase		
Jumlah total SMA di Pasaman Barat	24 Sekolah	100%
SMA yang sudah Menggunakan teknologi	3 Sekolah	12,5%
SMA yang belum menggunakan teknologi	21 Sekolah	87,5%

Sumber: (Daftar Sekolah,2025)

Berdasarkan tabel 1 diatas menggambarkan beberapa temuan penting terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebanyak dari 24 Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Pasaman Barat, baru 3 sekolah (12,5%) yang sudah menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, 21 sekolah (87,5%) lainnya belum menggunakan teknologi secara maksimal dalam pembelajaran. SMAN 1 Luhak Nan

Duo merupakan salah satu sekolah yang sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar di sekolah masih sangat sedikit, dan menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu pendidikan berbasis digital di daerah tersebut, Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Luhak Nan Duo dengan judul Integrasi Dgital Platform Learning Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Di SMAN 1 Luhak Nan Duo. Dari penjelasan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana Integrasi Platform Learning Berbasis Gamifikasi diterapkan di dalam Pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Luhak Nan Duo?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget beliau merupakan psikolog asal swiss yang mengembangkan teori tersebut pada tahun 1920-an hingga 1930-an. Teori Konstruktivisme menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses

membangun pengetahuan dan pemahaman melalui pengalaman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengungkapkan dan memahami realitas yang ada dilapangan sesuai dengan kondisi- kondisi yang sebenarnya. (Creswell, 2014) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna yang distribusikan individu atau kelompok pada suatu masalah sosial atau manusia. Fokus utama adalah memahami perspektif subjek secara mendalam.

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe deskriptif, tipe deskriptif adalah tipe yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena, peristiwa, atau kondisi tertentu secara sistematis dan faktual. Menurut (Arikunto, 2014) Tipe penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara jelas fenomena yang sedang terjadi tanpa bermaksud untuk menguji hipotesis atau membuat prediksi. Teknik pemilihan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*.

Penelitian ini dilakukan di SMAN Luhak Nan Duo dengan jumlah informan dalam penelitian ini adalah 11 orang, yang terdiri dari 4 orang guru Sosiologi, 5 orang siswa (3 siswa dari kelas X E7 dan 2 siswa dari kelas X E8), serta Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan Kepala Sekolah. Pemilihan informan tersebut dilakukan secara purposif untuk memperoleh informasi yang relevan, jelas, dan langsung berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Peneliti menggunakan data primer dan sekunder sebagai metode pengumpulan data. Peneliti menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi beberapa tahap, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Verifikasi).

Cara pengumpulan data melalui observasi yaitu dengan mengamati secara langsung objek penelitian, baik berupa individu, kelompok, perilaku, situasi, atau fenomena tertentu. Ada juga wawancara, dalam wawancara ini, peneliti mengajukan pertanyaan yang tidak hanya terfokus pada jawaban singkat, tetapi juga menggali lebih jauh tentang pengalaman, pendapat, dan

pandangan orang yang diwawancarai.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Dengan Menggunakan Digital Platform Learning Berbasis Gamifikasi

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan digital platform learning berbasis gamifikasi dalam pembelajaran sosiologi, yaitu melalui Quizizz, Kahoot, dan Minecraft, merupakan penggunaan platform digital yang memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi karena menggabungkan teknologi dengan elemen permainan yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Ketiganya tidak hanya memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga memasukkan elemen permainan ke dalam proses belajar. Platform Quizizz dan Kahoot memberikan pengalaman kuis interaktif yang dilengkapi dengan fitur skor, papan peringkat, serta presentasi visual dan audio yang menarik. Di sisi lain, Minecraft memberikan pembelajaran melalui simulasi dan pengalaman virtual, yang

mengharuskan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas.

Aspek gamifikasi dari ketiga platform tersebut tampak jelas melalui fitur-fitur yang tersedia. Dalam penerapannya, ketiga platform ini digunakan dalam metode gamifikasi dengan strategi yang disesuaikan dengan tahapan pembelajaran. Quizizz dan Kahoot sering dipakai pada saat apersepsi, latihan, atau evaluasi formatif untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat dan menarik. Siswa akan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan sambil melihat peringkat mereka secara langsung.

Observasi pertama dilakukan di kelas X E7 pada jam ke-1 dan ke-2. Pembelajaran dimulai dengan guru mengarahkan siswa untuk berbaris, memasuki kelas, dan mempersiapkan diri melalui instruksi ketua kelas. Guru kemudian memberikan apersepsi dengan menyapa siswa dan melakukan absensi. Setelah itu, guru menyiapkan alat pembelajaran seperti laptop dan

proyektor, lalu menanyakan kepada siswa apakah ada kendala seperti tidak membawa ponsel atau gangguan jaringan.

Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan pematik tentang materi diferensiasi sosial. Setelah memberikan pertanyaan pematik, siswa diarahkan untuk mengakses platform Minecraft terlebih dahulu. Pada tahap ini, guru memberikan tantangan melalui platform Minecraft, dalam bentuk permainan petualangan di mana siswa diminta menyelesaikan misi berupa membuat atau mendesain konsep mereka sendiri di dalam platform tersebut, melalui arahan guru. Tujuan akhir dari permainan tersebut adalah untuk menilai kreativitas siswa dalam membuat atau mendesain konsep pada materi diferensiasi sosial. Tetapi dalam penerapannya pada saat itu platform tersebut terjadi kendala karena aksesnya, dan memerlukan jaringan yang sangat stabil serta perlu diketahui bahwa platform ini merupakan platform prabayar, oleh karena itu guru hanya menerapkannya dengan waktu yang singkat dan tidak secara maksimal.

Observasi kedua dilakukan di kelas X E8 pada jam ke-3 di hari yang sama. Karena sebagian materi diferensiasi sosial telah disampaikan minggu sebelumnya, maka pembelajaran hari itu merupakan lanjutan dari materi tersebut. Guru memulai dengan apersepsi, menyapa siswa, dan melakukan absensi. Kemudian guru menanyakan kembali pemahaman siswa terkait materi sebelumnya sebagai pengingat. Untuk kegiatan inti, guru meminta siswa membuka platform Kahoot. Di akhir pembelajaran, guru memberikan pertanyaan reflektif dan menegaskan kembali poin-poin penting dari materi hari itu. Selama pembelajaran di kelas X E8, sempat terjadi kendala jaringan pada beberapa siswa. Namun guru tanggap dan memberikan solusi langsung sehingga pembelajaran tetap dapat berjalan dengan lancar.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran yang dilakukan di kedua kelas menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan digital platform learning berbasis gamifikasi dengan cukup baik. Penggunaan Quizizz dan Kahoot,

misalnya, dimanfaatkan oleh guru untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan, sehingga platform tersebut berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penerapan integrasi digital platform learning berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Luhak Nan Duo, khususnya di kelas X (Fase E), telah dilaksanakan dengan cukup baik. Platform yang digunakan meliputi Minecraft, Quizizz, Kahoot, serta beberapa platform pendukung lainnya. Implementasi gamifikasi ini terlihat menyeluruh mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, integrasi digital platform berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Sosiologi telah diterapkan dengan baik. Namun, masih diperlukan upaya berkelanjutan untuk menyempurnakan pelaksanaannya agar lebih optimal dan sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan masa kini.

- DAFTAR PUSTAKA** (Mendikbudristek). 11
November 2022.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Creswell, J. W. (2014). *Desain Penelitian: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Metode Campuran* (Achmad Fawaid (ed.); Edisi 2014). SAGE Publications, Yogyakarta.
- DaftarSekolah.net. (2025). *Daftar Sekolah SMA di Kabupaten Pasaman Barat*. <https://daftarsekolah.net/sekolah/sma/all/sumatera-barat/kab-pasaman-barat>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). *Sosiologi Fase E - Fase F untuk SMA/MA/Program Paket C*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Madrim, S. (2022). *penggunaan paltform digital dalam pendidikan*, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi