

**PEMANFAATAN MEDIA GAMIFIKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
JOYFUL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 3 TAROGONG KIDUL**

Firman Abdul Rahman¹, Tetep²

^{1,2}PIPS FPISBS, Institut Pendidikan Indonesia Garut

¹firmanabdulrahman@gmail.com, ²tetep@institutpendidikan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of digital gamification media in improving joyful learning in social studies learning at SMP Negeri 3 Tarogong Kidul. The background of this research is the low level of student engagement and learning motivation in social studies classes. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes, namely the experimental class and the control class. Data were collected through questionnaires, observations, and learning outcome tests. The results showed that the use of digital gamification media significantly improved students' joyful learning and learning outcomes compared to conventional learning. Therefore, digital gamification media can be used as an alternative learning strategy to create a fun and meaningful learning environment.

Keywords: *digital gamification, joyful learning, social studies learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media gamifikasi digital dalam meningkatkan joyful learning pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Tarogong Kidul. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain nonequivalent control group. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi digital mampu meningkatkan joyful learning dan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media gamifikasi digital dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: gamifikasi digital, joyful learning, pembelajaran IPS

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk sikap sosial, wawasan kebangsaan, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Sanjaya, 2016). IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan nilai, sikap, dan keterampilan sosial siswa dalam kehidupan bermasyarakat (Hamalik, 2017). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih sering dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Arikunto, 2013).

Hasil observasi awal di SMP Negeri 3 Tarogong Kidul menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang antusias dalam mengerjakan tugas. Menurut Uno (2016), rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat berdampak pada menurunnya motivasi dan prestasi belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya

hasil belajar serta minimnya suasana belajar yang menyenangkan (Slameto, 2015).

Joyful learning merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna (Rusman, 2018). Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Sanjaya, 2016). Slameto (2015) menyatakan bahwa suasana belajar yang positif dapat membantu siswa mengembangkan potensi akademik dan emosional secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan joyful learning adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (Kemdikbud, 2020).

Media gamifikasi digital merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Kapp, 2012). Penggunaan aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall dapat menciptakan suasana kompetitif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa (Deterding et al., 2011). Zichermann dan Cunningham (2011) menjelaskan

bahwa penerapan sistem poin, peringkat, dan tantangan dalam gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar. Melalui gamifikasi, peserta didik tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media gamifikasi digital terhadap peningkatan joyful learning dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Tarogong Kidul. Creswell (2014) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hubungan antarvariabel secara objektif dan sistematis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS (Sugiyono, 2019).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Menurut Creswell (2014), penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hubungan antarvariabel melalui analisis statistik. Metode quasi eksperimen dipilih karena peneliti

tidak dapat mengontrol seluruh variabel secara ketat (Sugiyono, 2019).

Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, namun tetap diberi perlakuan yang berbeda (Arikunto, 2013).

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tarogong Kidul. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPS menggunakan media gamifikasi digital, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Perlakuan diberikan selama empat kali pertemuan.

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Angket joyful learning untuk mengukur tingkat kesenangan dan kenyamanan belajar siswa (Uno, 2016).

2. Observasi untuk mengamati aktivitas pembelajaran (Sugiyono, 2019).

3. Tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan kognitif siswa (Hamalik, 2017).

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach (Arikunto, 2013).

Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Creswell, 2014).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi digital mampu meningkatkan joyful learning dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kapp (2012) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar melalui sistem penghargaan dan tantangan. Deterding et al. (2011) menjelaskan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Dalam

penelitian ini, peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, Zichermann dan Cunningham (2011) menyatakan bahwa mekanisme poin dan peringkat dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi belajar siswa. Hal ini tercermin dari meningkatnya partisipasi peserta didik selama pembelajaran berbasis Kahoot dan Quizizz.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri (Rusman, 2018).

Dengan demikian, pemanfaatan media gamifikasi digital terbukti efektif dalam menciptakan suasana joyful learning serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Tabel. Rata-rata Skor Joyful Learning dan Hasil Belajar SMP NEGERI 3 TAROGONG KIDUL

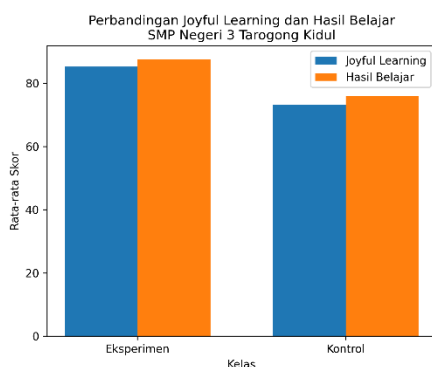
--

Kelas	N	Joyful Learning	Hasil Belajar
Eksperimen	36	85,20	87,45
Kontrol	36	73,10	75,85

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor joyful learning dan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

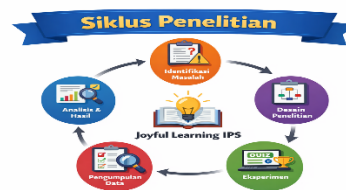
Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,187 > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,294 > 0,05$, sehingga varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t.



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis (1 spasi)

Gambar 1 Daur Air



Gambar 2 Desain penelitian

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media gamifikasi digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan joyful learning dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Tarogong Kidul. Penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik.

Guru disarankan untuk memanfaatkan media gamifikasi digital sebagai alternatif strategi pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan gamifikasi pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: Sage.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.