

PERSEPSI TENAGA KESEHATAN TENTANG PENERAPAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE

Oleh :

Yana Yojana

Balai Pelatihan Kementerian Kesehatan RI

email: yanayojana@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 23 Februari 2024

Revisi, 28 Maret 2024

Diterima, 23 April 2024

Publish, 15 Mei 2024

Kata Kunci :

Learning Engagement,
Gamifikasi,
Pelatihan Online.

ABSTRAK

Salah satu tantangan dalam pelatihan online adalah kurang maksimalnya keterlibatan peserta pelatihan (*learning engagement*) dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengakomodir keterlibatan peserta adalah gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta tentang pengaruh gamifikasi terhadap keterlibatan peserta dalam pembelajaran. Kuesioner yang digunakan mengacu kepada *a gameful experience* [GAMEX] *scale* yang disusun oleh Eppman dkk Tahun 2018 dengan penyesuaian dan adaptasi. Instrumen ukur menggunakan skala likert 5 (lima) poin untuk mengukur 5 (lima) variabel gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta dalam pembelajaran yaitu: motivasi belajar, hasil belajar, hiburan, perhatian dan efek negatif pada gamifikasi. Jumlah responden sebanyak 46 orang. Uji validitas instrumen menggunakan *pearson correlation product moment* dengan tingkat signifikansi 5%. Uji reliabilitas dilakukan dengan metode *cronbach alpha*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas (53%) peserta sangat setuju bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, 57,2% peserta setuju bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar, 52,9% peserta sangat setuju bahwa gamifikasi dapat menjadi hiburan dalam proses pembelajaran, 50,7% peserta setuju bahwa gamifikasi dapat meningkatkan perhatian dan 51,7% peserta tidak setuju bahwa gamifikasi menyebabkan efek negatif pada proses pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Yana Yojana

Afiliasi: Balai Pelatihan Kementerian Kesehatan RI

Email: yanayojana@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pelatihan online saat ini tengah menjadi trend di dunia. Laporan *World Economy Forum* (WEF) dalam *The Future of Jobs Report* 2020 menyatakan bahwa terdapat peningkatan 4 (empat) kali lipat individu yang mengikuti pelatihan online, sedangkan institusi yang menyelenggarakan pelatihan online, meningkat 5 (lima) kali lipat (Savitri et al., 2020).

Pelatihan online juga menjadi alternatif pada upaya peningkatan kompetensi Aparatur Sipil Negara (ASN) bidang kesehatan. Sejak masa pandemi Covid-19, Kementerian Kesehatan telah menetapkan pelatihan yang dilaksanakan pada masa new normal pasca pandemi Covid-19 diarahkan menjadi pelatihan

online atau hybrid (*blended learning*). Peraturan tersebut telah membuka jendela dunia baru dalam pengembangan pelatihan bidang kesehatan yaitu mengubah pembelajaran konvensional kearah pembelajaran masa depan melalui pelatihan online dengan memanfaatkan internet. Pemanfaatan internet menghasilkan pembelajaran menjadi luas tak terbatas ruang dan waktu (Mee et al., 2022) dan menjadi pilihan pelatihan yang paling diminati oleh tenaga kesehatan pasca pandemi Covid-19 (Yojana, 2021).

Tenaga kesehatan (nakes) adalah profesi paling kritikal di Indonesia yang jumlah, jenis dan mutunya masih kurang serta penyebarannya tidak merata. Pelatihan online bagi nakes merupakan solusi yang

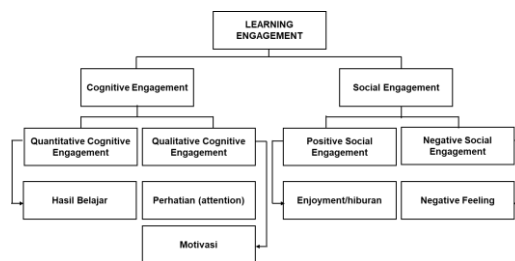
menguntungkan karena dapat diakses dari berbagai pulau di Indonesia dalam waktu yang bersamaan walaupun dari lokasi yang berbeda tanpa harus meninggalkan tempat bekerja, meninggalkan tanggung jawab terhadap pasien dan meninggalkan tugas-tugas penting lainnya di fasilitas pelayanan kesehatan.

Maraknya pelaksanaan pelatihan online memiliki tantangan tersendiri. Salah satu tantangan dalam pelatihan online adalah efektifitas pelatihan agar dapat mencapai hasil belajar sesuai yang diharapkan. Efektifitas pelatihan didukung oleh pentingnya kesiapan peserta beradaptasi dengan paradigma baru belajar online (Setiaji & Dinata, 2020). Salah satu bentuk kesiapan peserta yang harus terpenuhi adalah literasi digital sebagai keterampilan dasar (Latip, 2020). Penelitian terdahulu tentang literasi digital menyatakan bahwa ASN memiliki tingkat literasi digital yang baik (Rumata & Nugraha, 2020)), demikian juga dengan Nakes, memiliki literasi digital sangat baik (Yojana, 2022).

Pelatihan online menggunakan kelas virtual yang memposisikan peserta dan fasilitator berada ditempat yang berbeda memiliki kosekuensi tidak ada interaksi langsung (Resnandari Puji Astuti, 2021). Hal ini menyebabkan kurang maksimalnya keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Hanya 55% pembelajar yang aktif terlibat secara penuh berpartisipasi dalam pembelajaran online (Listian Tarigan, 2020). Untuk itu fasilitator harus kreatif dalam memfasilitasi pembelajaran yang menarik perhatian peserta (Resnandari Puji Astuti, 2021).

Keterlibatan peserta (*learning engagement*) dalam pembelajaran didefinisikan sebagai keterlibatan kognitif dan emosional. Keterlibatan kognitif adalah usaha yang dilakukan oleh seorang pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi motivasi, kemauan dan komitmen belajar (Iqbal et al., 2022). Keterlibatan kognitif terdiri dari dua yaitu kuantitatif dan kualitatif. Keterlibatan kognitif kuantitatif direpresentasikan sebagai hasil belajar. Keterlibatan kognitif kualitatif direpresentasikan sebagai perhatian dan motivasi yang akan menghasilkan usaha, ketekunan, dan kemampuan bertahan dalam pembelajaran (Halverson & Graham, 2019).

Keterlibatan emosional terdiri dari dua yaitu positif dan negatif. Keterlibatan emosional yang positif direpresentasikan sebagai kesenangan/ hiburan sementara keterlibatan emosional yang negatif direpresentasikan sebagai adanya perasaan terganggu dalam proses pembelajaran (Halverson & Graham, 2019)); (Aldahash & Alenezi, 2021).



Gambar 1. Kerangka Konsep Learning Engagement
Sumber: Iqbal et al., 2022

Kelas virtual memerlukan metode yang mampu mengubah atmosfer monoton dan membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui pembelajaran kreatif, inovatif, dan variatif (Redy Winatha & Ariningsih, 2020). Pelatihan online harus sesuai dengan karakteristik peserta, memotivasi serta memfasilitasi keterlibatan peserta (Vinka Luki Agusta, 2021). Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengakomodir hal tersebut adalah gamifikasi (Purwono et al., 2021).

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa gamifikasi dipertimbangkan sebagai metode yang dapat meningkatkan motivasi peserta untuk tetap fokus dikelas virtual. Gamifikasi banyak digunakan karena mampu memotivasi dan menghasilkan keterlibatan yang konstruktif dalam lingkungan belajar digital (Aldahash & Alenezi, 2021). Berdasarkan bukti studi empiris terkini, kesuksesan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran telah memvalidasi penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan peserta, dan interaksi sosial pada peserta dan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan (Mee et al., 2022).

Gamifikasi adalah strategi pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen game pada hal-hal yang bersifat non-game dengan tujuan mengikat dan memotivasi penggunaannya untuk menyelesaikan suatu masalah (Purwono et al., 2021). Gamifikasi memperkuat perilaku belajar yang positif dalam proses pembelajaran online (Nurul Mahfuzah Mohamad, 2018). Gamifikasi membuat orang lain terlibat, termotivasi untuk melakukan tindakan, meningkatkan pembelajaran dan memecahkan masalah (Ariani, 2020); (Pratomo, 2018).

Menurut Karl Kapp dalam (Ariani, 2020) gamifikasi dibagi menjadi dua yaitu gamifikasi struktur dan gamifikasi konten. Gamifikasi struktur merupakan gamifikasi yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan dalam rangkaian materi pembelajaran online. Struktur pembelajaran pada platform LMS ditambahkan dengan elemen-elemen game. Fokus utama adalah untuk memotivasi peserta saat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran. Gamifikasi struktural memiliki elemen-elemen yaitu: rencana, papan peringkat, poin, level dan avatar.

Gamifikasi konten adalah penggunaan elemen game yang bertujuan agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan

game. Penyajian materi dapat dengan cara menambahkan elemen cerita yang harus diakses atau memulai pembelajaran dengan memberikan tantangan kepada peserta. Elemen game yang digunakan dapat berupa level, poin, atau penggunaan komponen game lainnya.

Menurut Michelle Schwartz dalam (Ariani, 2020)) prinsip gamifikasi yaitu: kebebasan untuk gagal, adanya umpan balik *real time*, kemajuan, alur cerita. Gamifikasi mendorong untuk bereksperimen, berani mengambil risiko, dan mencoba lagi jika mengalami kegagalan. Prinsip Gamifikasi lainnya adalah bahwa games yang baik melibatkan sebuah alur cerita yang menarik.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai persepsi peserta tentang *learning engagement* yang dihasilkan oleh metode gamifikasi yang diterapkan pada mata pelatihan online. Penelitian ini dilakukan agar diperoleh pemahaman lengkap tentang persepsi peserta pada 5 (lima) aspek *learning engagement* yaitu: motivasi belajar, hasil belajar, hiburan, perhatian dan efek negative pada gamifikasi.

Melalui penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan perbaikan dalam memilih berbagai macam metode pelatihan online yang efektif dimasa depan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi adalah tenaga kesehata yang mengikuti pelatihan online di Bapelkes Cikarang Kemenkes RI pada periode Februari-Maret 2023 sebanyak 56 orang.

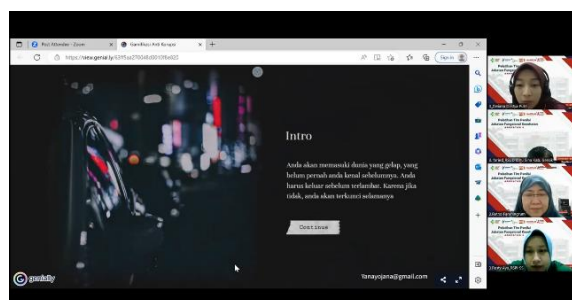
Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui persepsi peserta pelatihan terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Untuk menilai manfaat gamifikasi dalam pembelajaran dapat diketahui melalui 5 (lima) variabel yaitu: gamifikasi meningkatkan motivasi belajar, gamifikasi meningkatkan hasil belajar, gamifikasi sebagai hiburan dalam proses pembelajaran, gamifikasi meningkatkan perhatian dan persepsi tidak adanya efek negatif gamifikasi dalam proses pembelajaran (Aldahash & Alenezi, 2021); (Pratomo, 2018). Metode gamifikasi yang digunakan adalah gamifikasi berbasis web pada alamat <https://app.genial.ly/>. Gamifikasi yang dikembangkan adalah *Escape Room Mystery Break Out* (<https://view.genial.ly/63ff5aa270048d0010f8e820>), pada mata pelatihan Anti Korupsi.

Escape room adalah permainan yang berlangsung di lingkungan nyata, di mana kelompok atau tim diharuskan untuk lulus tes melalui serangkaian tantangan dan petunjuk untuk memecahkan misteri atau mencari cara untuk meninggalkan ruang tertentu (Jiménez et al., 2020).

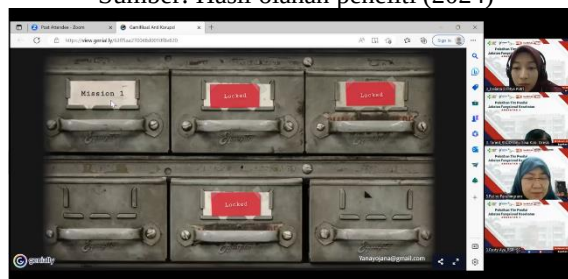


Gambar 2. Gamifikasi Escape Room
Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Permainan diilustrasikan dimulai dari luar ruangan. Peserta digambarkan sebagai seorang karakter dalam games yang berada dalam suatu situasi tertentu. Peserta diminta untuk mempejari pengantar yang merupakan instruksi. Begitu permainan dimulai, peserta harus mengeksplorasi, menemukan petunjuk, mengikuti tes atau melakukan kegiatan lainnya yang memungkinkan mereka untuk memecahkan teka-teki yang membimbing mereka menuju akhir permainan.



Gambar 3. Games diawali dengan intruksi
Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)



Gambar 4. Misi dalam Games
Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Peserta yang telah mengikuti games kemudian dijadikan responden penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian adalah metode angket (kuesioner). Kuesioner yang digunakan merupakan adaptasi dengan penyesuaian dari kuesioner yang dikembangkan oleh *a gameful experience scale* [GAMEX] Eppman dalam ((Aldahash & Alenezi, 2021).

Tabel 1. Kuesioner penelitian

NO	VARIABEL	KODE	KOMPONEN
1	Motivasi Belajar	Q1	Belajar dengan permainan games pembelajaran (gamifikasi) itu menyenangkan
		Q2	Saya merasa lebih aktif di kelas dengan permainan games pembelajaran (gamifikasi)
		Q3	Permainan games pembelajaran (gamifikasi)

NO	VARIABEL	KODE	KOMPONEN
			membuat saya lebih bersemangat dalam belajar
		Q4	Saya menikmati kelas dengan permainan games pembelajaran (gamifikasi)
		Q5	Permainan games pembelajaran (gamifikasi) membantu saya untuk berinteraksi lebih baik antara teman sekelas dan fasilitator
		Q6	Permainan games pembelajaran (gamifikasi) secara positif membentuk persepsi saya tentang pembelajaran online yang menarik
2	Hasil belajar	Q7	Permainan games pembelajaran (gamifikasi) membantu saya dalam memahami materi
		Q8	Permainan games pembelajaran (gamifikasi) membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.
		Q9	Permainan games pembelajaran (gamifikasi) memungkinkan saya untuk tetap fokus di kelas
		Q10	Permainan games pembelajaran (gamifikasi) membantu dalam meningkatkan tingkat penguasaan pelajaran
3	Hiburan	Q11	Saya senang belajar melalui games pembelajaran (gamifikasi)
		Q12	Pembelajaran berbasis games pembelajaran (gamifikasi) menurut saya mengandung hiburan dan kegembiraan
		Q13	Saya merasa senang ketika menjawab games pembelajaran (gamifikasi) dengan benar
		Q14	Games pembelajaran (gamifikasi) mendorong untuk berlomba-lomba menjawab
		Q15	Games pembelajaran (gamifikasi) meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran
4	Perhatian	Q16	Games pembelajaran (gamifikasi) membuat energik saat bermain
		Q17	Games pembelajaran (gamifikasi) membuat konsentrasi saya meningkat
		Q18	Games pembelajaran (gamifikasi) menarik perhatian saya
		Q19	Games pembelajaran (gamifikasi) meningkatkan motivasi belajar
		Q20	Games pembelajaran (gamifikasi) membantu meningkatkan reaksi positif.
5	Efek negatif	Q21	Games pembelajaran (gamifikasi) mengganggu proses pembelajaran
		Q22	Games pembelajaran (gamifikasi) membuat merasa gugup ketika harus menjawab pertanyaan
		Q23	Games pembelajaran (gamifikasi) membosankan jika dilaksanakan dalam waktu yang lama.

NO	VARIABEL	KODE	KOMPONEN
		Q24	Games pembelajaran (gamifikasi) hanya membuang-buang waktu

Sumber: Adaptasi GAMEX oleh Eppman dalam Aldahash & Alenezi (2021)

Metode angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang dirancang untuk merekam data tentang keadaan yang dialami responden, semua pertanyaan harus di jawab sesuai dengan pilihan alternatif jawaban yang telah tertera dalam angket tersebut. Tanggapan responden ditunjukkan melalui skala Likert, sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Skala Likert

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	5	6	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan terhadap 40 sampel, dengan metode *pearson correlation product moment*. Pernyataan yang dianggap valid adalah apabila memiliki koefisien korelasi (r) diatas nilai tabel. Nilai tabel koefisien korelasi pada derajat bebas (db) = n - 2. Pada penelitian ini jumlah responden (n) yang dilibatkan dalam uji validitas adalah 40, sehingga db = 40 - 2 = 38. Tingkat signifikansi (α) yang digunakan adalah 5%, maka r tabel adalah 0,312. Hasil uji validitas, adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji validitas kuesioner

No	Kuesioner	R Tabel	R Hitung	Ket
1	Q1	0,312	.750**	Valid
2	Q2	0,312	.779**	Valid
3	Q3	0,312	.865**	Valid
4	Q4	0,312	.854**	Valid
5	Q5	0,312	.860**	Valid
6	Q6	0,312	.578**	Valid
7	Q7	0,312	.872**	Valid
8	Q8	0,312	.794**	Valid
9	Q9	0,312	.674**	Valid
10	Q10	0,312	.747**	Valid
11	Q11	0,312	.853**	Valid
12	Q12	0,312	.750**	Valid
13	Q13	0,312	.727**	Valid
14	Q14	0,312	.804**	Valid
15	Q15	0,312	.793**	Valid
16	Q16	0,312	.814**	Valid
17	Q17	0,312	.765**	Valid
18	Q18	0,312	.823**	Valid
19	Q19	0,312	.798**	Valid
20	Q20	0,312	.586**	Valid
21	Q21	0,312	.473**	Valid
22	Q22	0,312	.527**	Valid
23	Q23	0,312	.549**	Valid
24	Q24	0,312	.480**	Valid

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Uji reliabilitas dilakukan dengan metode *cronbach alpha*, menggunakan SPSS 21.0 for windows. Skala pengukuran dengan koefisien alpha kurang dari 0,60 berarti buruk, 0,70 dapat diterima sedangkan lebih dari 0,80 berarti baik. Berdasarkan hasil perhitungan, koefisien cronbach alpha untuk seluruh kuesioner adalah 0,949 maka semua kuesioner adalah reliabel. Hasil uji reliabilitas dengan SPSS, adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji validitas kuesioner

Cronbach's Alpha	N of Items
0,949	24

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Kuesioner yang telah valid dan reliabel diedarkan kepada responden secara online dalam bentuk formulir *google*. Jumlah responden yang mengisi adalah sebanyak 46 orang (60%). Data kuesioner kemudian diolah dengan bantuan program SPSS 21.0.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik responden berdasarkan umur dikategorikan menjadi 5 jenis generasi dengan mengacu kepada penelitian Bencsik dkk (Andrea et al., 2016), yaitu generasi baby boomers (1946 – 1960), generasi X (1961 – 1980), generasi Y (1981 – 1995), generasi Z (1996 – 2010) dan generasi alpha (2011 - 2023).

Tabel 5. Katagori Generasi

No	Generasi	Rentang Usia
1	Baby boomers (1946 – 1960)	61 - 75
2	X generation (1961 – 1980)	41 - 60
3	Y generation (1981 – 1995)	26 - 40
4	Z generation (1996 – 2010)	11 - 25
5	Alfa generation (2011 - 2023)	0 - 10

Sumber: Andrea et al., 2016

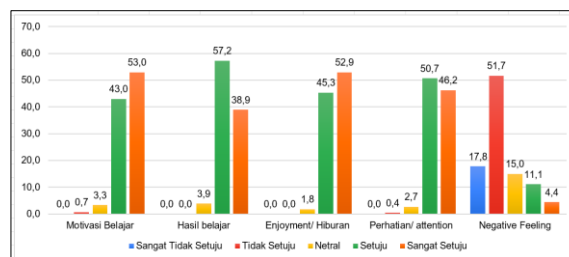
Karakteristik responden pada penelitian ini didominasi generasi X pada rentang usia 41 – 60 Tahun sebanyak 55,4%. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada penelitian ini didominasi oleh perempuan sebanyak 73,8%. Karakteristik responden berdasarkan pendidikan pada penelitian ini mayoritas sebanyak 35,4% adalah pendidikan DIII, sebagaimana terlihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Karakteristik Responden

NO	KARAKTERISTIK RESPONDEN	PERSENTASE (%)					
		D III	35,4	DIV/ S1	26,2	S2	29,2
1	Pendidikan						Profesi 9,2
2	Generasi	X	55,4	Y	33,8	Z	10,8
3	Gender	Pria	26,2	Wanita	73,8		

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Analisis deskriptif pada lima variabel penelitian menunjukkan bahwa mayoritas (53%) peserta sangat setuju bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, 57,2% peserta setuju bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar, 52,9% peserta sangat setuju bahwa gamifikasi dapat menjadi hiburan dalam proses pembelajaran, 50,7% peserta setuju bahwa gamifikasi dapat meningkatkan perhatian dan 51,7% peserta tidak setuju bahwa gamifikasi dapat menimbulkan efek negatif pada proses pembelajaran. Hasil analisis deskriptif pada lima variabel penelitian terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram persepsi terhadap gamifikasi

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran berdampak positif melalui peningkatan keterlibatan dan produktivitas yang mendorong peserta untuk mendapatkan hasil terbaik. Penggunaan gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan pengguna dalam pendidikan. Penggunaan gamifikasi memiliki manfaat diantaranya: meningkatkan interaksi, membantu memahami materi, proses pembelajaran lebih interaktif, suasana kompetitif yang menyenangkan, peserta menjadi lebih antusias dan termotivasi, pembelajaran dinamis dan tidak monoton (Redy Winatha & Ariningsih, 2020); (Sunarya et al., 2019).

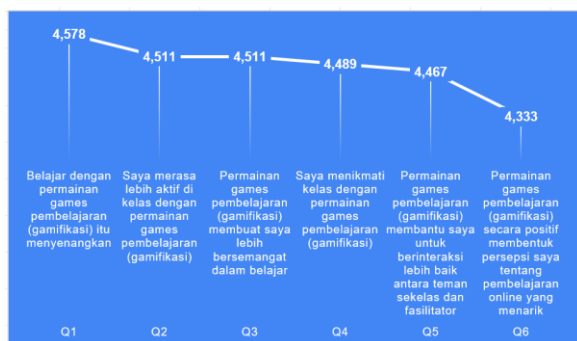
Untuk mengetahui komponen mana yang paling berpengaruh terhadap variabel, dilakukan analisis komponen pada variabel.

Hasil penelitian pada variabel motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 7 dan gambar 5. Komponen yang paling berpengaruh dalam persepsi peserta terhadap manfaat gamifikasi dalam peningkatan motivasi belajar adalah bahwa belajar dengan permainan gamifikasi itu menyenangkan (Q1) dengan mean 4,578.

Tabel 7. Analisis variabel motivasi belajar

No	Dimensi	Variabel	Mean	Std. Deviation
1	Motivasi Belajar	Q1	4,578	0,58
		Q2	4,511	0,59
		Q3	4,511	0,59
		Q4	4,489	0,55
		Q5	4,467	0,59
		Q6	4,333	0,71
		Jumlah	4,481	0,60

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)



Gambar 5. Analisis variabel motivasi belajar

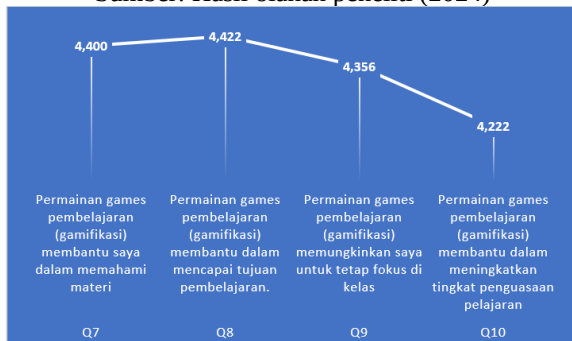
Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Hasil penelitian pada variabel hasil belajar dapat dilihat pada tabel 8 dan gambar 6. Komponen yang paling berpengaruh dalam persepsi peserta terhadap manfaat gamifikasi dalam peningkatan hasil belajar adalah bahwa permainan games pembelajaran (gamifikasi) membantu saya mencapai tujuan pembelajaran (Q8), dengan mean 4,422.

Tabel 8. Analisis variabel hasil belajar

No	Dimensi	Variabel	Mean	Std. Deviation
2	Hasil belajar	Q7	4,400	0,58
		Q8	4,422	0,50
		Q9	4,356	0,53
		Q10	4,222	0,60
		Jumlah	4,350	0,55

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)



Gambar 6. Analisis variabel hasil belajar

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Hasil penelitian pada variabel hiburan dapat dilihat pada tabel 9 dan gambar 8. Komponen yang paling berpengaruh dalam persepsi peserta terhadap manfaat gamifikasi dapat menjadi hiburan dalam proses pembelajaran adalah bahwa gamifikasi mendorong peserta untuk berlomba-lomba menjawab pertanyaan (Q14), dengan mean 4,578.

Tabel 9. Analisis variabel hiburan

No	Dimensi	Variabel	Mean	Std. Deviation
3	Hiburan	Q11	4,378	0,61
		Q12	4,556	0,55
		Q13	4,556	0,50

No	Dimensi	Variabel	Mean	Std. Deviation
		Q14	4,578	0,50
		Q15	4,489	0,51
		Jumlah	4,511	0,53

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)



Gambar 7. Analisis variabel *enjoyment*/hiburan

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Hasil penelitian pada variabel perhatian dapat dilihat pada tabel 10 dan gambar 8. Komponen yang paling berpengaruh dalam persepsi peserta terhadap manfaat gamifikasi dalam pembelajaran adalah bahwa games pembelajaran (gamifikasi) menarik perhatian saya (Q18), dengan mean 4,533.

Tabel 10. Analisis variabel perhatian

No	Dimensi	Variabel	Mean	Std. Deviation
4	Perhatian	Q16	4,400	0,58
		Q17	4,422	0,54
		Q18	4,533	0,55
		Q19	4,444	0,55
		Q20	4,333	0,64
		Jumlah	4,427	0,57

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)



Gambar 8. Analisis variabel perhatian/ attention

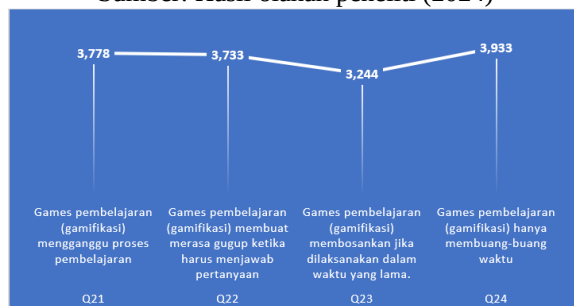
Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Hasil penelitian pada variabel efek negatif gamifikasi dapat dilihat pada tabel 11 dan gambar 9. Komponen yang paling berpengaruh dalam persepsi peserta terhadap efek negatif dalam gamifikasi adalah bahwa peserta tidak setuju jika gamifikasi dianggap membuang-buang waktu (Q24), dengan mean 3,933.

Tabel 11. Analisis variabel efek negatif

No	Dimensi	Variabel	Mean	Std. Deviation
5	Efek Negatif	Q21	3,778	1,08
		Q22	3,733	0,94
		Q23	3,244	1,07
		Q24	3,933	0,94
		Jumlah	3,672	1,01

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)



Gambar 9. Analisis variabel efek negatif

Sumber: Hasil olahan peneliti (2024)

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta setuju penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Komponen yang paling berpengaruh dalam variabel ini adalah gamifikasi itu menyenangkan, membuat lebih aktif di kelas dan lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pratama, 2020) bahwa gamifikasi dapat meningkatkan level motivasi peserta karena dapat menyajikan pembelajaran yang menyenangkan mengundang peserta untuk aktif sehingga peserta tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Penelitian (Redy Winatha & Ariningsih, 2020) menemukan bahwa gamifikasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena mampu mempengaruhi motivasi peserta dan mampu menciptakan perasaan senang, lebih bersemangat, tertantang dan menjalin kerjasama antar teman.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Pada penelitian ini, komponen yang paling berpengaruh adalah gamifikasi membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, gamifikasi membantu memahami materi dan membuat tetap fokus dikelas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pratama, 2020), gamifikasi berdampak positif pada pencapaian pengetahuan dan keterampilan, meningkatkan perhatian dan fokus pada pembelajaran. Studi literatur oleh (Suarnimi Made, 2019) menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan prestasi siswa jika diterapkan dengan benar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta setuju penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran merupakan hiburan dalam proses pembelajaran. Komponen yang paling berpengaruh

dalam variabel ini adalah gamifikasi mendorong untuk berlomba-lomba menjawab, gamifikasi menimbulkan perasaan senang menghibur dan menimbulkan kegembiraan. Penelitian Ayoung Suh dalam (Takkbiri et al., 2023), gamifikasi dapat memberikan pengalaman psikologis yang menyenangkan bagi penggunaanya berupa kesenangan, kegembiraan dan ketegangan yang menghibur. Hal ini memacu penggunaanya untuk melakukan eksplorasi untuk mendapatkan pengalaman belajar yang benar.

Penelitian Ceker & Izdamli dalam (Aldahash & Alenezi, 2021), gamifikasi dapat mengubah hal-hal yang membosankan menjadi hiburan yang lebih mudah dikelola, mengubah proses kerja keras menjadi tugas yang lebih menyenangkan, membantu meningkatkan konsentrasi dengan lebih mudah, meningkatkan partisipasi, memberikan motivasi dan kepuasan, membantu individu untuk meningkatkan penggunaan alat media, serta mendorong semua peserta untuk lebih aktif dan berpartisipasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta setuju penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan Perhatian dalam proses pembelajaran. Komponen yang paling berpengaruh dalam variabel ini adalah gamifikasi menarik perhatian saya, gamifikasi meningkatkan motivasi belajar, membuat konsentrasi saya meningkat. Studi literatur yang dilakukan oleh (Nurul Mahfuzah Mohamad, 2018) menemukan bahwa gamifikasi dapat diintegrasikan ke semua platform dan dapat membantu meningkatkan perhatian pengguna dalam pembelajaran. Perhatian dalam gamifikasi berfokus pada menjaga perhatian peserta untuk tertarik dan termotivasi dalam selama mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta setuju bahwa penggunaan gamifikasi tidak memiliki efek negatif dalam pembelajaran. Komponen yang paling berpengaruh dalam variabel ini adalah gamifikasi bukan sekedar membuang-buang waktu, gamifikasi tidak mengganggu proses pembelajaran dan gamifikasi tidak membuat gugup ketika harus menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan penelitian prambayun dkk dalam (Rosly & Khalid, 2017) gamifikasi bukanlah sekedar persaingan, tetapi lebih kepada membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan. Penelitian (Redy Winatha & Ariningsih, 2020) kekalahan dan salah dalam permainan tidak menyebabkan minat belajar hilang, karena karakteristik dasar sebuah permainan adalah kompetisi, mereka dituntut untuk melakukan yang terbaik.

4. KESIMPULAN

Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi yang dipercaya dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran (*learning engagement*). Penelitian ini membuktikan bahwa

berdasarkan persepsi peserta gamifikasi memiliki dampak signifikan pada keterlibatan peserta dalam pembelajaran. Keberhasilan pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor kunci yang mempengaruhi keterlibatan peserta dalam pembelajaran yaitu: motivasi belajar, hasil belajar, hiburan, perhatian dan keyakinan bahwa tidak ada efek negatif dalam penggunaan gamifikasi.

5. REFERENSI

- Aldahash, T. S., & Alenezi, A. R. (2021). The success factors of implementing web-based gamification according to the viewpoint of female english teachers for public education stages. *International Journal of Information and Education Technology*, 11(12), 603–614. <https://doi.org/10.18178/IJiet.2021.11.12.1571>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Halverson, L. R., & Graham, C. R. (2019). Learner engagement in blended learning environments: A conceptual framework. *Online Learning Journal*, 23(2), 145–178. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i2.1481>
- Iqbal, J., Asghar, M. Z., Ashraf, M. A., & Yi, X. (2022). The Impacts of Emotional Intelligence on Students' Study Habits in Blended Learning Environments: The Mediating Role of Cognitive Engagement during COVID-19. *Behavioral Sciences*, 12(1). <https://doi.org/10.3390/BS12010014>
- Jiménez, C., Arís, N., Ruiz, Á. A. M., & Orcos, L. (2020). Digital escape room, using Genial.ly and a breakout to learn algebra at secondary education level in Spain. *Education Sciences*, 10(10), 1–14. <https://doi.org/10.3390/educsci10100271>
- Latip, A. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, Volume 1, 107–115.
- Listian Tarigan, A. (2020, January 1). *Evaluasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Minas*. <https://jurnal.uhnp.ac.id/psn-uhnp/article/view/129>
- Mee, R. W. M., Rao, Y. S., Pek, L. S., Abd Ghani, K., Von, W. Y., Ismail, M. R., & Shahdan, T. S. T. (2022). Gamifying education for classroom engagement in primary schools. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3), 1360–1367. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.21918>
- Nurul Mahfuzah Mohamad, S. (2018). Gamification Approach in Education to Increase Learning Engagement. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, 4(1). <https://doi.org/10.20469/ijhss.4.10003-1>
- Pratama, G. A. (2020). Students Perception Of Gamification To Promote Classroom Engagement And Motivation In Senior High School. In *Language Research in Society (LaRSo) Journal* (Vol. 1, Issue 1). <http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/LARSO>
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement (Studi Kasus Pelatihan Karyawan the Park Lane Jakarta). In *Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement The Journal : Tourism and Hospitality Essentials Journal* (Vol. 8, Issue 2). www.trainingindustry.com
- Purwono, Setyawati, E., Nisa, K., & Wulandari, A. (2021). *Strategi Gamifikasi Sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid19*. 3(1), 129–136. <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/jointecs>
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2).
- Resnandari Puji Astuti, E. (2021). *Analisis Keunggulan Dan Kelemahan Pembelajaran Online Di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Mandalika*. <http://e-journal.lingkarpenaindonesia.com/index.php/lpi>
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). *Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*.
- Rumata, V. M., & Nugraha, D. A. (2020). Rendahnya tingkat perilaku digital ASN kementerian kominfo: Survei literasi digital pada instansi pemerintah. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 4(2), 467. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.2230>
- Savitri, R., Ip, S., Putra, M., Ahad, Y., Si, M., Asn - Lembaga, P., & Negara, A. (2020). *Prosiding Konferensi Nasional Ilmu Administrasi 4.0 Faktor-Faktor Pendorong dan Penghambat dalam Penyelenggaraan Pengembangan Kompetensi ASN di Era Adaptasi Kebiasaan Baru*.
- Setiaji, B., & Dinata, P. A. C. (2020). Analisis kesiapan mahasiswa jurusan pendidikan fisika menggunakan e-learning dalam situasi pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i1.31562>
- Suarnimi Made. (2019). Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21. *Maha Widya Bhuwana*, 2, 42–47.

- Sunarya, P. A., Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, 18(1), 79. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>
- Takbiri, Y., Bastanfard, A., & Amini, A. (2023). A gamified approach for improving the learning performance of K-6 students using Easter eggs. *Multimedia Tools and Applications*. <https://doi.org/10.1007/s11042-023-14356-7>
- Vinka Luki Agusta. (2021). *PENGARUH MOTIVASI Terhadap Efektivitas Pelatihan Berbasis E-Learning Di Masa Pandemi Covid-19 Dengan Trainee Engagement Sebagai Variabel Moderasi: Studi Pada Pelatihan Jurnalistik Mahasiswa Vinka Luki Agusta 212017106 Manajemen Sumber Daya Manusia Tugas Akhir Program Studi Manajemen*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Yojana, Y. (2021). *Analisis Minat Tenaga Kesehatan pada Pelatihan Online di Masa Pandemi COVID-19 di Bapelkes Cikarang Kementerian Kesehatan RI*. 95–99. www.bapelkescikarang.
- Yojana, Y. (2022). Gambaran Literasi Digital Tenaga Kesehatan Peserta Pelatihan di Bapelkes Cikarang Kementerian Kesehatan RI. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2127–2133. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2262>