

Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemik COVID-19

Devia Amany^{1*} and Aisyah Desire^{1†}

¹Universiti Malaysia Terengganu, Unnamed Road, 21300 Kuala Terengganu,
Terengganu, Malaysia

Abstrak

Perkembangan teknologi di era Pendidikan 4.0 saat ini tidak dapat diragukan lagi. Banyaknya media pembelajaran seperti Classroom, Edmodo, Google form, web Blog pribadi dll dapat menjadi pilihan. Pembelajaran jarak jauh sudah tidak asing lagi bagi para millenials, Jarak tidak lagi menjadi penghalang dalam melakukan pembelajaran utamanya pada saat sekarang ini. Akibat terjadinya penyebaran pandemik Coronavirus Disease (COVID-19) kegiatan pembelajaran bertatap muka langsung mulai diliburkan digantikan dengan pembelajaran daring atau disebut dengan *Work From Home* (WFH). Namun dalam keberlangsungan pembelajaran melalui daring mengalami kendala dan beberapa keluhan seperti jumlah absensi siswa karena kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan dan cenderung membosankan. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah memberikan variasi baru dalam proses pembelajaran iLearning dengan berbasis gamifikasi yang diharapkan para murid/siswa tertarik dalam kegiatan belajar mengajar dan membuatnya lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan metode analisis Gamifikasi dan SWOT yang didasarkan pada kondisi saat ini, dilakukan analisis yang menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran iLearning berbasis gamifikasi dapat menjadi variasi baru dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat berjalan efektif pada saat dilaksanakannya Work From Home (WFH) akibat pandemik Coronavirus Disease (COVID-19)

Keywords: Pembelajaran daring, iLearning, Pandemic COVID-19, Gamifikasi, SWOT

1. Pendahuluan

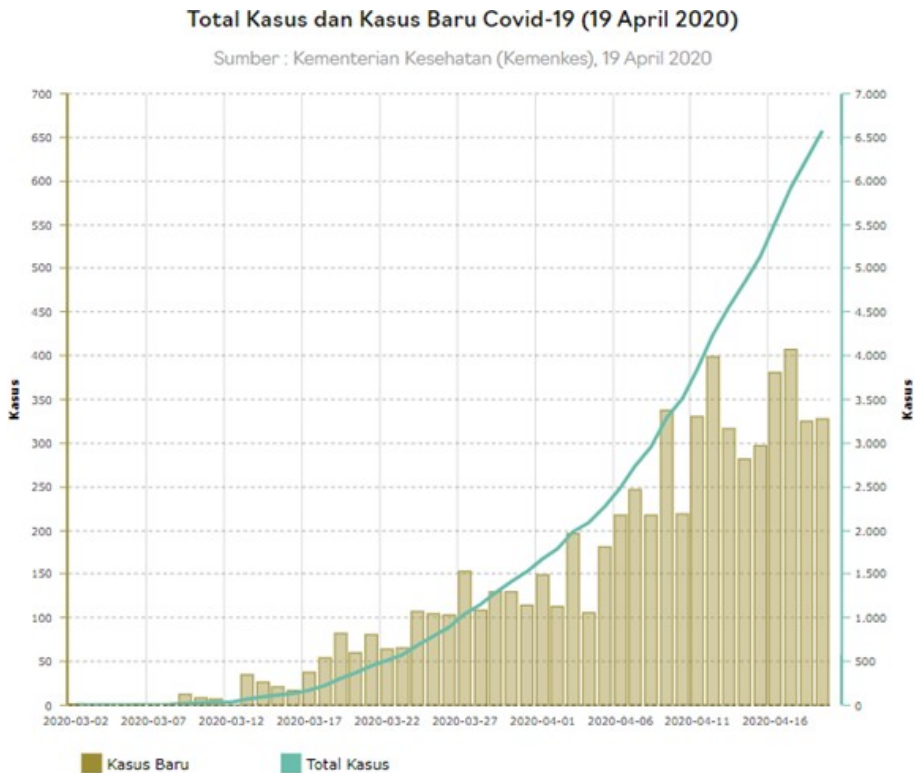
Pada akhir tahun 2019, seluruh belahan dunia mulai mendapatkan guncangan kesedihan akibat adanya wabah Coronavirus Disease (COVID-19) yang bermula timbul di Wuhan,

*E-mail: devia132@yahoo.com

†E-mail: adesire322@gmail.com

China Shi et al. (2020) yang diumumkan telah menjadi pandemic oleh organisasi kesehatan dunia Sohrabi et al. (2020). COVID-19 jenis penyakit menular yang disebabkan oleh Sindrom pernafasan akut atau SARS-Cov-2 dan dapat menyebabkan infeksi saluran pernafasan seperti flu, MERS dan SARS Ilmiah (2020). Saat ini pemerintahan berbagai negara telah melakukan berbagai macam cara untuk memperkecil penularan mulai dari pemisahan antara orang orang yang sakit sampai dengan melakukan isolasi bagi orang orang yang terkena gejala COVID-19 Wilder-Smith and Freedman (2020).

Berdasarkan data per tanggal 19 April 2020 pukul 16:34 WIB yang bersumber dari Kementerian Kesehatan total kasus pandemik COVID-19 sudah mencapai angka 6.575 orang 791 (2020a).



GAMBAR 1: Grafik total kasus COVID-19 di Indonesia

Salah satu dampak Social distancing Long (2020) yang terjadi dalam dunia Pendidikan di Indonesia ialah penutupan kegiatan belajar mengajar baik itu di sekolah, universitas, maupun di Pondok Pesantren yang kemudian dialihkan kepada kegiatan belajar mengajar melalui media daring dan berhubungan dengan keluarnya surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 3 tahun 2020 tentang Pencegahan Coronavirus Disease (COVID-19) pada Satuan Pendidikan 791 (2020b).

Banyak media dan platform yang dimanfaatkan Bensalem (2018) oleh para pengajar baik itu guru maupun dosen untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran melalui media daring Yuhdi and Amalia (2018). Seperti Classroom, Edmodo yang digunakan un-

tuk membuat sebuah kelas online, Web Blog pribadi dan Google form yang dimanfaatkan pula untuk membuat soal soal latihan dan tugas hingga Google meeting dan aplikasi Zoom untuk melakukan pertemuan secara online Holland (2019).

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui media daring awalnya mendapatkan respon positif dari para murid/mahasiswa dan dapat menjadi alternatif pelaksanaan belajar mengajar tatap muka secara langsung Handani et al. (2016). Namun sejalan dengan itu adanya beberapa keluhan yang dirasakan oleh para siswa dan mahasiswa dimana mulai dirasakan rasa bosan akibat monotonnya metode pembelajaran Rahardja et al. (2018c), minimnya penjelasan mengenai tugas yang diberikan dan akan mengakibatkan berkurangnya minat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut lahirlah sebuah inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yaitu Pembelajaran iLearning Rahardja et al. (2018a) berbasis Gamifikasi yang diharapkan dapat menarik rasa minat dan semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan konsep pembelajaran dengan permainan yang interaktif dan menyenangkan terutama pada masa Work From Home (WFH) Darmalaksana et al. (2020).

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan 2 metode analisis yaitu metode analisis Gamifikasi dan metode analisis SWOT yang terdiri dari Strengths (Kekuatan), Weaknesses (Kelemahan), Opportunities (Peluang), dan Threats (Ancaman).

2.1. Analisis Gamifikasi

Analisis gamifikasi merupakan tahapan menganalisa penerapan gamifikasi Rahardja et al. dalam proses pembelajaran. Dimana gamifikasi adalah sebuah konsep dengan memasukkan unsur permainan dalam sebuah sistem. Beberapa elemen gamifikasi yang dapat diterapkan dalam sebuah pembelajaran yaitu Farozi (2016) :

1. Points : Setiap pemain yang berhasil menyelesaikan tugas maka akan secara otomatis mendapatkan point
2. Levels: elemen game yang digunakan sebagai sarana untuk menunjukkan perkembangan dari seorang pemain
3. Leaderboard : Sebuah pembelajaran dengan gamifikasi leaderboard digunakan untuk mengetahui dan membandingkan pencapaian dan level setiap pemain. Dengan adanya leaderboard juga dapat memotivasi pemain agar merasa selalutertantang
4. Badges : Setiap pemain yang berhasil menyelesaikan tugas tertentu akan mendapatkan badges. Selain itu badges juga berfungsi untuk menunjukkan level pemain.
5. Challenge / Quest : Dalam setiap level biasanya terdiri dari beberapa challenge/tantangan yang harus diselesaikan oleh pemainnya.
6. Estetika Bagaimana pengalaman estetika yang dirasakan oleh seseorang sangat mempengaruhi atau kesediaannya untuk menerima gamifikasi

7. Pola pikir permainan (Game thinking). Ide berpikir tentang pengalaman sehari-hari seperti jogging mengubahnya menjadi suatu kegiatan yang memiliki unsur-unsur persaingan, kerjasama, eksplorasi dan storytelling.
8. Engagement Tujuan dari proses gamifikasi adalah untuk mendapatkan perhatian seseorang dan melibatkan user dalam proses yang telah di buat..

2.2. Metode SWOT



GAMBAR 2: Metode SWOT

2.2.1. Strengths (Kekuatan)

Memasukan unsur permainan dalam sebuah pembelajaran dapat mengacu rasa ketertarikan dan semangat dalam mengerjakan soal, bentuk tampilan yang animatif juga mempengaruhi proses pembelajaran. Terbagi pembelajaran menjadi beberapa level juga akan meningkatkan daya saing yang positif dan mengasah kreativitas dan berpikir logis untuk menemukan jawaban dari soal tersebut serta di akhir setiap level biasanya terdapat reward reward yang bisa didapatkan.

2.2.2. Weaknesses (Kelemahan)

Dalam proses pembelajaran dengan berkonsep permainan terkadang adanya kecurangan yang dilakukan seseorang dengan meminta jawaban dari teman yang sudah menyelesaikan level tersebut, Untuk level permainan yang sudah terlalu susah akan membuat beberapa murid menyerah untuk menyelesaikan soal tersebut.

2.2.3. Opportunities (Peluang)

Pembelajaran dengan berbasis gamifikasi akan membuat banyak murid penasaran dan mulai mencoba yang kemudian mengajak temannya untuk ikut bergabung menyelesaikan soal soal yang diberikan.

2.2.4. Threats (Ancaman)

Apabila dalam proses pembelajaran dengan berbasis gamifikasi tidak menyediakan berbagai macam varian permainan dan reward yang sedikit maka beberapa murid akan mulai bosan untuk menyelesaikan soal tersebut.

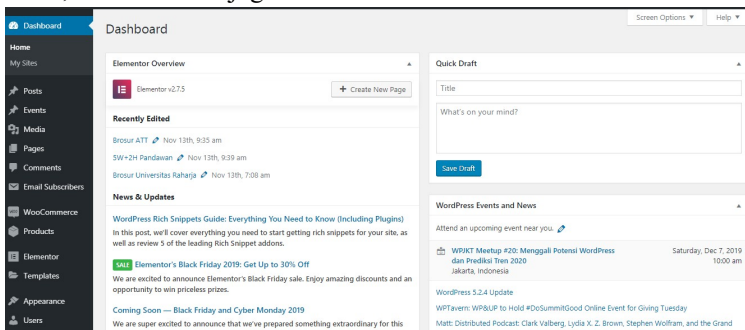
3. Hasil dan Pembahasan

Dalam terwujudnya sebuah pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat membuat para pelaku baik itu murid maupun mahasiswa dapat lebih tertarik dan bersemangat dalam mengerjakan tugas maka diperlukan sebuah platform pembelajaran online berbasis gamifikasi e-commerce.



GAMBAR 3: Logo Pandawan

Pandawan merupakan suatu inovasi dari sebuah platform e-commerce yang menyediakan layanan publisher jurnal online dan layanan pembelajaran secara online berbasis gamifikasi. Pandawan memiliki 5 menu utama yang terdiri dari About, My Account, Success Stories, Checkout dan juga Cart.

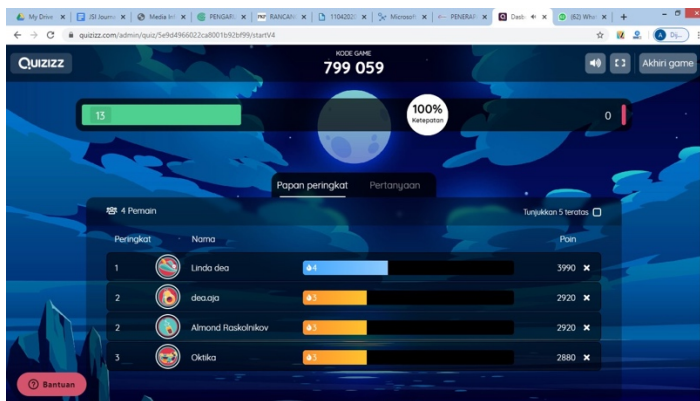


GAMBAR 4: Tampilan Halaman Dashboard

Gambar diatas menjelaskan tampilan halaman dashboard dari pandawan, di dalam dashboard kita bisa mendapatkan informasi secara keseluruhan dan membuat halaman dan postingan serta materi pembelajaran.

Dalam terwujudnya sebuah pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat membuat para pelaku baik itu murid maupun mahasiswa dapat lebih tertarik dan bersemangat dalam mengerjakan tugas diperlukan sebuah sistem dengan berbasis gamifikasi.

3.1. Tampilan Dashboard perolehan nilai



GAMBAR 5: Dashboard perolehan nilai

Pada Gambar 5. menampilkan halaman dashboard perolehan nilai yang di dapat oleh para pemain di dalam dashboard itu juga menampilkan jumlah nilai yang di dapat oleh pemain.

3.2. Dashboard soal soal yang terjawab



GAMBAR 6: Dashboard Soal soal yang terjawab

Selain dashboard perolehan nilai dapat dilihat pada gambar 4, menampilkan dashboard soal soal yang berhasil dijawab keseluruhan secara detail per pemain. Dari dashboard tersebut kita bisa melakukan evaluasi terhadap soal soal yang diberikan.

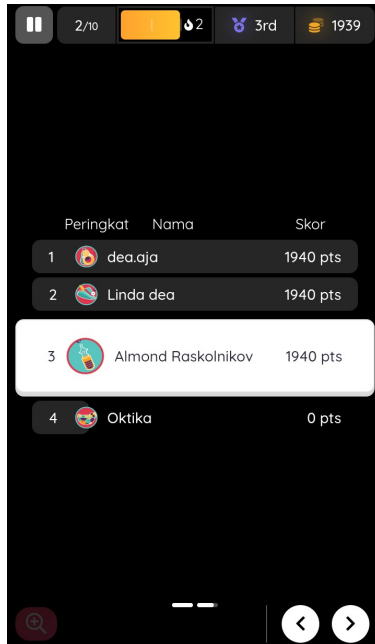
3.3. Ringkasan permainan



GAMBAR 7: Ringkasan Permainan

Dengan adanya fitur pada gambar 7, para guru ataupun dosen dapat mengetahui ringkasan dari permainan tersebut. Mulai dari Kecepatan dalam menjawab soal, Soal yang paling sulit di jawab, pertanyaan yang paling lama dibaca sampai dengan fakta waktu rata rata yang digunakan untuk menjawab soal.

3.4. Tampilan dari sisi Pemain



GAMBAR 8: Tampilan dari sisi Pemain

Gambar 8 merupakan tampilan dari sisi pemain, sebagai seorang pemain kita dapat melihat berapa score yang dapat dan setiap selesai menyelesaikan 1 soal akan ada tampilan ranking/urutan posisi kita terbaru.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas pada penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan gamifikasi Rahardja et al. (2019) pada pembelajaran jarak jauh terutama pada saat COVID-19 ini merupakan inovasi dalam variasi kegiatan belajar mengajar. Penerapan gamifikasi membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan interaktif, para murid/mahasiswa akan lebih menyukai karena melalui Penerapan elemen gamifikasi seperti fitur dashboard interaktif Rahardja et al. (2018b), pemberian point, level dan challenge serta adanya reward dapat meningkatkan pola pikir logis dan memacu untuk meningkatkan daya saing yang positif dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- [1] Shi, H., Han, X., Jiang, N., Cao, Y., Alwalid, O., Gu, J., ... & Zheng, C. (2020). Radiological findings from 81 patients with COVID-19 pneumonia in Wuhan, China: a descriptive study. *The Lancet Infectious Diseases*.
- [2] Sohrabi, C., Alsafi, Z., O'Neill, N., Khan, M., Kerwan, A., Al-Jabir, A., ... & Agha, R. (2020). World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (COVID-19). *International Journal of Surgery*.
- [3] Ilmiah, S. (2020, Februari 11). Surotul Ilmiah — PBNU Menjawab Tantangan Virus Corona. Dipetik April 6, 2020, dari <https://www.youtube.com/alobatnic:https://youtu.be/SPdc4WT8BCg>
- [4] Smith, A. W., & Freedman, D. O. (2020). Isolation, quarantine, social distancing and community containment: pivotal role for old-style public health measures in the novel coronavirus (2019-nCoV) outbreak . *Journal of Travel Medicine*.
- [5] Pandemi Covid-19 Bertambah 327 Pasien, Total 6.575 Kasus (Minggu,19/4).<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/04/19/pandemi-covid-19-bertambah-327-pasien-total-6575-kasus-minggu194#>. Diakses 19 April 2020
- [6] Long, N. J. (2020). From social distancing to social containment: reimagining sociality for the coronavirus pandemic . *Medicine Anthropology Theory*
- [7] Surat Edaran Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/surat-edarangepencegahan-covid19-pada-satuan-pendidikan>. Diakses pada 19 April 2020.
- [8] Bensalem, E. (2018). The Impact of Whatsapp on EFL Students' Vocabulary Learning . *Arab World English Journal (AWEJ)*
- [9] Yuhdi, A., & Amalia, N. (2018). Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan PortalSchoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Basastra*, 7(1), 14-22.
- [10] Holland, A. A. (2019). Effective principles of informal online learning design: A theorybuilding metasynthesis of qualitative research . *Computers & Education*.
- [11] Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1).
- [12] Rahardja, U., Aini, Q., & Santoso, N. P. L. (2018). Pengintegrasian YII Framework Berbasis API pada Sistem Penilaian Absensi.SISFOTENIKA, 8(2), 140-152.
- [13] Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh

- Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications), 3(2).
- [14] Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemi Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1-12.
- [15] Rahardja, U., Aini, Q., Yusup, M., & Edliyanti, A. Penerapan Teknologi Blockchain Sebagai Media Pengamanan Proses Transaksi E-Commerce. Computer Engineering, Science and System Journal, 5(1), 28-32.
- [16]Farozi, M. (2016). Rancang Bangun Website Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa. Semnasteknomedia Online, 4(1), 4-2.
- [17] Rahardja, U., Aini, Q., Graha, Y. I., & Khoirunisa, A. (2019, May). Implementation of Gamification into Management of Education for Motivating Learners. In Proceeding Interuniversity Forum for Strengthening Academic Competency (Vol. 1, No. 1, pp. 209-209).
- [18] Rahardja, U., Aini, Q., & Faradilla, F. (2018). Implementasi Viewboard Berbasis Interaktif Javascript Charts Pada Sistem Penilaian Perkuliahan. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 12(2), 91-102. (2020a).