

HAKI

by Muhibuddin Fadhli

Submission date: 21-Jan-2021 02:11PM (UTC+0700)

Submission ID: 1491313759

File name: HAKI_MUHIB.pdf (257.1K)

Word count: 2670

Character count: 17236

**MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI UNTUK ANAK PRASEKOLAH DAN
SEKOLAH DASAR AWAL**

Oleh

Muhibuddin Fadhli

Daftar isi

A. Pendahuluan	3
B. Kajian Pustaka	4
C. Sintax Atau Tahapan Implementasi Model Gamifikasi	7
D. Kebaruan dari Model Gamifikasi Untuk Anak Prasekolah dan Sekolah awal	10
E. Kesimpulan dan Saran	11
F. Daftar Pustaka	12

A. Pendahuluan

Secara alamiah anak usia dini berada pada masa “bermain” secara spontan mereka akan melakukan aktivitas bermain tanpa adanya perintah dari siapapun. Seperti yang diungkapkan oleh Mary D. Sheridan yang mengatakan bahwa “*Given the opportunity children play ‘spontaneously’. In other words, they provide their own motivation to play and act without prompting or intervention by an adult. The type and duration of the play in which they engage is entirely determined by them and activities can be taken up and stopped at will. To the child, playing is an end in itself and to an observer there may not seem to be any obvious goal or conclusion.*” (Sheridan et al., 2010). Kajian tentang bermain juga diungkapkan oleh Synodi menurutnya “*play is considered to be a part of young children’s life, which is recognized as a contributor to a child’s social, personal, linguistic, physical, cognitive, moral, creative and artistic development*” (Synodi, 2010). Menurutny, bermain sangat erat kaitannya dengan bagian dari kehidupan anak yang dapat berkontribusi dalam perkembangan sosial, emosional, linguistik/bahasa, fisik, kognitif, moral, kreatifitas dan estetika.

Pemrosesan informasi dapat dari berbagai pengalaman belajar. Mulai dari pembelajaran yang terstruktur dalam kelas maupun pembelajaran yang dialami oleh seseorang secara mandiri. Salah satu yang dapat dimanfaatkan untuk menambah pengalaman belajar seseorang adalah dengan memberikan sebuah model dalam pembelajaran di kelas. Anak-anak dalam periode emas melakukan aktifitasnya melalui bermain, riset ini kami menggunakan istilah gamifikasi. Gamifikasi mulai muncul pada tahun 2010 melalui proses yang panjang, awalnya istilah gamifikasi ini dipakai ketika para pekerja di kantor merasa bosan dengan rutinitas mereka sehingga memerlukan sebuah aktifitas yang dapat menyegarkan semangat mereka kembali. Seperti yang tersebut dalam sebuah riset bahwa “*Gamification as a term originated in the digital media industry. The first documented uses dates back to 2008, but gamification only entered widespread adoption in the second half of 2010, when several industry players and conferences popularized it*”. (Deterding et al., 2011). Namun, lambat laun pemanfaatan gamification ini menyebar memasuki ranah pendidikan, sampai akhirnya muncul istilah gamification for learning seperti yang tersurat dalam sebuah buku yang dikarang oleh Kapp. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa gamification dapat memotivasi pebelajar. Kapp mendefinisikan Gamification dengan istilah berikut “*Gamification is using game-based mechanics, aesthetics, and game-thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems*” (Karl M. Kapp, 2014). Pendapat tersebut diperkuat oleh Scott Nicholson yang memberikan sebuah pernyataan bahwa gamification itu seperti sebuah hadiah/reward.

Scoot berpendapat bahwa ² *“Rewards have been used for centuries to change behavior; children and pets are trained through rewards and punishments, soldiers are rewarded for achievements through ranks and badges, and schools use grades to entice students to do schoolwork”* (Neeli et al., 2015). Rewards yang dimaksud disini dimanfaatkan untuk mengubah perilaku dimana anak yang sebelumnya tidak tertarik akan sesuatu menjadi berminat dan ingin bergabung dengan aktifitas tertentu. Reward merupakan salah satu unsur dalam game yang dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian.

Dari beberapa paparan di atas, maka penulis perlu membuat adanya sebuah model gamifikasi yang bias digunakan untuk anak usia prasekolah dan sekolah awal. Hal ini didasari atas perbedaan karakter dan tumbuh kembang anak di usia tersebut, usia yang dimaksud adalah usia 4-9 tahun.

B. Kajian Pustaka

1. Teori Yang Melandasi Gamifikasi dalam Pembelajaran

Menentukan sebuah model dalam pembelajaran seyogyanya memperhatikan aspek-aspek, baik dari segi si-belajar maupun orang yang akan menjadi sumber belajar. Dalam menentukan model gamifikasi terdapat beberapa pijakan yang melandasi terimplementasikannya model ini, teori tersebut disampaikan sebagai berikut:

1) Teori Motivasi

Teori motivasi berperan sangat krusial dalam menentukan ingin atau tidaknya seseorang melakukan sesuatu. *“Motivation is one of the most important factors that can influence the success of gamification”* (Sailer et al., 2017). Motivasi mengacu pada keadaan mental atau emosi yang membangkitkan perubahan perilaku atau psikologi individu. Keadaan ini dapat dibagi menjadi dua jenis: motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah jenis motivasi yang dapat disebabkan oleh kesenangan, keingintahuan, atau minat individu. Motivasi ekstrinsik berhubungan dengan hal-hal yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan eksternal, seperti penghargaan, tekanan, atau hukuman (*punishment*).

Peserta didik dapat termotivasi secara intrinsik dan ekstrinsik dalam proses pembelajaran dengan model gamifikasi. Untuk memacu motivasi intrinsik dan ekstrinsik perlu dirancang sebuah perancangan yang baik, seperti menentukan tema yang berkaitan dengan teknologi, melakukan brainstorming atau kegiatan yang menstimulasi siswa secara intrinsik dan ekstrinsik.

2) Teori Pencapaian Tujuan

Teori pencapaian tujuan atau *achievement goal theory* menunjukkan bahwa individu dapat dimotivasi oleh keyakinan atau keinginan mereka untuk mencapai tujuan tertentu (Dweck & Leggett, 1988). Teori pencapaian tujuan terdiri dari dua jenis tujuan utama: tujuan penguasaan (*mastery goals*) dan sasaran kinerja (*performance goals*).

Tujuan penguasaan adalah keinginan untuk memperoleh kemampuan yang diperlukan untuk melakukan tugas atau memahami konsep. Individu dengan tujuan penguasaan fokus pada belajar mengenal diri, pengembangan kompetensi, dan perbaikan diri. Sebaliknya, tujuan kinerja adalah keinginan untuk menunjukkan prestasi yang lebih tinggi daripada orang lain. Mereka yang memiliki tujuan kinerja lebih tertarik pada perbandingan sosial dan hasilnya (Seifert, 2004).

2. Model Gamifikasi

Kajian tentang gamifikasi telah banyak diperbincangkan oleh beberapa ahli, seperti yang sudah dijelaskan di pendahuluan bahwa awal mulanya istilah gamification ini dimanfaatkan di sektor ekonomi. Kegiatan-kegiatan seperti *training of trainer*, motivasi karyawan, *briefing* sebelum memulai pekerjaan merupakan aktifitas yang terkait dengan gamifikasi. Dalam sebuah buku yang dikompilasi oleh Torsten yang berjudul "*Gamification in Education and Business*" menjelaskan bahwa gamifikasi adalah "*Gamification draws from multiple areas and (at present) from multiple theories borrowed from multiple disciplines, providing a medley of theoretical foundations for research in this area*" (Neeli et al., 2015). Buku yang dikarang oleh beberapa penulis dari berbagai penjuru dunia tersebut mengungkapkan bahwa gamifikasi berasal dari berbagai disiplin ilmu, contoh disiplin ilmu yang dimaksud dalam buku tersebut adalah ilmu tentang business, ekonomi dan pendidikan.

Dalam ranah pendidikan gamifikasi ini bisa digunakan secara menyeluruh baik dari tingkat dasar maupun atas. Meskipun prakteknya gamifikasi ini digunakan di tingkat sekolah menengah atas dan universitas, namun beberapa penelitian terkahir menunjukkan bahwa pemanfaatan model gamifikasi ini dapat memanfaatkan pada tingkat anak usia dini. Alasan kuat kenapa gamifikasi ini dapat dimanfaatkan dalam pendidikan anak usia dini adalah terdapat unsur *game-based instruction*. Kajian tentang gamifikasi untuk anak usia dini memang sangat terbatas, hanya ada beberapa literature yang menyinggung pemanfaatan model gamifikasi untuk pembelajaran di tingkat usia dini. Dalam sebuah buku yang berjudul *gamification for human factors integration: Social, education, and*

psychological issues terdapat bab yang khusus membahas tentang implementasi *gaming element* atau istilah lain dari gamifikasi yang ditulis oleh Holly Tootell. Ia memberikan gambaran tentang gamifikasi yang dipandang sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat memaksimalkan *learning outcomes* yang sesuai dengan kurikulum. Menurut beberapa kurikulum dari beberapa negara seperti The Australian Early Years Learning Framework (EYLF), US National Association for the Education of Young Children (NAEYC), New Zealand Te Whariki dan UK Early Years Foundation Stage (EFYS) sepakat bahwa ada 6 *learning outcomes* yang harus dimaksimalkan dalam pendidikan anak usia dini, yakni ; *child centred; active learning; plenty of time for children to pursue interest; studies or projects; reading with dialog, questions, discussions; creative, open-ended experience* (Bishop, 2014).

Ketika bermain anak mengalami tumbuh kembang yang selaras dengan tingkat usianya, terlebih lagi ada berbagai aspek yang siap untuk distimulasi diantaranya adalah aspek fisik, ketika bermain anak dapat mengontrol pergerakannya. Kegiatan bermain secara naluriah akan menstimulasi motoric-skills anak baik motoric halus maupun motoric kasarnya. Aspek kedua adalah cognitive dan symbolic, perkembangan kognitif dan simbolik sangat erat kaitannya dengan perolehan pengetahuan dan keterampilan untuk memproses dan menggunakan informasi secara berarti. Keterampilan ini meliputi imajinasi dan kreativitas, pemikiran abstrak, penalaran logis, pemecahan masalah dan tindakan. Aspek ketiga adalah linguisitik dan symbolic dimana perkembangan ini sangat erat kaitannya dengan belajar berbicara dengan melibatkan kemampuan untuk vokalisasi (atau pengucapan kata-kata), memahami dan memperoleh kosa kata yang terus berkembang. Anak-anak belajar menggunakan bahasa dengan cara yang semakin kompleks, misalnya dengan mengungkapkan pendapat dan mengeksplorasi pemikiran mereka. Aspek yang keempat yang dapat dikembangkan ketika mereka bermain adalah yang berkaitan dengan sosial dan emosional mereka, ketika menjadi bayi mereka benar-benar bergantung pada perawatnya, ketika bermain mereka akan menjadi anak yang mandiri. Dia mengembangkan keterampilan *self-help* dan pemahaman tentang perspektif sosial dan budaya. Selain itu, Kontrol atas emosi berkembang bersamaan dengan cara mereka untuk mengemukakan pendapat dan perasaan. Aspek terakhir adalah moral dan spiritual, ketika bermain anak akan diuji seberapa tangguhny mereka menghadapi masalah, utamanya tentang kejujuran. Perkembangan moral secara luas menyangkut pemahaman nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan dan rasa hormat, konsep seperti benar dan salah, tanggung jawab dan konsekuensi tindakan seseorang.

Bermain erat kaitannya dengan kecerdasan, kajian tentang bermain untuk anak usia dini diperkuat oleh beberapa jurnal. Sebut saja di negara Norwegia dimana aktivitas bermain dimasukkan dalam sebuah kurikulum. Menariknya, dalam jurnal tersebut juga memberikan sebuah kalimat “*A new understanding is arrived at not by asking what is play, but by asking how is playing?*” (Guss, 2005). Kalimat tersebut memberikan pengertian bahwa sebuah cara baru untuk lebih mendalami akan pentingnya bermain tidak hanya bertanya tentang apa itu bermain, tapi bagaimana cara bermain. Hal ini penting, karena dengan bertanya apa itu bermain anak-anak akan terjebak dalam definisi saja, namun ketika mereka bertanya bagaimana cara bermain? maka mereka akan terlibat dalam permainan tersebut. Pendapat tersebut diperkuat dengan jurnal yang berjudul “*governing early childhood education thorough play*” (Ailwood, 2003). Artikel tersebut secara spesifik membahas tentang bagaimana mengelola sebuah permainan untuk pendidikan anak usia dini. Ide tentang bermain ini juga dimanfaatkan dalam sebuah pengajaran Bahasa/literasi, dalam kajian tersebut mengeksplorasi pengajaran di kelas anak usia dini dimana anak-anak dengan bahasa yang berbeda menghadapi kemampuan membaca dalam bentuk kegiatan bermain (Moon & Reifel, 2008).

C. Syntax Atau Tahapan Implementasi Model Gamifikasi

Untuk mengaplikasikan sebuah metode gamifikasi, maka dibuat beberapa tahapan berikut berdasarkan atas GM-LM pada table 2.1 dibawah. Perancangan model gamifikasi didasarkan atas dasar yang rasional, menyeduaikan kebutuhan dasar peserta didik dan mampu untuk memenuhi tujuan pembelajaran, perancangan tersebut berdasar atas enam prinsip berikut:

1. Tentukan sebuah tujuan pembelajaran (*learning outcomes*). (Contoh: Tema alat transportasi)
2. Identifikasi karakteristik pebelajar (Contoh: usia, gender)
3. Tentukan faktor penentu keberhasilan siswa secara psikologis (Contoh: gaya kognitif, self efikasi)
4. Ajak anak untuk mempersepsi pengetahuannya ke dalam sebuah permainan (contoh: anak diminta untuk menaklukkan sebuah challenge, anak mendapat poin dan bonus)
5. Ajak anak untuk berimajinasi. (Contoh: Anak diminta untuk berperan sebagai pahlawan super)
6. Dalam gamifikasi, pemain harus selalu gembira, rumusnya (Perubahan tingkah laku = pengetahuan x motivasi) tujuannya adalah untuk menunjukkan bahwa melalui

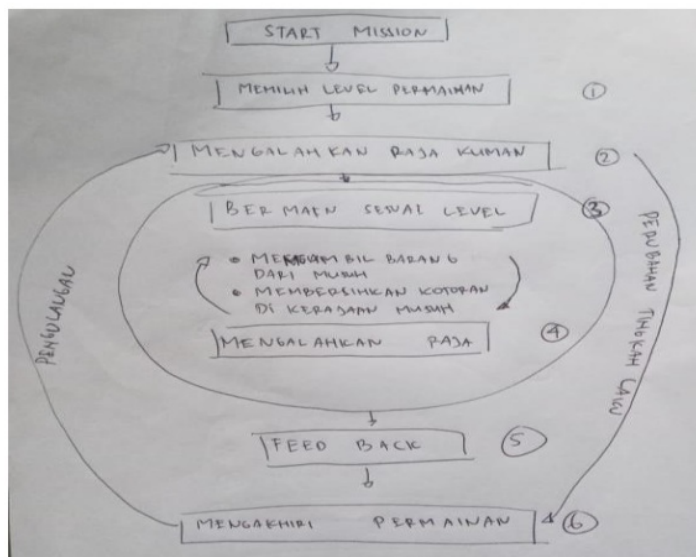
permainan yang menyenangkan dapat secara efektif menghasilkan perubahan perilaku yang di harapkan, yang sesuai dengan *learning outcomes*.

Tabel Klasifikasi LM-GM Berdasarkan Taksonomi Bloom

Game Mechanics (GM)	Thinking Skills	Learning Mechanics (LM)	Lower Higehr Thinking-Higher Order Thinking
<ul style="list-style-type: none"> - Desain - Strategi - Kepemilikan - Status (Menang/kalah) 	<i>Creating</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Level - Pertanggungjawaban - Kepemilikan - Perencanaan - Kewajiban 	
<ul style="list-style-type: none"> - Titik Aksi - Penilaian - Kolaborasi - Penemuan Bersama - Pengelolaan sumberdaya - Game-turns (titik balik permainan) - <i>Reward</i> 	<i>Evaluating</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penilaian - Kolaborasi - Hipotesis - Dorongan eksternal - Motivasi internal - Refleksi 	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feedback</i> - Realisme 	<i>Analysing</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Analisis - Eksperimentasi - Feedback - Identifikasi - Observasi - Pengintaian 	
<ul style="list-style-type: none"> - Merebut - Kompetisi - Kerjasama - Pergerakan - Progress/Perkembangan - Selecting/pemilihan - Simulasi 	<i>Applying</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aksi - Kompetisi - Kerjasama - Demonstrasi - Peniruan - Simulasi - Tutorial 	

- Tekanan Waktu - Tutorial		
- Perjanjian - Informasi berjenjang - Pertanyaan dan jawaban - <i>Role-play</i> - Tutorial	Understanding	- Perwujudan - Partisipasi - Pertanyaan dan Jawaban - Tutorial
- Memotong adegan - Token - <i>Virality</i> - <i>Behavioral momentum</i> - Informasi	Retention	- Penemuan - Eksplorasi - Generalisasi - Bimbingan - Petunjuk - Pengulangan

Penulis mencoba untuk memberikan ilustrasi gambar tentang bagaimana cara implementasi model gamikasi dengan berdasarkan pada *Learning Mechanic* dan *Game Mechanic* pada gambar berikut:



Gambar 1. Syntax Model Gamifikasi

Implementasi dalam pembelajaran dimulai dari tahapan berikut : 1) langkah pertama adalah kita memilih sebuah istilah dalam *Game Mechanic* (GM) disebelah kanan (ditandai dengan angka), contoh diatas penulis memilih *level* dan memilih istilah dalam

Learning Mechanic (LM) kami memilih *instructional* penamaan dan pemilihan didasarkan pada asas kesamaan dan kesesuaian kegiatan antara GM dan LM. 2) Kami memilih istilah mengalahkan raja kuman/*defeat enemies*. 3) Langkah ketiga adalah inti dari metode gamifikasi, dalam langkah ini peneliti mengambil beberapa aktifitas yang diimplementasikan dalam pembelajaran, aktifitas seperti mengumpulkan barang (*collect items*) dan mengambil barang dari musuh (*defeat enemies*) dilakukan untuk menghidupkan suasana belajar dan mempertahankan barang. 4) Langkah keempat, merupakan puncak dari aktifitas, yakni mengalahkan raja/boss, hal ini dilakukan sebagai penutup dari aktifitas gamifikasi dalam pembelajaran, dalam prakteknya peneliti membuat sebuah perumpamaan tentang hidup sehat dan mengalahkan kuman-kuman dan membunuh raja kuman agar anak-anak memiliki pola hidup sehat dimulai dari aktifitas mengenal diri sendiri. 5) Aktifitas kelima adalah pemberian *feedback*, aktifitas ini nantinya disesuaikan dengan tema yang ada di sekolah, *feedback* dapat berupa masukan-masukan dan memberi *reward* dan *point* bagi anak yang mengikuti permainan ini dengan semangat dan antusias. 6) Langkah terakhir adalah, mengakhiri permainan dengan memberikan papan *leaderboards* kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk memberi gambaran capaian belajar yang telah diperoleh anak pada hari itu, untuk refleksi aktifitas gamifikasi pada hari berikutnya.

D. Kebaruan dari Model Gamifikasi Untuk Anak Prasekolah dan Sekolah Awal

Model gamifikasi memiliki karakteristik dan tahapan yang nantinya dapat diterapkan dalam sebuah pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam artikel ini kami menggunakan background gamifikasi ke dalam sebuah pembelajaran. Yang menjadi penciri dari model gamifikasi untuk anak prasekolah dan sekolah awal adalah:

- Model ini sangat fleksibel dan dapat digunakan untuk semua tema (Untuk usia Prasekolah dan Sekolah Awal)
- Model ini mengadaptasi teori perubahan tingkah laku, semakin sering dilakukan maka anak dapat berubah tingkah lakunya, seperti yang belum bias menjadi bias, yang pendiam jadi periang.
- Permainan disesuaikan dengan kesukaan dan kesepakatan, sehingga jika tema berubah level permainan pun juga bias dirubah, begitupun sebaliknya.

E. Kesimpulan dan Saran

Pada gambar implementasi diatas menunjukkan adanya siklus yang berulang, dimana ada sisi tentang perubahan tingkah laku dimana anak diharapkan memiliki perubahan perilaku yang terukur. Di sisi lain, terdapat kata pengulangan, dimaksudkan bahwa metode gamifikasi ini dapat dilakukan secara berulang, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model ini dapat digunakan pada jenjang Prasekolah (Playgroup-TK) dan Sekolah Awal (Kelas 1 SD – Kelas 3 SD) karakter khusus dari model ini adalah penyesuaian kegiatan bermain sesuai dengan trend/karakteristik belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Ailwood, J. O. (2003). Governing Early Childhood. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286–299. <https://doi.org/10.2304/ciec.2003.4.3.5>
- Bishop, J. (2014). Gamification for human factors integration: Social, education, and psychological issues. In *Gamification for human factors integration: Social, Education, and Psychological Issues*. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-5071-8>
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. *Chi 2011*, 12–15. <https://doi.org/978-1-4503-0268-5/11/0>
- Dweck, C. S., & Leggett, E. L. (1988). A social cognitive approach to motivation and personality. *Psychological Review*, 95(2), 256–273. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.95.2.256>
- Guss, F. (2005). Reconceptualizing play: Aesthetic self-definitions. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 6(3), 233–243. <https://doi.org/10.2304/ciec.2005.6.3.4>
- Karl M. Kapp. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook*. Wiley.
- Moon, K., & Reifel, S. (2008). Play and literacy learning in a diverse language pre-kindergarten classroom. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 9(1), 49–65. <https://doi.org/10.2304/ciec.2008.9.1.49>
- Neeli, B. K., Reiners, T., & Wood, L. C. (2015). Gamification in Education and Business. In *Gamification in Education and Business*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2016.12.033>
- Seifert, T. L. (2004). Understanding student motivation. *Educational Research*, 46(2), 137–

149. <https://doi.org/10.1080/0013188042000222421>

Sheridan, M., Howard, J., & Alderson, D. (2010). *Play in Early Childhood: From Birth to Six*

Years. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=gVWsAgAAQBAJ&pgis=1>

1 Synodi, E. (2010). Play in the kindergarten: The case of Norway, Sweden, New Zealand and Japan. *International Journal of Early Years Education*, 18(3), 185–200.

<https://doi.org/10.1080/09669760.2010.521299>

HAKI

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Holly Tootell, Alison Freeman. "chapter 82 The Applicability of Gaming Elements to Early Childhood Education", IGI Global, 2015

Publication

4%

2

Gamification in Education and Business, 2015.

Publication

4%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 101 words

Exclude bibliography Off