



## Konsep *Gamification* dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

**Amin Yusi Nur Sa'ida**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai  
e-mail : [ayn.saida@gmail.com](mailto:ayn.saida@gmail.com)

### Abstrak

Studi kepustakaan ini menganalisa bagaimana konsep game atau *gamification* dapat diterapkan di dalam pembelajaran anak usia dini. Gadget, game, dan dunia digital sudah sangat melekat dalam kehidupan anak, terlebih saat masa pandemi dimana aktivitas fisik dan di luar rumah sangat terbatas. Hal ini perlu diarahkan agar kebiasaan bermain gadget/game dapat mendukung proses pembelajaran. Data penelitian diperoleh dengan mengumpulkan berbagai sumber data yang mendukung permasalahan yang kemudian dianalisa dengan *content analysis*. Penelitian ini menggambarkan bahwa *gamification* dapat meningkatkan motivasi belajar, *engagement*, kognitif, afektif serta psikomotorik dari peserta didik.

**Kata Kunci:** *Gamification, Pembelajaran, Anak Usia Dini*

### Abstract

This literature study analyzes how the concept of game or gamification can be applied in early childhood learning. Gadgets, games, and the digital world are very much embedded in children's lives, especially during the pandemic when physical activity outside the home is very limited. This needs to be directed so that the habit of playing gadgets/games can support the learning process. Research data is obtained by collecting various data sources that support the problem which is then analyzed by content analysis. This study illustrates that gamification can increase the learning motivation, engagement, cognitive, affective and psychomotor of students.

**Keywords:** *Gamification, Learning, Early Childhood*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran online memiliki banyak kelemahan bila diterapkan pada pembelajaran anak usia dini, dimana pada prinsipnya usia dini adalah fase perkembangan yang belum mampu berfikir dan belajar abstrak dan monoton (di depan layar). Anak usia dini membutuhkan pembelajaran konkrit, mengalami langsung, dan bermain-belajar dengan kondisi yang nyata. Pembelajaran online di rumah selama pandemi berpengaruh negatif terhadap menurunnya motivasi belajar siswa. Akibatnya pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien karena Kegiatan belajar mengajar tidak berlangsung secara optimal, anak belum memahami pembelajaran online serta pembelajaran online tidak cocok untuk pembelajaran anak usia dini (Srihartini, Lestari, 2021: 151).

Selama pembelajaran daring, anak mengalami ketidakseimbangan komponen psikologis yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang disebabkan kejenuhan belajar (Dhawan 2020). Perilaku yang sering ditunjukkan oleh orang yang mengalami kejenuhan belajar diantaranya mudah marah, sensitif dan rentan frustrasi yang berakibat pada penurunan konsentrasi dan kemampuan memahami intisari materi pelajaran.

Setelah pandemi dan kebijakan sekolah tatap muka mulai diperbolehkan, sekolah dan orangtua tentunya menyambut baik kondisi ini, tetapi pembelajaran tidak serta merta berjalan dengan baik. Guru menemukan kendala yang cukup besar salah satunya adalah kesiapan belajar anak-anak pasca pandemi. Setelah sekian lama belajar di rumah, kebiasaan untuk belajar kembali di sekolah perlu dimunculkan kembali. Anak-anak membutuhkan dorongan yang lebih besar lagi untuk beradaptasi dengan lingkungan belajar sekolah lagi. Guru mengeluhkan kurangnya sikap tanggung jawab, malas dan kemandirian anak dalam mengerjakan tugas dikarenakan anak lebih senang bermain dan bahkan anak mengandalkan orang tua untuk mengerjakan tugas (Putri&Wulansari, 2021:677).

Melihat kondisi tersebut, guru dan anak-anak membutuhkan proses adaptasi dan motivasi yang tidak mudah. Melihat kondisi dan permasalahan pembelajaran pasca pandemi ini, tentunya guru, sekolah, dan orangtua perlu memikirkan dan melakukan tindakan segera. Untuk membantu guru dalam mendorong semangat belajar anak-anak, guru perlu menerapkan pola interaksi dan pembelajaran yang memotivasi. Mengingat motivasi adalah sebuah dorongan yang mampu menggerakkan seseorang untuk melakukan dan mencapai sesuatu (Fadlillah, 2021:548).

Salah satu solusi yang sangat dekat dengan kondisi anak selama pandemi adalah dengan memanfaatkan konsep game atau gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah. Gamifikasi mengadopsi unsur game dalam proses pembelajaran yang tentunya sudah sangat familiar dengan anak selama pandemi. Gamifikasi merupakan cara pemanfaatan mekanika berbasis permainan, estetika, dan cara berpikir berbasis permainan untuk menggugah ketertarikan dan motivasi beraksi, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan permasalahan (Kapp, 2012).

Menurut Piaget menyarankan agar pendidik menghindari ceramah atau membuat anak pasif. Dia berargumentasi bahwa anak harus didorong untuk menjelajahi macam-macam perlengkapan pendidikan, misalnya buku cerita, seni dan kerajinan tangan, puzzle atau permainan, yang memungkinkannya belajar sambil melakukan. Menurut Piaget, anak harus dapat melakukan percobaan dan penelitian mereka sendiri. Guru/pendidik dapat membimbing mereka dengan menyediakan bahan-bahan yang sesuai, tetapi hal yang paling mendasar adalah dalam rangka agar anak memahami sesuatu, anak harus membangunnya sendiri, ia harus menemukannya (Piaget, 1972).

Gamifikasi juga selaras dengan konsep bermain bagi anak usia dini. Bermain merupakan cara yang menyenangkan karena anak-anak melakukannya dengan sukarela, spontan, dan tanpa beban. Ketika bermain anak bereksplorasi,

menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik, dan intelektualnya. Dunia anak adalah dunia bermain. Hal ini telah terjadi sejak bayi ketika anak mulai melihat dan mendengar dengan jelas.

Berbagai manfaat bermain dalam proses perkembangan seluruh potensi yang dimilikinya diantaranya: 1. Kemampuan motorik. Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi. 2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif. Anak belajar memahami pengetahuan dengan interaksi melalui objek yang ada di lingkungan sekitar. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya. Dari penginderaan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi bermain menjembatani anak dari berpikir konkret ke berpikir abstrak.

3. Bermain mengembangkan kemampuan afektif. Setiap permainan memiliki aturan, aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. 4. Bermain mengembangkan kemampuan berbahasa Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk komunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya. Contoh pada saat anak bermain sendiri dia seolah-olah sedang bercakap-cakap dengan orang lain. 5. Bermain mengembangkan kemampuan sosial anak Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal ini sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya (Suyanto, 2005).

Gamifikasi dengan pendekatan aktif dan menyenangkan ini tentunya sangat berhubungan dengan prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini. Selanjutnya bagaimana guru mampu mendesain pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik anak, kesiapan guru dan sumber daya sekolah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Studi Kepustakaan (Library Research). Penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Kegiatan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi

(Sari&Asmendri, 2020: 44). Sedangkan menurut ahli lain studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2016: 56).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN

*Gamifikasi* adalah proses cara berpikir *game* (*game thinking*) dan mekanika *game* (*game mechanics*) untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah (Zicherman&Cunningham, 2011). *Gamifikasi* adalah penggunaan elemen desain yang membentuk sebuah *game* dalam konteks *non-game* atau permainan yang dibutuhkan dalam pembelajaran atau pendidikan (Deterding, 2011: 9-15). *Gamification* sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game context* (contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan *Game thinking*, cara membuat orang berfikir sedang bermain *game* dengan kegiatan yang didesain hampir menyerupai *game* untuk menimbulkan rasa menyenangkan, tantangan, dan motivasi.

*Gamifikasi* dapat didefinisikan sebagai penerapan mekanisme permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik di mana permainan yang dirancang melibatkan pemain dalam berbagai jenis tantangan, terdapat peraturan dan memberikan umpan balik untuk mengukur hasil (Moncada dan Moncada, 2014). Terdapat delapan unsur penting dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu peraturan, tujuan dan hasil yang jelas, umpan balik dan penghargaan, pemecahan masalah, cerita, pemain, lingkungan aman, dan tantangan dan rasa penguasaan (Moncada dan Moncada, 2014).

*Game mechanics*, suatu media yang didalamnya berupa mekanisme game terdiri dari elemen-elemen utama dalam merancang *gamified system*: 1. *Points*: Merupakan hal paling penting dalam *gamified system*. *Gamified system* yang baik akan selalu mencatat perilaku dari pemain dalam bentuk point. 2. *Levels*: Merupakan sarana untuk menunjukkan perkembangan dari seorang pemain. *Level* dapat ditunjukkan dalam bentuk *progress bar*, *icon*, atau *metaphor* (*bronze*, *silver*, *gold*, dan *platinum*). 3. *Leaderboards*: Digunakan sebagai fasilitas untuk membandingkan satu pemain dengan pemain lainnya. 4. *Badges*: Dapat digunakan untuk berbagai hal, salah satunya digunakan untuk menunjukkan level pemain.

5. *Challenges/quests*: Digunakan oleh sistem untuk memberikan tantangan dan memberikan petunjuk pada pemain mengenai yang dapat dilakukan untuk dapat melanjutkan ke level yang lebih tinggi. 6. *Onboarding*: *Gamified system* yang baik akan memberikan sedikit opsi di awal kemudian berangsur opsi tersebut bertambah berjalannya waktu (level pemain) 7. *Engagement loops*: *Gamified system* yang baik akan membuat pemain berada dalam pengulangan keterlibatan (*engagement loop*), sedemikian rupa sehingga pemain akan selalu kembali (*addictive*).

## LANGKAH-LANGKAH PENERAPAN GAMIFIKASI

Adapun langkah-langkah untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran menurut Huang&Soman (2013:7-12) sebagai berikut:

### 1. Memahami Target Audiens dan Konteks

Siapa target audiens, dan apa konteks yang melingkupi pembelajaran? Faktor kunci yang menentukan keberhasilan suatu program pembelajaran, adalah pemahaman yang baik tentang siapa siswa itu. Ini dikombinasikan dengan konteks di mana program sedang disampaikan, akan membantu dalam merancang program yang memberdayakan siswa untuk mencapai tujuan program.

### 2. Mendefinisikan Tujuan Pembelajaran

Apa yang ingin siswa capai dalam menyelesaikan pembelajaran? Setiap guru harus memiliki tujuan yang dia ingin siswa capai di akhir program pembelajaran

### 3. Menyusun Pengalaman

Tahapan dan pencapaian adalah alat yang ampuh yang memungkinkan instruktur untuk mengurutkan pengetahuan dan mengukur apa yang siswa perlu pelajari dan capai pada akhir setiap tahapan atau milestone. Tonggak sejarah ini bekerja dengan baik untuk siswa juga, karena membuat tujuan akhir tampak lebih dapat dicapai dan terukur, sambil memastikan bahwa hambatan di dalam dan di antara setiap tahap mudah diidentifikasi.

### 4. Mengidentifikasi Sumber Daya

Langkah ini menjadi penting karena guru akan mempersiapkan kebutuhan atau sumber daya yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

### 5. Menerapkan Elemen *Gamification*

Ada 2 elemen yang penting dirancang dalam pembelajaran:

- a) Elemen diri dapat berupa poin, rencana pencapaian, level, atau sekadar batasan waktu. Elemen-elemen ini membuat siswa fokus untuk bersaing dengan diri mereka sendiri dan mengenali pencapaian diri.
- b) Elemen sosial di sisi lain, adalah kompetisi atau kerja sama interaktif, seperti untuk contoh papan peringkat. Elemen-elemen ini menempatkan siswa dalam komunitas dengan siswa lain, dan kemajuan serta prestasi mereka dipublikasikan.

## DESAIN PEMBELAJARAN GAMIFIKASI

Setelah guru menentukan materi pelajaran atau tema pembelajaran yang akan dirancang menggunakan konsep gamifikasi, selanjutnya guru mendesain pembelajaran berdasarkan game thinking dan game mechanics.

| <i>Game Thinking</i> | <i>Game Mechanics</i> | Kegiatan Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TANTANGAN            | Challenge/Quest       | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Merancang sebuah permainan yang pemenangnya akan mendapat sebuah hadiah, dengan cara menjawab soal dalam sesi tanya jawab di kelas.</li><li>✓ Soal di berikan secara acak dengan sistem undian.</li></ul> |

|                 |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                 |              | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bila soal yang di jawab salah akan dilempar kepada anak lain</li> <li>✓ Pemenang akan mendapat badges.</li> </ul>                                                                                                                                                                             |
|                 | Points       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Point diperoleh dari soal yang telah dijawab dengan benar. Jumlah point disesuaikan tingkat kesulitan soal, bila salah menjawab point pemain dikurangi sesuai setengah dari jumlah point soal tersebut. Point juga dapat diperoleh dari tugas tambahan yang diberikan kepada anak.</li> </ul> |
| <b>MOTIVASI</b> | Leaderboards | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hasil dari permainan dapat dilihat di papan tulis</li> <li>✓ Terdapat leaderbord untuk menampilkan ranking pemain 5 besar yang diukur dari jumlah point setiap pemain.</li> </ul>                                                                                                             |
|                 | Levels       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Level bisa ditentukan dari jumlah point yang sudah diperoleh, Level 1 dari 0 – 10 point, Level 2 dari 11 - 20 point, dan level 3 dari 21 – 30 point.</li> </ul>                                                                                                                               |
|                 | Badges       | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menampilkan badges siswa yang sudah diperoleh. Badges diberikan kepada siswa yang dapat menjawab soal dengan benar dalam sesi tanya jawab.</li> <li>✓ Badges dapat ditukarkan dengan barang atau makanan yang sudah disediakan oleh guru (token ekonomi)</li> </ul>                           |

Desain pembelajaran bisa menyesuaikan dengan tema atau program pembelajaran yang sedang dilakukan. Selain itu menyesuaikan apakah bisa dimodifikasi dengan gamifikasi, apakah punya sumber daya dan waktu yang cukup, sehingga tidak membebani sekolah dan guru. Gamifikasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dan terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran. Dengan gamifikasi, guru bisa melihat dengan alami karakter, kemampuan, minat, dan kondisi riil dari masing-masing siswa.

## KESIMPULAN

Pembelajaran tatap muka pasca pandemi masih menyisakan masalah bagi pembelajaran anak usia dini. Beberapa sikap yang kurang baik dalam belajar seperti malas, tidak mandiri, hingga jenuh menuntut guru untuk kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran. Pembelajaran anak usia dini yang masih mengedepankan keaktifan, bermain, mengalami dan sebagainya bisa difasilitasi dengan konsep gamifikasi. Guru dapat memotivasi anak untuk belajar dengan menggunakan pendekatan game dalam pembelajaran.

Guru dapat menerapkan konsep gamifikasi dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Guru dapat mendesain pembelajaran dengan menggunakan *game thinking* dan *game mechanics* di setiap tema pelajaran. Pembelajaran dengan konsep gamifikasi selain memiliki banyak manfaat, tentunya guru perlu memperhatikan faktor kelemahannya. Kelemahan gamifikasi

di antaranya butuh pengkodisian yang lebih baik sebelum memulai pembelajaran karena tidak semua anak siap dengan permainan. Selain itu, guru perlu memperhatikan respon yang diperlihatkan masing-masing anak. Respon yang sesuai dengan tujuan pelajaranlah yang perlu dikuatkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Putri N. A. N, Wulansari, B. Y. 2021. Analisis Kegiatan Pembelajaran Tatap Muka Pendidikan Anak Usia Dini Pasca Belajar Dari Rumah. Prosiding Seminar Nasional UNIMUS. Semarang.
- Dhawan, Shivangi. 2020. "Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis." *Journal of Educational Technology Systems* 49(1):5–22. doi: 10.1177/0047239520934018.
- Slamet Suyanto. 2005 *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publising, hlm.119-121.
- G. Zichermann and C.Cunningham. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media
- S.Deterding, D.Dixon, R.Khaled and L.Nacke. 2011. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification", " *Mindtrek*, pp. 9-15,
- Fadlillah, N., A. 2021. Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi*. Volume 5 Issue 1 (2021) Pages 373-384.
- Lipscomb, T., S., dkk. 2021. *Early Childhood Teachers' Self-efficacy and Professional Support Predict Work Engagement*. Springer.
- Sari, M, Asmendri. 2020. Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*.
- Srihartini, Y., Lestari, P., M. 2021. Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Online di Era Pandemi Covid-19. *Tarbiatuna*, Vol. 1, No. 1.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Kapp, K. M. 2012. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Moncada, S. M. & Moncada. T. P. (2014). Gamification of Learning in Accounting Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*. 14(3): 9-19.
- W. Hsin-Yuan Huang, D. Soman. 2013. *Gamification of Education*. Toronto: University of Toronto. Retrieved from Inside Rotman: <http://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>.