Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025
Halaman: 587 – 593

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Pemanfaatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Pengembangan Diri Siswa di SMPN 15 Kota Serang

Riris Rahmawati[1], Novi Saputri[2], Galuh Mulyawan[3]
Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

ririsr03@gmail.com[1], novisaputri833@gmail.com[2], galuh.muliawan@gmail.com[3]

Kata Kunci:
Gamifikasi, Pengembangan Diri, Motivasi Belajar, SMP, Strategi Pembelajaran

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi penggunaan gamifikasi dalam memperbaiki pengembangan diri siswa di SMP Negeri 15 Kota Serang. Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, medali, dan tantangan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan semangat belajar siswa. Di tingkat pendidikan menengah, pendekatan ini dapat berkontribusi pada peningkatan keterampilan seperti kerja sama, kreativitas, dan tanggung jawab. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memiliki efek positif pada partisipasi siswa dalam aktivitas belajar dan pengembangan diri. Siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk terlibat dan mengalami kemajuan dalam hal kepercayaan diri, komunikasi, serta manajemen waktu.

Key Word:
Gamification, Self Development, Learning Motivation, High School, Learning Strategy

Abstract

The purpose of this study was to explore the use of gamification in improving students' self-development at SMP Negeri 15 Kota Serang. Gamification is a learning method that integrates game elements such as points, medals, and challenges to increase students' active participation and enthusiasm for learning. At the secondary education level, this approach can contribute to improving skills such as cooperation, creativity, and responsibility. This study used a quantitative method. The findings of this study indicate that the implementation of gamification has a positive effect on students' participation in learning activities and self-development. Students showed higher motivation to engage and experienced progress in terms of self-confidence, communication, and time management.

Copyright © 2025 Riris Rahmawati, Novi Saputri, Galuh Mulyawan
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam teknologi digital saat ini telah mengubah dunia pendidikan secara signifikan, terutama dalam cara belajar dan strategi pengembangan diri bagi siswa. Di abad ke-21, siswa diharuskan tidak hanya memahami aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan non-kognitif, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, dan menjadi kreatif. Dalam hal ini, metode pembelajaran yang baru dan fleksibel sangat penting untuk memenuhi kebutuhan generasi digital dalam proses belajar. Salah satu metode yang semakin populer di sektor pendidikan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan para siswa.

Gamifikasi dalam pendidikan tidak berarti menjadikan pembelajaran sama dengan permainan, melainkan mengintegrasikan elemen menyenangkan dari permainan ke dalam metode belajar agar pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menantang. Unsur seperti skor, level, tantangan, papan peringkat, dan lencana terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dengan peningkatan motivasi ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih aktif dalam proses belajar, tetapi juga terdorong untuk mengembangkan karakter pribadi seperti disiplin, rasa tanggung jawab, dan ketekunan. Oleh karena itu, gamifikasi sangat relevan tidak hanya dalam dunia pendidikan akademis, tetapi juga dapat berfungsi sebagai alat untuk pertumbuhan diri siswa secara menyeluruh.

Pengembangan diri adalah bagian yang sangat penting dalam pendidikan karena merupakan dasar bagi individu untuk berkembang dan menjadi pribadi yang utuh. Siswa di tingkat SMP berada pada fase perkembangan remaja yang sangat penting, di mana mereka mulai membentuk identitas, nilai-nilai, serta sikap terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Pada tahap ini, dukungan dari lingkungan pendidikan untuk membentuk karakter dan membangun kepercayaan diri sangat diperlukan. Dengan penerapan pendekatan yang interaktif dan mendorong partisipasi aktif seperti gamifikasi, potensi pengembangan diri siswa dapat dioptimalkan.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Di SMP Negeri 15 Kota Serang, ada peningkatan fokus pada strategi pembelajaran bisa membantu dalam membentuk karakter dan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Sekolah telah menerapkan berbagai metode modern dalam proses belajar, tetapi masih ada masalah dalam mempertahankan motivasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pengembangan diri, seperti kepemimpinan, kerja tim, dan pengelolaan waktu. Dengan memperkenalkan gamifikasi sebagai pendekatan baru, diharapkan siswa akan merasakan perubahan dalam sikap, perilaku, dan semangat belajar mereka.

Dalam implementasinya, gamifikasi memberi kesempatan kepada siswa untuk menerima umpan balik secara langsung, merasakan pencapaian secara bertahap, dan mengejar sasaran pribadi yang telah disesuaikan. Ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan penuh makna. Pengalaman ini juga bisa mendorong siswa untuk lebih mengenal kelebihan dan kekurangan yang mereka miliki, sehingga proses pengembangan diri dapat berjalan dengan cara yang reflektif dan berkelanjutan. Di samping itu, elemen kompetitif dalam gamifikasi juga dapat membangkitkan semangat juang dan sportivitas di kalangan siswa.

Meskipun gamifikasi memiliki potensi besar dalam pendidikan, banyak guru dan staf pendidikan yang tidak sepenuhnnya mengerti cara menerapkannya dengan baik. Beberapa dari mereka bahkan berpikir bahwa gamifikasi hanya tepat untuk pendidikan tingkat dasar. Namun, jika diterapkan dengan cara yang tepat, gamifikasi bisa sangat berguna di tingkat pendidikan menengah atas, termasuk dalam mendukung program pengembangan diri siswa yang memerlukan pendekatan yang kreatif dan sesuai konteks.

Banyak studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berpengaruh baik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang secara khusus membahas pengaruh gamifikasi terhadap perkembangan pribadi siswa masih terbatas, terutama di sekolah menengah atas di Indonesia. Oleh sebab itu, penting untuk melakukan penelitian ini guna mengisi kekurangan dalam literatur dan memberikan kontribusi yang signifikan bagi strategi pendidikan di tingkat sekolah menengah. Penelitiannya tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada aspek emosional dan karakter siswa.

Lebih lanjut, penggunaan gamifikasi diharapkan bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan inklusif. Siswa yang dulunya tidak aktif dalam kegiatan pengembangan diri, kini bisa terdorong untuk terlibat karena fitur gamifikasi yang menstimulasi dan memberikan tantangan positif. Dengan kata lain, gamifikasi bisa menghubungkan antara pembelajaran formal yang dilakukan di dalam kelas dan aktivitas non-formal yang sangat berkontribusi dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa. Hal ini juga sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dan relevan.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode Kuantitatif dengan tujuan memperoleh wawasan yang mendalam mengenai penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan pengembangan diri para siswa. Pemilihan metode ini dilakukan karena memungkinkan peneliti untuk menyelidiki secara langsung pengalaman, pandangan, dan interaksi siswa dalam konteks penerapan gamifikasi. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas VIII di SMP Negeri 15 Kota Serang, yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar yang berbasis gamifikasi selama satu semester.

Metode pengumpulan data yang diterapkan mencakup observasi partisipan, wawancara semi-struktural, dan pengumpulan dokumen. Observasi dilakukan saat kegiatan belajar yang memasukkan elemen gamifikasi seperti sistem poin, leaderboard, dan tantangan setiap minggu. Wawancara dilakukan dengan siswa, guru, serta staf pengembangan diri untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang pengaruh gamifikasi pada perilaku, sikap, dan motivasi siswa. Pengumpulan dokumen yang meliputi catatan aktivitas, refleksi siswa, dan laporan kegiatan ekstrakurikuler juga dilakukan untuk memperkuat triangulasi data.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O_1	-	O_2
Eksperimen	O_3	X	O_4

Keterangan:
O_1 : Mengadakan pretest di kelompok kendali
O_2 : Mengadakan posttest di kelompok kendali
O_3 : Mengadakan pretest di kelompok eksperimen
O_4 : Mengadakan posttest di kelompok eksperimen
X : Pembelajaran LKPD menggunakan CTL
- : Pembelajaran tradisional

Data dianalisis melalui beberapa langkah yaitu pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Semua data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

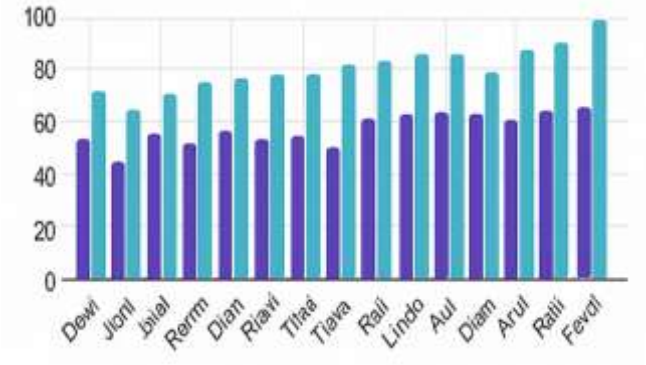
tematik untuk menemukan pola atau kecenderungan yang berkaitan dengan perubahan perilaku dan perkembangan siswa. Peneliti juga melakukan validasi data menggunakan teknik member check dan diskusi dengan guru pendamping untuk memastikan keakuratan dan keandalan hasil penelitian.

Agar data tetap valid, para peneliti mengikuti prinsip etika dalam penelitian. Ini termasuk mendapatkan izin dari responden, menjaga rahasia identitas mereka, dan memastikan partisipasi bersifat sukarela. Selain itu, penelitian dilakukan dengan refleksi yang terus menerus untuk mengurangi bias dan meningkatkan objektivitas dalam analisis. Dengan cara ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi yang berarti untuk menjawab isu-isu penting mengenai pengembangan diri siswa menggunakan metode pembelajaran yang berbasis gamifikasi.

HASIL DAN PEMBHASAN

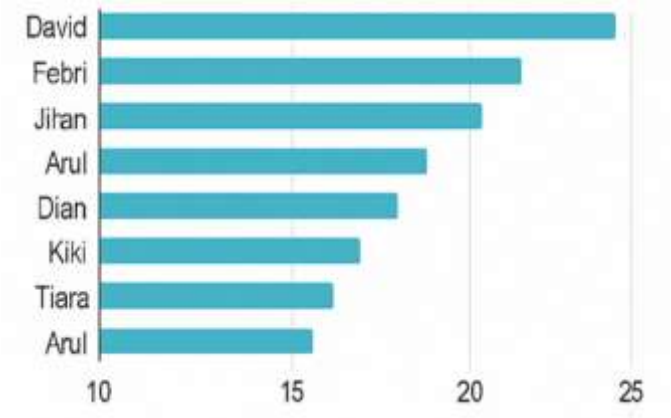
Hasil Penelitian

Berdasarkan informasi tentang hasil siswa sebelum dan setelah penerapan gamifikasi, terlihat ada kenaikan yang cukup besar dalam nilai rata-rata siswa. Dari 30 siswa yang diteliti, rata-rata nilai sebelum gamifikasi adalah sekitar 70,6, sementara setelah penerapan gamifikasi, nilai rata-ratanya naik menjadi sekitar 92,5. Ini menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 21,9 poin, yang menggambarkan efek baik dari penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran.



Gambar 1. Nilai sebelum dan sesudah Gasifikasi

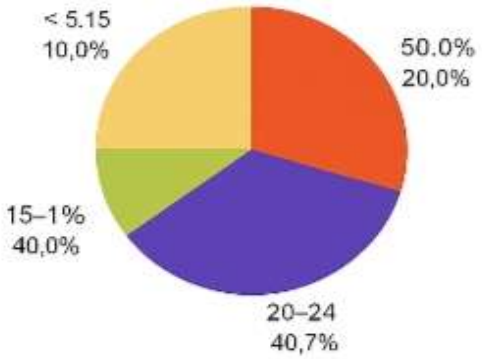
Setiap siswa menunjukkan peningkatan dalam nilai setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi. Siswa seperti Febri dan Tiara merasakan peningkatan yang paling signifikan, masing-masing dengan kenaikan 24 poin, dari 75 menjadi 99. Di sisi lain, Arul mengalami peningkatan terkecil, yaitu 6 poin, dari 79 menjadi 85, yang masih menunjukkan kemajuan meski tidak sebesar siswa yang lain. Kenaikan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menyesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan siswa dan memberikan dorongan belajar yang efektif.



Gambar 2. Peningkatan Nilai

Sebaran peningkatan nilai terlihat cukup seimbang di kalangan siswa, dengan mayoritas kenaikan nilai berada di antara 15 hingga 24 poin. Sebagai contoh, Riko memperoleh tambahan nilai 21 poin, dari 75 menjadi 96, sementara David memperoleh peningkatan sebesar 29 poin, dari 60 menjadi 89. Ini menunjukkan bahwa semua siswa, baik yang memiliki nilai awal rendah maupun tinggi, mendapatkan keuntungan dari penerapan gamifikasi. Dengan kata lain, metode ini terbukti efektif dalam mendukung kemajuan siswa secara keseluruhan, terutama dalam aspek motivasi belajar dan prestasi akademik.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

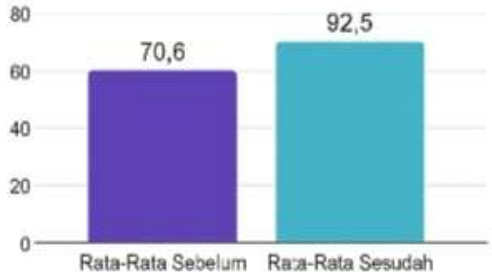


Gambar 3. Kenaikan Nilai

Selain itu, setelah penerapan gamifikasi, nilai tertinggi yang diraih siswa hampir sempurna, yaitu 99, dan diraih oleh beberapa siswa seperti Febri, Dian, Tiara, dan Bayu. Ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendorong siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka dalam belajar. Sementara itu, nilai terendah setelah penerapan gamifikasi masih tergolong tinggi, yaitu 80, yang menandakan bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan atau nilai tetap.

Kenaikan rata-rata nilai yang hampir mencapai 22 poin menunjukkan adanya perbaikan yang nyata dalam kualitas belajar. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi para siswa. Sistem poin dan tantangan yang menarik dalam gamifikasi membuat siswa merasa terdorong untuk belajar dengan lebih semangat dan bersaing dengan cara yang positif, sehingga pada akhirnya hasil akademis mereka meningkat.

Kenaikan nilai ini tidak hanya berpengaruh pada kemampuan berpikir siswa, tetapi juga membantu mereka tumbuh secara keseluruhan, seperti kemampuan mandiri, percaya diri, dan keterampilan pemecahan masalah. Peningkatan nilai akademik ini menunjukkan bahwa siswa lebih paham dengan materi dan juga mampu menggunakan pengetahuan yang telah mereka pelajari.



Gambar 4. Rata-rata nilai sebelum dan sesudah

Analisis kuantitatif ini mendukung pendapat bahwa gamifikasi, yang merupakan metode pembelajaran yang baru, memberikan dampak yang positif dan jelas dalam meningkatkan kinerja akademis siswa. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang efisien di SMP N 15 Kota Serang untuk memfasilitasi pengembangan diri siswa secara menyeluruh.

Secara umum, analisis nilai mengindikasikan bahwa penggunaan gamifikasi dapat memperbaiki keterlibatan serta motivasi belajar siswa, yang kemudian berpengaruh baik pada pencapaian akademik mereka. Saran berikutnya adalah untuk meneruskan pengembangan dan penerapan gamifikasi dalam berbagai pelajaran dan memberikan dukungan yang cukup agar semua siswa dapat menikmati manfaatnya dengan adil.

Pembahasan

Pembahasan dalam studi ini ditujukan untuk mengeksplorasi bagaimana gamifikasi diterapkan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 15 Kota Serang, serta dampaknya yang signifikan terhadap pengembangan siswa. Metode gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif telah banyak menarik minat karena kemampuannya dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Melalui elemen permainan yang seru dan menantang, gamifikasi dalam konteks pengembangan diri dapat mendorong siswa tidak hanya untuk lebih aktif dalam belajar, tetapi juga untuk mengembangkan berbagai aspek kepribadian, seperti rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan bersosialisasi.

Salah satu hasil penting dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam kegiatan belajar karena adanya elemen poin, tantangan, dan penghargaan, yang membuat proses pembelajaran terasa seperti sebuah permainan. Dengan lingkungan yang menyenangkan, siswa tidak hanya berkonsentrasi pada aspek akademik, tetapi juga mulai aktif dalam kegiatan yang membutuhkan kerja sama

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

dan komunikasi yang baik dengan teman-teman mereka. Hal ini menjadi dasar yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial yang sangat diperlukan untuk pertumbuhan pribadi mereka.

Selain itu, gamifikasi memberikan respon yang cepat dan jelas kepada siswa tentang prestasi yang mereka capai. Sistem penghargaan yang didasarkan pada pencapaian target tertentu dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk terus berkembang. Melalui proses evaluasi yang berlangsung secara berulang, siswa menjadi lebih menyadari kekuatan dan kelemahan mereka sendiri. Kesadaran ini sangat penting dalam proses pengembangan diri, karena siswa belajar untuk mengetahui bagian mana yang perlu diperbaiki dan juga merayakan setiap keberhasilan mereka, tidak peduli seberapa kecil.

Pemanfaatan papan peringkat atau leaderboard memberikan efek yang rumit bagi para siswa. Di satu sisi, aspek kompetitif ini mendorong semangat dan keinginan untuk berprestasi, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif. Namun, bagi beberapa siswa, keberadaan papan peringkat dapat menimbulkan tekanan dan kecemasan jika mereka merasa tidak mampu mengikuti. Oleh sebab itu, sangat penting bagi guru dan pendamping belajar untuk menyeimbangkan elemen kompetitif dengan dukungan kolaboratif, agar setiap siswa merasa dihargai dan didorong dalam perjalanan pengembangan diri mereka.

Selain faktor motivasi dan keterlibatan, penggunaan gamifikasi telah terbukti mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan rasa tanggung jawab. Ketika terdapat tantangan atau tugas yang perlu diselesaikan dalam jangka waktu tertentu, siswa dapat belajar untuk merencanakan jadwal dan mengutamakan aktivitas mereka dengan lebih efektif. Ini adalah pengalaman praktis yang sangat membantu dalam mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan yang semakin rumit dalam kehidupan akademis dan sosial. Keterampilan ini juga berkontribusi pada pembentukan karakter disiplin yang menjadi elemen penting dalam pengembangan diri.

Perhatian khusus juga diberikan pada pengembangan kreativitas siswa dengan penerapan gamifikasi. Dalam berbagai aktivitas yang didesain dengan gamifikasi, siswa diberi kesempatan untuk memilih strategi, mencari solusi, dan berinovasi demi mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi ini menginspirasi mereka untuk berpikir kreatif dan menyampaikan ide-ide mereka dengan bebas, yang berperan dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Kreativitas yang terus dilatih akan mempersiapkan siswa menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Selain itu, gamifikasi juga dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan solidaritas di antara siswa. Dalam beberapa permainan atau tantangan kelompok, kerjasama dan saling dukung antar siswa sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan bersama. Pengalaman ini memberikan pelajaran sosial yang penting, seperti cara menghargai perbedaan, berbagi tugas, dan menciptakan komunikasi yang efektif. Unsur-unsur sosial ini sangat penting untuk pengembangan pribadi karena membantu siswa mengembangkan empati dan keterampilan interpersonal yang positif.

Namun, saat diimplementasikan, gamifikasi menghadapi beberapa tantangan. Salah satu masalah yang muncul adalah minimnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menciptakan aktivitas gamified yang menarik dan efektif. Guru yang belum mengenal konsep gamifikasi biasanya sulit untuk menggabungkan elemen permainan dengan baik dalam kurikulum yang sudah padat. Untuk itu, sangat penting untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru agar gamifikasi dapat dilakukan dengan lebih optimal dan memberikan dampak positif bagi siswa.

Di samping itu, masalah teknis juga merupakan aspek yang harus diperhatikan. Keterbatasan infrastruktur, seperti alat digital dan koneksi internet, sering kali menjadi penghalang saat menerapkan gamifikasi berbasis teknologi. SMP Negeri 15 Kota Serang mengalami perbedaan dalam ketersediaan sarana, yang berdampak pada konsistensi dan kelancaran penggunaan gamifikasi. Oleh karena itu, pihak sekolah perlu mengevaluasi dan meningkatkan sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif ini.

Dari sisi siswa, terdapat perbedaan dalam tingkat respons terhadap gamifikasi. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dan perubahan positif, tetapi ada juga yang kurang termotivasi akibat faktor eksternal seperti tekanan keluarga atau kondisi psikologis yang belum stabil. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi harus dirancang dengan pendekatan personal dan inklusif, sehingga setiap siswa dapat merasakan manfaatnya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing.

Penilaian mengenai efek jangka panjang dari gamifikasi pada perkembangan pribadi siswa juga menjadi pusat pembicaraan. Walaupun hasil awal menunjukkan adanya kemajuan dalam hal motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan sosial, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk memahami seberapa lama perubahan tersebut dapat bertahan setelah program gamifikasi berakhir. Pengawasan dan pengembangan yang berkelanjutan sangat penting agar keuntungan dari gamifikasi tidak hanya bersifat sementara, tetapi menjadi bagian dari budaya pembelajaran dan pertumbuhan pribadi siswa.

Gamifikasi juga mengubah cara pandang tentang peran guru, yang tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pendukung, penyemangat, dan pemandu dalam proses pembelajaran. Para guru perlu mampu menciptakan komunikasi timbal balik, memberikan dukungan individual, serta

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

menciptakan lingkungan yang memfasilitasi eksplorasi dan refleksi pribadi. Keterampilan pedagogik yang fleksibel dan inovatif dibutuhkan guru untuk merancang kegiatan belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga berarti.

Dalam pengembangan karakter, penggunaan gamifikasi terbukti berhasil dalam menanamkan nilai-nilai positif seperti tanggung jawab, kejujuran, dan sportivitas. Dengan cara permainan, siswa diajari untuk menerima hasil dengan sikap terbuka, menghargai keberhasilan teman mereka, serta memiliki keberanian untuk mengakui kesalahan. Nilai-nilai ini merupakan dasar penting dalam menciptakan individu yang dewasa dan berintegritas, yang sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa mendatang.

Peranan sekolah sebagai lingkungan belajar juga memiliki signifikansi besar dalam mendukung keberhasilan gamifikasi. Dukungan dari kepala sekolah, guru, staf pendukung, dan orang tua siswa adalah faktor kunci agar program ini dapat berjalan dengan lancar. Kerja sama yang baik antara semua pihak dapat menciptakan sinergi yang memperkuat proses belajar dan pengembangan diri siswa secara keseluruhan.

Penggunaan gamifikasi menciptakan kesempatan untuk inovasi dalam membuat kurikulum yang lebih adaptif dan fleksibel bagi kebutuhan siswa. Dengan menambahkan unsur permainan, kurikulum dapat dikembangkan tidak hanya dari sisi materi pelajaran, tetapi juga dari aspek pengembangan karakter dan keterampilan hidup yang penting. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pembentukan sumber daya manusia yang holistik dan dapat menyesuaikan diri.

Meskipun begitu, agar gamifikasi dapat berfungsi secara efektif, perlu adanya perencanaan yang baik serta evaluasi yang rutin. Pelaksanaan dan hasilnya harus dipantau untuk menemukan area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Mengumpulkan umpan balik dari siswa secara teratur juga menjadi hal yang penting agar program gamifikasi selalu bisa disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Selain itu, aspek psikologis siswa menjadi fokus utama dalam diskusi ini. Gamifikasi yang tepat dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri dan mengurangi ketakutan akan kegagalan, karena siswa dapat menghadapi tantangan dengan cara yang menyenangkan dan tidak menekan. Hal ini memberikan dampak positif terhadap kesehatan mental siswa dan menurunkan tingkat stres yang sering kali muncul selama proses pembelajaran.

Pengembangan diri melalui gamifikasi sangat terkait dengan pembelajaran mandiri. Siswa didorong untuk secara aktif mencari solusi dan mengontrol kemajuan belajar mereka sendiri. Sikap mandiri ini merupakan modal penting yang akan mempersiapkan mereka dalam menghadapi dunia luar sekolah yang penuh tantangan dan perubahan. Dari sudut pandang budaya sekolah, gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan inovatif. Siswa serta guru menjadi lebih terbuka terhadap eksperimen metode baru dalam pembelajaran dan saling berbagi pengalaman. Atmosfer positif ini memiliki dampak signifikan pada kualitas pendidikan di sekolah dan menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang siswa secara maksimal.

Dalam studi ini, juga ditemukan bahwa gamifikasi dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar para siswa. Unsur-unsur permainan yang bervariasi memberikan kesempatan bagi siswa yang memiliki karakter dan preferensi yang berbeda untuk terlibat secara aktif sesuai minat dan kekuatan mereka. Pendekatan yang merangkul semua ini sangat penting agar tidak ada siswa yang merasa diabaikan atau kurang diperhatikan selama proses belajar. Keterlibatan orang tua juga merupakan aspek penting untuk keberhasilan gamifikasi. Dengan komunikasi yang baik, orang tua bisa memberikan dukungan dan motivasi kepada anak-anak mereka di rumah agar tetap aktif dalam program gamifikasi yang berlangsung di sekolah. Dukungan ini memperkuat kerja sama antara sekolah dan keluarga dalam membantu perkembangan siswa secara menyeluruh.

Selain itu, penggunaan game dalam pembelajaran bisa menjadi cara yang baik untuk membantu siswa merenungkan diri. Dengan adanya sistem yang mencatat pencapaian dan memberikan umpan balik, siswa dapat menilai kemajuan belajar mereka serta membuat rencana untuk pengembangan diri di masa mendatang. Proses refleksi ini mendukung siswa agar lebih memahami perjalanan belajar yang mereka jalani dan bertanggung jawab atas hasil yang ingin diraih.

Pengalaman di SMP Negeri 15 Kota Serang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi membuat siswa tidak lagi merasa pembelajaran itu berat, melainkan menjadi tantangan yang mengasyikkan dan berguna. Sikap positif ini berpengaruh pada seluruh kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan semangat untuk terus maju. Dengan demikian, gamifikasi bertindak bukan hanya sebagai alat bantu dalam belajar, tetapi juga sebagai pengubah budaya di sekolah.

Sebagai kesimpulan, studi ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dapat berperan besar dalam memperbaiki pengembangan diri siswa di SMP Negeri 15 Kota Serang. Dengan pelaksanaan yang baik serta dukungan dari semua pihak di sekolah, gamifikasi memiliki potensi untuk menjadi solusi yang efektif dalam menghadapi tantangan dalam pendidikan masa kini. Saran untuk pengembangan di masa mendatang mencakup peningkatan kemampuan guru, penguatan fasilitas, dan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak dalam jangka waktu yang panjang.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dalam studi ini, penggunaan gamifikasi terbukti sangat efektif dalam membantu siswa di SMP Negeri 15 Kota Serang dalam pengembangan diri. Nilai rata-rata para siswa menunjukkan peningkatan yang nyata, dari 70,6 sebelum gamifikasi diterapkan menjadi 92,5 setelahnya. Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar, yang mengarah pada peningkatan partisipasi di kelas dan membangun kepercayaan diri mereka. Komponen permainan yang diintegrasikan dalam aktivitas belajar, seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberi semangat bersaing yang positif. Analisis numerik menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami peningkatan skor antara 15 hingga 24 poin, yang merupakan sinyal positif bagi efektivitas strategi gamifikasi dalam proses belajar. Siswa yang sebelumnya tidak terlalu aktif, seperti David dan Febri, menunjukkan peningkatan skor yang paling signifikan, menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat berpengaruh pada siswa dengan motivasi belajar rendah. Gamifikasi mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat, karena pendekatan ini memberikan penghargaan langsung untuk pencapaian, menjelaskan tujuan belajar, serta meningkatkan ketahanan mental saat menghadapi tantangan dalam akademik. Secara keseluruhan, penggunaan gamifikasi tidak hanya mendukung peningkatan prestasi akademis siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan non-kognitif seperti kolaborasi, komunikasi, dan keterampilan pemecahan masalah. Penelitian ini menyarankan agar para guru dan pendidik mengadopsi pendekatan gamifikasi dengan konsisten dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Dengan perencanaan dan evaluasi yang baik, gamifikasi memiliki potensi untuk menjadi cara strategis dalam menciptakan generasi yang aktif, adaptif, dan kreatif di zaman pembelajaran yang modern.

DAFTAR PUSTAKA

Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di mis terpadu al-azhfar. Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6(2), 154-166.

Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Jurnal TICom, 5(1), 1-6.

Legowo, Y. A. S. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. JISPE Journal of Islamic Primary Education, 3(1), 13-30.

Lawalata, D. J., Palma, D. I., & Pratini, H. S. (2020). Model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan strategi matematis dan motivasi belajar siswa. In Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan) (Vol. 1, pp. 255-266).

Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(1), 1-9.

Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan, 1(1), 29-35.

Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. Education and Social Sciences Review, 5(2), 145-148.

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal basicedu, 8(3), 1722-1732.

Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi gamifikasi berbantu media kahoot untuk meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar jurnal penyesuaian siswa kelas X akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. Jurnal pendidikan akuntansi indonesia, 17(2), 46-57.