

# **PENERAPAN METODE GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA SISWA DI DALAM KELOMPOK KELAS X-4 DI SALAH SATU SMA KRISTEN DI TANGERANG**

**Titik Rahayuningsih**

Sekolah Dian Harapan Bangka

[titikayu09@gmail.com](mailto:titikayu09@gmail.com)

**Asih Enggar Susanti, M.Pd.**

Universitas Pelita Harapan

[asih.susanti@uph.edu](mailto:asih.susanti@uph.edu)

## **Abstract**

Cooperation is one of the important things in learning. Cooperation is needed to shape the attitude of students to be more obedient, responsible, and caring for others in carrying out God's mandate. In fact, the observation of class X-4 in one of the Christian High Schools in Tangerang shows that there are still many students who do not follow the instructions given, less able to express opinions in groups, and discuss outside the topic of learning. Therefore this research aims to improve the student's cooperation in groups through the implementation of gamification method in class X-4 at a Christian high schools in Tangerang. This research used the Pelton model class action research method with two application actions. The data sources used are the implementation of learning plans, teacher mentor observation, another teacher checklist form, and personal reflection journals. Based on the data analysis the result is, it can be seen that students are able to collaborate with each talent given by God to work together in groups. So, it can be concluded that the gamification method can be

applied to improve student's cooperation in groups in class X-4 at a Christian high schools in Tangerang.

**Keywords:** Affective, Cooperation, Game, Gamification, Competitive

### **Abstrak**

Kerjasama merupakan salah satu hal yang penting di dalam pembelajaran. Kerjasama diperlukan untuk membentuk sikap siswa menjadi pribadi yang lebih taat, bertanggung jawab, dan peduli kepada sesama dalam menjalankan mandat yang diberikan Allah. Pada kenyataannya hasil observasi kelas X 4 salah satu SMA Kristen di Tangerang menunjukkan bahwa masih banyak siswa tidak mengikuti instruksi yang diberikan, kurang mampu untuk mengemukakan pendapat di dalam kelompok, dan lebih banyak mendiskusikan hal-hal di luar topik pembelajaran. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama siswa di dalam kelompok melalui penerapan metode *gamification* pada kelas X-4 di salah satu SMA Kristen di Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Pelton dengan dua kali penerapan tindakan. Sumber data yang digunakan yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran, observasi guru mentor, lembar checklist guru selain mentor dan jurnal refleksi pribadi. Berdasarkan analisis hasil data, dapat dilihat bahwa siswa mampu mengkolaborasikan setiap talenta yang diberikan Tuhan untuk saling bekerjasama di dalam kelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *gamification* dapat diterapkan untuk meningkatkan kerjasama siswa di dalam kelompok kelas X-4 di salah satu SMA Kristen di Tangerang.

**Kata Kunci:** Afektif, Kerjasama, *Game*, *Gamification*, Kompetitif

## Pendahuluan

Manusia adalah gambar dan rupa Allah yang diciptakan memiliki keunikan satu dengan yang lainnya. Sebagai ciptaan yang unik, manusia memiliki kemampuan, karakter, dan talenta yang berbeda-beda. Perbedaan inilah yang memperlengkapi manusia untuk menjalankan mandat yang telah Allah berikan. Sehingga setiap perbedaan yang dimiliki manusia tidak saling bertentangan, melainkan saling melengkapi sebagai satu anggota tubuh Kristus. Tong (2008) mengatakan bahwa manusia diciptakan dengan sifat relativitas, yaitu suatu sifat manusia yang mau dan membutuhkan relasi. Relasi ini menunjukkan suatu ketergantungan antar manusia sehingga manusia dituntut memiliki kesadaran bekerjasama, peduli, dan saling mengasahi satu sama lain untuk memuliakan Allah.

Pada kenyataannya gambar dan rupa Allah yang ada dalam diri manusia telah tercemar (Berkhof, 1994). Manusia menjadi lebih egois dan memiliki sikap individualis, sehingga tidak lagi memiliki rasa tanggung jawab untuk saling bekerjasama dalam mengerjakan mandat yang diberikan Allah. Pendidikan Kristen merupakan salah satu agen pemulihan yang telah Allah sediakan bagi manusia (Knight, 2009). Pendidikan Kristen tidak hanya berbicara soal pengetahuan saja, melainkan seluruh aspek kehidupan manusia yang bertujuan untuk mengembalikan gambaran Allah pada diri manusia yang telah rusak, sehingga dapat kembali berelasi dengan utuh bersama dengan Allah dan sesamanya. Knight dalam Priyatna (2017) mengatakan bahwa peran seorang guru Kristen sebagai agen restorasi dan rekonsiliasi yang paling utama adalah membawa setiap siswa kepada Kristus melalui penginjilan dan penggembalaan. Oleh sebab itu seorang guru dalam institusi pendidikan Kristen tidak hanya dituntut untuk mengajari siswa dengan berbagai pengetahuan, melainkan membantu memahami setiap karakter siswa yang berbeda-beda kemudian menjadi agen transformasi.

Salah satu sikap berelasi dapat tercermin dalam sikap belajar siswa di dalam kelas dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan keberagaman sikap siswa di dalam kelas, yaitu ada sebagian siswa yang menyukai belajar secara berkelompok, dan sebagian lagi lebih menyukai belajar secara

mandiri. Hal tersebutlah yang menyebabkan timbulnya permasalahan di dalam kelas baik pada area kognitif, afektif, maupun psikomotor. Berdasarkan lembar identifikasi masalah didapatkan sebuah masalah mayor pada ranah afektif yaitu bahwa siswa kurang dapat bekerjasama di dalam kelompok dengan baik. Hasil lembar observasi checklist menunjukkan 35% siswa tidak mengikuti instruksi di dalam kelas, 83% siswa tidak berpartisipasi dalam membantu sesama pada saat mengerjakan tugas kelompok, 35% siswa tidak berkontribusi memberikan pendapat, 17% siswa kurang memiliki sikap tanggung jawab dalam mengerjakan bagian tugasnya, dan 57% siswa yang mengobrol pada saat diberikan tugas untuk berdiskusi.

Berdasarkan beberapa fakta di atas, diperlukan satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bekerjasama siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis memutuskan untuk menerapkan elemen-elemen game dengan menerapkan metode *gamification*. Tujuan penulisan pada penelitian ini adalah untuk menjelaskan langkah langkah penerapan metode *gamification* untuk dapat meningkatkan Kerjasama siswa di dalam kelompok kelas X4 di salah satu SMA Kristen di Tangerang.

## **Tinjauan Literatur**

### **Kerjasama**

Yulianti, Djatmiko, & Santoso (2016) mendefinisikan kerjasama sebagai interaksi yang dilakukan dua orang atau lebih, saling menguntungkan untuk mencapai tujuan bersama, dan tanpa ada yang merasa dirugikan. Sedikit berbeda dengan pengertian di atas, menurut Rahman (2017, hal. 7) “kerjasama adalah keinginan untuk bekerjasama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok”. Sementara itu Sari & Wijayanti (2017) menambahkan bahwa kerjasama merupakan salah satu cara untuk menarik siswa terlibat aktif di dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan suatu keinginan untuk menjalin hubungan dengan orang lain dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan bersama melalui cara yang menyenangkan dan saling membangun satu sama lain.

Kerjasama merupakan hal yang sangat penting di dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada saat kegiatan secara berkelompok. Setiyanti (2012) mengemukakan bahwa kerjasama akan memberikan manfaat untuk mencapai hasil yang lebih banyak, memberikan semangat, kepuasan, dan kebahagiaan bagi para anggota, serta meningkatkan kinerja kelompok. Rosita & Leonard (2015) pun memiliki pendapat yang sama bahwa kerjasama dapat bermanfaat untuk menumbuhkan kepercayaan diri seseorang dan juga meningkatkan kemampuan interaksi sosial.

Pada pelaksanaannya kerjasama memiliki bermacam-macam bentuk. Tim Mitra Guru (2007) membagi kerjasama menjadi empat macam yaitu sebagai berikut:

1. Kerjasama spontan: kerjasama yang terbentuk tanpa adanya suatu perintah
2. Kerjasama langsung: kerjasama yang terbentuk berdasarkan perintah atasan atau penguasa
3. Kerjasama kontrak: kerjasama yang terjalin sementara waktu berdasarkan kontrak perjanjian
4. Kerjasama tradisional: kerjasama yang terbentuk sebagai bagian dari sebuah komunitas

Dalam penelitian ini, bentuk kerjasama yang akan diteliti adalah kerjasama langsung pada ranah afektif siswa. Kegiatan pembelajaran yang termasuk pada ranah afektif yaitu kegiatan pembelajaran yang melibatkan emosional siswa seperti perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap (Prastowo, 2015). Selanjutnya Hadfield (2000) menyatakan bahwa keberhasilan suatu kerjasama dipengaruhi oleh sikap individu di dalam kelompok, diantaranya yaitu saling mendengarkan, bersikap toleran, dan bertanggung jawab. Sedangkan William dalam T-TEL Professional Development Programme (2016) menyatakan empat karakteristik yang sangat penting di dalam sebuah kerjasama yaitu motivasi, kohesi sosial, personalisasi, dan elaborasi kognitif. Keempat hal tersebut menjadi sangat penting, dengan demikian antar anggota di dalam kelompok dapat saling melengkapi satu sama lain. Dengan demikian ada tiga indikator kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: satu, sesuai instruksi, dimana

siswa dapat mengerti dan melakukan setiap instruksi yang diberikan guru. Kedua, membantu sesama, yaitu siswa memiliki kesadaran atau inisiatif untuk menolong teman yang mengalami kesulitan pada saat mengerjakan tugas. Ketiga, bertanggung jawab, dalam hal ini siswa dituntut untuk dapat memiliki sikap fokus dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diberikan.

### **Gamification**

*Gamification* berasal dari kata dasar game. Game atau permainan merupakan sebuah sistem yang melibatkan para pemain, ditentukan oleh aturan, dan menghasilkan hasil yang dapat diukur (Katie Salen and Eric Zimmerman di dalam Kapp, 2012). Suspendi & Nurhidayat (2016) dalam bukunya yang berjudul Fun Game mengemukakan salah satu tujuan permainan yaitu kerjasama kelompok (team building) untuk melatih kekompakkan tim, membangun kepemimpinan, berempati dengan anggota kelompok dalam memecahkan suatu masalah.

Berbeda dengan *game* atau permainan, *gamification* memiliki makna yang lebih mendalam dan konsep yang lebih jelas. Menurut Kapp dalam Jusuf (2016) menjelaskan bahwa *Gamification* merupakan sebuah mekanisme yang berbasis permainan, estetika dan pemikiran untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Sedangkan Pradana, Bachtiar, & Priyambadha (2018) mendefinisikan *gamification* sebagai proses penggunaan elemen permainan untuk disesuaikan dalam bidang tertentu yang bertujuan untuk membuatnya lebih menarik, mudah di pahami dan kreatif. Selanjutnya Takdir (2017) mengutip dari pernyataan Meyhart mengenai pengertian *gamification* yaitu penggunaan elemen-elemen game dan teknik design game dalam konteks non-game. Ketiga pendapat tersebut memiliki suatu kesamaan, sehingga dapat disimpulkan bahwa *gamification* merupakan penggunaan elemen-elemen game yang diterapkan dalam kegiatan non-game untuk menarik perhatian, membangun kerjasama, memotivasi, dan menyelesaikan masalah dengan teknik yang lebih menarik dan kreatif.

Penerapan *gamification* tidak terlepas dari penggunaan elemen-elemen penting. Prakash & Rao (2015) menjabarkan elemen yang ada dalam *gamification* yaitu sebagai berikut:

- 1) Levels (Tingkat): tingkat yang diperoleh pemain berdasarkan poin selama melakukan misi.
- 2) Badges (Lencana): pangkat/peringkat yang diperoleh pemain setelah melakukan misi berdasarkan poin.
- 3) Leader Boards (Papan Peringkat): dasbor untuk menunjukkan kemampuan bersaing pemain dalam *gamification* sehingga memotivasi para pemain untuk terus berkompetisi dan menjadi pemenang.
- 4) Analytics (Analitik): kegiatan menganalisis perkembangan pemain, strategi yang digunakan, dan pencapaian yang telah diperoleh masing-masing pemain.

Dalam penelitian ini, elemen yang diterapkan diantaranya mekanisme, estetika, keterlibatan, dan juga teknologi. Hal yang menjadi pertimbangan dalam penerapan elemen-elemen tersebut yaitu dengan melihat kondisi kelas dan kesesuaian elemen yang memungkinkan untuk diterapkan di dalam penelitian ini.

Menurut Burke (2014), suksesnya sebuah *gamification* secara umum dapat diukur melalui langkah-langkah penerapan sebagai berikut:

1. Tentukan tujuan/hasil yang ingin dicapai: menentukan target yang ingin dicapai dan menyusun strategi yang akan digunakan.
2. Tentukan sasaran yang ingin dituju: membatasi jumlah pemain dengan yang ingin dilibatkan di dalam *gamification*.
3. Tentukan tujuan pemain: menjelaskan dan menyampaikan tugas kepada masing-masing pemain sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
4. Tentukan model keterlibatan pemain: membagi pemain ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk memudahkan proses pengawasan. Tentukan lokasi dan rencana permainan: Tentukan lokasi yang semakin menantang para pemain.

5. Tentukan alur permainan: tentukan alur permainan yang memuat pemberian penghargaan kepada pemain yang berhasil mencapai target yang telah ditetapkan.
6. Pelaksanaan permainan: Terapkan permainan dan kumpulkan data dari para pemain untuk memperbaiki penerapan *gamification*.

Berbeda dengan Burke, Adnan (2013) dalam artikelnya yang berjudul *Gamification* Pembelajaran menyusun tahap-tahap pelaksanaan *gamification* lebih spesifik yaitu dalam bidang pembelajaran sebagai berikut:

1. Kenali tujuan pembelajaran
2. Tentukan ide besarnya
3. Buat skenario permainan
4. Buat desain aktivitas pembelajaran
5. Bangun kelompok-kelompok
6. Terapkan dinamika permainan

Selanjutnya penulis mengembangkan langkah-langkah penerapan metode *gamification* yang telah dikemukakan Adnan (2013) menjadi indikator baru dalam penerapan tindakan pada penelitian ini. Berikut adalah langkah-langkah yang diterapkan, pertama, kenali tujuan pembelajaran. Tahap utama dalam pelaksanaan metode *gamification* adalah menentukan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini penulis menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan diagnosa kelas materi pembelajaran yang ada. Kedua, tentukan ide besarnya. Ide besar dari penerapan metode *gamification* pada penelitian ini yaitu *gamification* dilakukan dengan mengadopsi game "Pokemon Go". Seluruh elemen yang ada di dalam game "Pokemon Go" kemudian di terapkan di dalam metode *gamification* ini. Dengan demikian siswa semakin tertarik untuk dapat saling bekerjasama melalui setiap tertantang untuk memperoleh penghargaan dan pencapaian level tertinggi di dalam permainan.

Ketiga, buat skenario permainan. Skenario permainan yang disusun berdasarkan game Pokemon Go dan disesuaikan dengan langkah penerapan metode *gamification*. Keempat, buat desain aktivitas pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun RPP yang akan digunakan pada saat penerapan tindakan. Pada aktivitas



pembelajaran, disesuaikan dengan prosedur/cara bermain “Pokemon Go”. Kelima, bangun kelompok-kelompok. Anggota kelompok merupakan bagian penting dari penerapan metode *gamification*. Dengan diterapkannya permainan secara berkelompok maka dapat membantu anak dalam bekerjasama dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan di dalam kelompok. Pada penerapan metode ini, peneliti membagi kelas menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 siswa. Keenam, terapkan dinamika permainan. Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari penerapan metode *gamification*. Pada tahap ini seluruh dinamika permainan yang telah disusun dilaksanakan dengan sebaik mungkin sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **Metode *Gamification* Dalam Kaitannya Dengan Kerjasama Siswa Di Dalam Kelompok**

Manusia sebagai ciptaan yang unik tidak hanya cukup untuk berelasi secara biologis saja, melainkan manusia harus bersekutu dengan sesamanya dan menunjukkan sikap sebagai makhluk sosial dalam menjalankan mandat yang diberikan Allah (Matakupan, 2013). Kerjasama merupakan salah satu wadah bagi siswa untuk mengembangkan talenta yang ada dalam diri siswa yang berbeda-beda. Dengan bekerjasama di dalam kelompok, setiap siswa dituntut untuk bertanggung jawab terhadap tugasnya secara pribadi dan kepentingan di dalam kelompok. Sehingga tujuan di dalam kelompok dapat tercapai melalui proses kerjasama yang berjalan dengan baik.

*Gamification* dapat digunakan sebagai salah satu metode yang dapat diterapkan di dalam pembelajaran. Dengan menerapkan metode *gamification* dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong siswa lebih fokus pada materi yang sedang dipelajari, dan melatih siswa untuk terus bereksplorasi, berkompetisi, dan berprestasi bersama dengan kelompok (Adnan, 2013). Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jusuf (2016) pada penelitiannya yang berjudul Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran. Selanjutnya Takdir (2017) menggunakan metode ini untuk meningkatkan motivasi belajar matematika di SMAN 6 Wajo.

Oleh sebab itu, metode ini sesuai dengan kondisi siswa kelas X-4 di salah satu SMA Kristen di Tangerang.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode Pelton. Metode Pelton memiliki lima langkah diantaranya identifikasi masalah, pengumpulan data, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan penilaian hasil. Penerapan tindakan pada penelitian ini dilakukan selama dua kali. Hal ini dilakukan guna memperbaiki kesalahan-kesalahan yang masih terjadi pada penerapan tindakan I dan juga untuk melihat kekonsistenan hasil. Penelitian selibatkan seluruh siswa kelas X-4 di salah satu SMA Kristen di Tangerang. Sumber data yang digunakan yaitu observasi guru mentor, checklist guru selain mentor, dan jurnal refleksi pribadi.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknis analisis deskriptif. Analisis deskriptif yaitu suatu metode mengolah data mentah menjadi sebuah informasi naratif yang mudah dipahami sehingga setiap orang mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil penelitian (Istijanto, 2009).

## Analisis

### Penerapan Metode *Gamification*

Berikut adalah data penerapan metode *gamification* pada penrapan tindakan I dan tindakan II berdasarkan lembar observasi guru mentor dan jurnal refleksi pribadi peneliti.

Tabel 1  
Hasil Observasi guru mentor

Indikator	Tindakan I	Tindakan II
<b>Mengenal Tujuan Pembelajaran</b>	Perlu memastikan pembelajaran dapat tersampaikan kepada setiap anak	Sudah dituliskan dengan baik dan mendetail
<b>Menentukan Ide Besar</b>	Penjelasan tentang <i>game</i> permainan perlu diperjelas	<i>play</i> Memiliki ide dasar yang baik, serta telah dijelaskan ke dalam poin-poin yang lebih mendetail
<b>Membuat Skenario Permainan</b>	Perlu disampaikan dengan jelas kepada para siswa	Telah mengalami <i>upgrade</i> dari sebelumnya sehingga kegiatan pembelajaran akan mengalami peningkatan
<b>Menentukan Desain Pembelajaran</b>	Saya belum melihat pembelajaran yang dilaksanakan, justru sebagai <i>brainstorm</i>	<i>design</i> Sudah memaparkan desain pembelajaran dengan baik dan juga sudah mendetail
<b>Bangun Kelompok-Kelompok</b>	Diperlukan prosedur pelaksanaan	Kelompok telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya, sehingga kelompok lebih solid dan dapat bekerjasama
<b>Penerapan Dinamika Permainan</b>	Perlu menguatkan bagian <i>game play</i> dan prosedur pelaksanaan	Permainan berjalan dengan lancar, siswa antusias.

Sumber: Data olahan peneliti berdasarkan lembar observasi guru mentor pada tindakan I & tindakan II

Penerapan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Di Dalam  
Kelompok Kelas X-4 Di Salah Satu Sma Kristen Di Tangerang  
Titik Rahayuningsih, Asih Enggar Susanti

Tabel 2  
Jurnal refleksi pribadi

Indikator	Tindakan I	Tindakan II
<b>Mengenal Tujuan Pembelajaran</b>	Pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pengantar materi, siswa secara acak dan masih membicarakan topik lain, siswa juga belum memiliki inisiatif untuk bertanya bagian-bagian yang belum mereka mengerti	Tujuan pembelajaran telah dituliskan dengan detail di dalam RPP dan juga disampaikan dengan jelas di dalam kelas, sehingga siswa lebih mengerti dan jelas dengan arah pembelajaran yang akan dilakukan.
<b>Menentukan Ide Besar</b>	Ide besar dari pembelajaran yang dilakukan yaitu menggunakan metode <i>gamification</i> .	Ide besar yang saya lakukan dalam pembelajaran ini, yaitu kembali menerapkan metode <i>gamification</i> dengan tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan kerjasama siswa di dalam kelompok. Dengan menggunakan metode ini, siswa terlihat mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya.
<b>Membuat Skenario Permainan</b>	Skenario permainan telah ada yaitu mengadopsi dari <i>game</i> "Pokemon Go", namun guru masih belum bisa menyampaikan kepada siswa dengan baik.	Skenario permainan yang diterapkan pada pembelajaran ini yaitu Pokemon Go dengan melakukan perubahan pada pokemon-pokemon yang telah digunakan. Dengan melakukan <i>upgrading</i> siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan juga siswa lebih mampu dalam bekerjasama bersama kelompok dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.
<b>Menentukan Desain Pembelajaran</b>	Desain pembelajaran yang ingin digunakan belum terlihat, sehingga siswa masih banyak yang mengalami kebingungan dan belum dapat bekerjasama dengan kelompok dengan baik.	Desain pembelajaran yang dilakukan telah dipaparkan dengan lebih baik, sehingga memacu siswa untuk memiliki rasa antusias dalam belajar dan juga menyesuaikan dengan <i>rules and procedures</i> yang telah ditetapkan.
<b>Bangun Kelompok-Kelompok</b>	Kelompok telah dibentuk sesuai dengan jumlah ideal siswa yaitu 3-4 siswa untuk setiap kelompok	Pembagian kelompok dilakukan sama dengan pertemuan sebelumnya, sehingga memudahkan siswa untuk

Kedua tabel di atas menunjukkan bahwa penerapan metode *gamification* pada penerapan tindakan I memerlukan perbaikan. Berdasarkan hasil observasi guru mentor, menunjukkan suatu data penerapan metode *gamification* pada tindakan I perlu ditingkatkan, terutama pada bagian kejelasan dalam penyampaian instruksi. Kejelasan penyampaian instruksi sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami alur permainan dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Sedangkan berdasarkan jurnal refleksi pribadi peneliti, didapatkan suatu data bahwa penerapan metode *gamification* perlu diberlakukan rules & procedures. Rules & procedures membantu siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kurang maksimalnya penerapan metode *gamification* pada penerapan tindakan I berpengaruh kepada peningkatan kemampuan kerjasama siswa di dalam kelompok. Selain itu, salah satu kendala yang menyebabkan hal tersebut yaitu kurang terjalannya komunikasi yang efektif antar peneliti sebagai guru di dalam kelas dengan siswa. Komunikasi yang efektif diperlukan bagi pembawa dan penerima informasi untuk menghindari perbedaan pemahaman dalam menangkap suatu informasi (Sumantri, 2016). Maka peneliti memutuskan untuk memperbaiki dengan melakukan penerapan tindakan II. Hasil analisis data yang diperoleh pada penerapan tindakan kedua yaitu bahwa masing-masing indikator penerapan metode *gamification* telah terlaksana dengan baik. Hal tersebut membuktikan bahwa perbaikan dalam penyampaian tujuan pembelajaran sangat berpengaruh pada pelaksanaan metode *gamification*. Selain itu, pada penerapan tindakan II dapat dilihat bahwa siswa mulai konsisten dalam mengikuti setiap alur dari game.

### **Kerjasama**

Berdasarkan data yang bersumber dari observasi guru mentor pada penerapan Tindakan I dan tindakan II didapatkan data bahwa masing-masing indikator mengalami peningkatan.

**Indikator pertama**, sesuai instruksi, siswa telah mengalami perbaikan pada saat proses

kegiatan belajar. Terlihat dari seluruh siswa tidak melakukan kecurangan pada saat jalannya pembelajaran dan juga siswa telah mampu mengikuti instruksi yang diberikan dengan baik. Didukung dengan hasil observasi checklist guru selain mentor yang menunjukkan bahwa sebanyak 23% siswa telah melakukan perbaikan pada tindakan kedua. Dari yang semula 77% siswa menjadi 100% siswa. Selain itu, jurnal refleksi pribadi peneliti menyebutkan bahwa siswa telah mampu mengikuti rules & procedures yang telah ditetapkan pada penerapan tindakan kedua, sehingga siswa lebih mudah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

**Indikator kedua**, membantu sesama. Berdasarkan hasil observasi guru mentor pada indikator kedua di dapatkan suatu data bahwa seluruh siswa telah berinisiatif untuk membantu sesama, terutama pada saat proses pencarian pokemon dan juga battle gym. Sikap siswa tersebut menunjukkan bahwa masing-masing anggota siswa memiliki rasa saling percaya sehingga kelompok memiliki datu kesatuan (Setiyanti, 2012). Hal ini dapat dikatakan sebagai suatu kekonsistenan peningkatan kemampuan kerjasama siswa. Terlihat pada penerapan tindakan I sebanyak 86,5% telah mampu menerapkan sikap membantu sesama, sedangkan pada penerapan tindakan II 13,5% siswa lainnya juga meningkatkan kemampuannya dalam membantu sesama. Hal tersebut tercatat pada jurnal refleksi pribadi peneliti yang mengatakan bahwa siswa mulai dapat membantu sesama pada saat kegiatan diskusi. Dengan demikian didapatkan hasil akhir 100% siswa telah mampu menerapkan sikap membantu sesama.

**Indikator ketiga**, bertanggung jawab. Pada indikator ketiga mengalami peningkatan. Mulai dari sikap siswa yang terlihat kurang fokus dengan tujuan menjadi lebih fokus dalam mencapai target dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut terlihat bahwa siswa mulai mengetahui alur permainan, sehingga masing-masing siswa di dalam kelompok saling bekerjasama untuk mencari strategi yang tepat guna mengalahkan kelompok lainnya. Hasil observasi checklist guru selain mentor juga menunjukkan bahwa sebanyak 22,5% siswa meningkatkan kemampuan sikap tanggung jawabnya pada penerapan tindakan kedua. Jika ditampilkan dalam bentuk tabel, maka hasil peningkatan kerjasama siswa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3

Peningkatan kemampuan kerjasama siswa pada penerapan tindakan I & tindakan II

Indikator	Tindakan I	Tindakan II	Peningkatan
Sesuai Instruksi	77%	100%	23%
Membantu Sesama	86,5%	100%	13,5%
Bertanggung Jawab	77,5%	100%	22,5%

Sumber: Data olahan peneliti berdasarkan lembar observasi checklist guru selain mentor

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Metode *gamification* dapat digunakan untuk meningkatkan kerjasama siswa di dalam kelompok kelas X-4 di salah satu SMA Kristen di Tangerang. Hasil akhir yang diperoleh kerjasama siswa mengalami peningkatan pada masing-masing indikator dari penerapan tindakan pertama dan tindakan kedua. Pada indikator pertama mengalami peningkatan sebesar 23%, indikator kedua 12%, dan indikator ketiga 22,5%. Metode *gamification* dapat diterapkan dengan menggunakan langkah yang sistematis sebagai berikut:
  - a. Menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang ada pada silabus berdasarkan materi yang sedang dipelajari.
  - b. Tentukan ide besar dengan terlebih dahulu mencari referensi-referensi game yang sesuai untuk diterapkan dengan mata pelajaran.
  - c. Buat skenario permainan pada RPP sesuai dengan materi pembelajaran dan alur permainan, serta tidak menyimpang dengan tujuan pembelajaran.
  - d. Sampaikan desain pembelajaran secara jelas dan mendetail kepada siswa sehingga siswa mampu mengikuti proses *gamification*.
  - e. Membentuk kelompok secara heterogen berdasarkan suku, ras, dan tingkat kecerdasan siswa.
  - f. Terapkan dinamika permainan setelah seluruh siswa siap.

## Daftar Pustaka

- Adnan, A. (2018, December 17). *Gamification* untuk Pembelajaran. Retrieved from <http://guraru.org/info/gamification-untuk-pembelajaran/>
- Berkhof, L. (1994). *Teologi Sistematika 2: Doktrin Manusia*. Jakarta: Lembaga Reformed Injili Indonesia.
- Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things*.
- Brookline: Bibliomotion, Inc. Hadfield, J. (2000). *Classroom Dynamics*. New York: Oxford University Press.
- Istijanto. (2009). *Aplikasi Praktis Riset Pemasaran Cara Praktis Meneliti Konsumen dan Pesaing*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Junal TICOM*, 1-6.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and introduction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer Cop.
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat & Pendidikan: Sebuah Pendahuluan dari Perspektif Kristen*. Tangerang: UPH Press.
- Matakupan, T. J. (2013). *Doktrin Manusia dan Dosa*. Surabaya: Momentum.
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1-7.
- Prakash, E. C., & Rao, M. (2015). *Transforming Learning and IT Management Through Gamification*. Switzerland: Springer.
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.



- Priyatna, N. (2017). Peran Guru Kristen Sebagai Agen Restorasi dan Rekonsiliasi dalam Mengembangkan Karakter Kristus pada Diri Remaja sebagai Bagian dari Proses Pengudusan. *A Journal of Language, Literature, Culture, POLYGLOT*, 1-10.
- Rahman, M. (2017). *Ilmu Administrasi*. Makassar: CV Sah Media.
- Rosita, I., & Leonard. (2015). Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Jurnal Formatif*, 1-10.
- Sari, S., & Wijayanti, A. (2017). Talking Stick: Hasil Belajar IPA Dan Kemampuan Kerjasama Siswa. *Wacana Akademika*, 1-10.
- Setiyanti, S. W. (2012). Membangun Kerjasama Tim. *Jurnal STIE Semarang*, 1-7.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Supendi, P., & Nurhidayat. (2016). *Fun game: 50 permainan menyenangkan di indoor & outdoor*. Jakarta: Penebar Plus.
- Takdir, M. (2017). *Kepomath Go: Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 1-6.
- Tim Mitra Guru. (2007). *Ilmu Pengetahuan Sosial Sosiologi untuk SMP dan MTs Kelas VII Standar Isi KTSP 2006*. Jakarta: Esis.
- Tong, S. (2008). *Arsitek Jiwa 1*. Surabaya: Momentum.
- T-TEL Professional Development Programme. (2016). *Group Work: Handbook for Professional Development Coordinators*. Ghana: Ministry of Education.
- Yulianti, S. D., Djatmiko, E. T., & Santoso, A. (2016). Pendidikan Karakter Kerja Sama Dalam Pembelajaran. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1-6.