



pendis
berorientasi - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



E-PANDUAN **MEDIA GAMIFIKASI**

**PANDUAN PRAKTIS GURU ABAD
KE-21 DALAM PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN**



Disusun Oleh: R.M. Faridudin Zabidi, S.Pd.I.

**Seksi Pendidikan Islam,
Kantor Kementerian Agama
Kabupaten Kutai Barat**



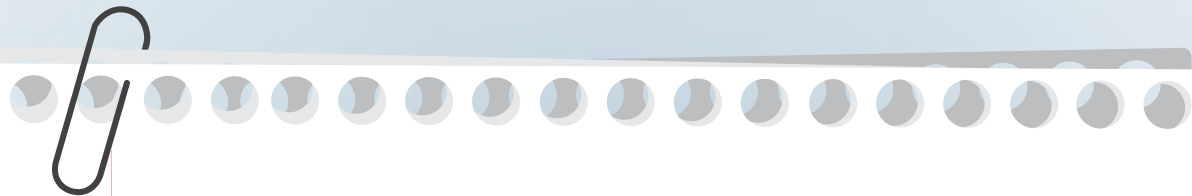
pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



KATA PENGANTAR

dari Penyusun E-Panduan Media Gamifikasi



Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan kekuatan-Nya sehingga E-Panduan Media Gamifikasi ini dapat terselesaikan sebagai bagian dari aktualisasi Pelatihan Dasar CPNS.

E-Panduan (panduan elektronik) ini disusun untuk menjawab isu terbatasnya literasi digital guru Madrasah Aliyah di Kabupaten Kutai Barat, dengan menyajikan konsep, langkah penerapan, dan contoh praktis penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran.

Semoga panduan ini menjadi referensi yang mudah dipahami dan bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Terima kasih kepada semua pihak atas dukungan dan masukan yang diberikan. Semoga karya ini berkontribusi dalam peningkatan mutu pembelajaran di madrasah.

Salam Digital,

R.M. Faridudin Zabidi, S.Pd.I.



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



SEKAPUR SIRIH

dari Plt. Kasi Pendidikan Islam



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas tersusunnya “E-Panduan Media Gamifikasi” ini. Panduan ini merupakan inovasi positif dalam mendukung peningkatan kompetensi guru madrasah, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Kami mengapresiasi inisiatif ini sebagai bentuk nyata penerapan nilai-nilai ASN berupa kompeten dan adaptif terhadap perkembangan digital. Semoga panduan ini bermanfaat bagi para pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan karakter peserta didik masa kini.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Plt. Kasi Pendidikan Islam,



H. Achmad Syofian, S.Ag., M.Pd.



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif

DAFTAR ISI

2 Kata Pengantar

3 Sekapur Sirih dari Plt. Kasi Pendidikan Islam

4 Daftar Isi

6 Teori Gamifikasi dalam Pendidikan

6 Apa Itu Gamifikasi?

9 Elemen Gamifikasi

11 Psikologis dalam Gamifikasi

13 Panduan Platform Gamifikasi

14 Matriks Perbandingan Platform

15 Platform: Kahoot!

18 Platform: Quizizz

21 Platform: Wordwall

24 Platform: Blooket

27 Manfaat Gamifikasi

28 Peningkatan Motivasi...

29 Penguatan Hasil Akademik

31 Membangun Lingkungan Belajar...



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif

33 Implementasi Gamifikasi

34 Merancang Pengalaman Gamifikasi

35 Gamifikasi di Luar Kelas

37 Gamifikasi dan AI

38 AI Sebagai Asisten Cerdas Guru

39 Panduan Praktis Prompt (1).

41 Panduan Praktis Prompt (2).

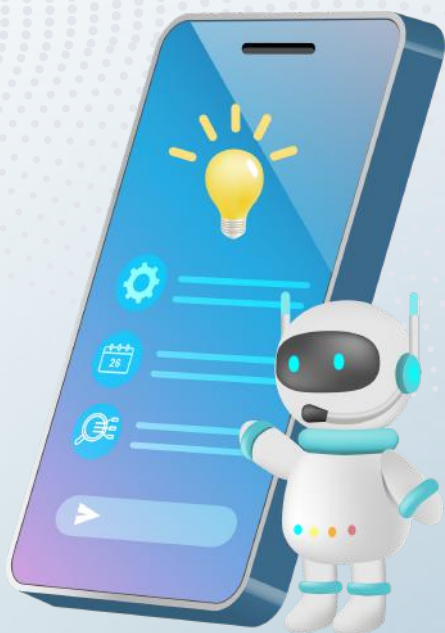
44 Melejitkan Pembelajaran...

46 Kesimpulan

47 Penutup

48 Daftar Pustaka

DAFTAR ISI



PENDAHULUAN: INOVASI PEMBELAJARAN DENGAN GAMIFIKASI: E-PANDUAN PRAKTIS GURU ABAD 21

Di era digital, dunia pendidikan madrasah menghadapi tantangan untuk tetap relevan dan menarik minat siswa. Metode konvensional sering tidak lagi efektif bagi generasi yang terbiasa dengan interaksi cepat dan umpan balik instan. Gamifikasi hadir sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mengadaptasi elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

E-Panduan (panduan elektronik) ini dirancang sebagai rujukan praktis bagi guru madrasah dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Isinya mencakup dasar teori, langkah penerapan, pemanfaatan platform digital, hingga integrasi dengan teknologi kecerdasan buatan (AI).

Melalui lima bagian utama, modul ini menjawab “mengapa” gamifikasi penting, “apa” manfaatnya, “bagaimana” penerapannya, dan “apa selanjutnya” dalam pengembangannya. Tujuannya, membantu guru menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, serta menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan dengan tetap berlandaskan nilai-nilai keislaman.



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Teori Gamifikasi dalam Pendidikan

Apa Itu Gamifikasi?



Gamifikasi adalah penerapan mekanisme desain game dalam konteks non-game, seperti pendidikan, untuk mendorong partisipasi dan semangat belajar. Istilah ini diperkenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dan dalam pembelajaran diwujudkan melalui poin, lencana, atau papan peringkat.

Gamifikasi: Menambahkan unsur game pada kegiatan belajar yang sudah ada, misalnya memberi poin pada siswa yang menyelesaikan latihan Fiqh.

GBL (Game-Based Learning): Menggunakan game secara langsung sebagai media belajar, misalnya game petualangan tentang hijrah Nabi Muhammad SAW untuk materi SKI.



Teori Gamifikasi dalam Pendidikan

Elemen Gamifikasi

“

Gamifikasi dibangun dari berbagai elemen yang bekerja secara sinergis untuk menciptakan pengalaman yang menarik. Memahami fungsi setiap elemen adalah kunci untuk merancang sistem gamifikasi yang efektif.

”



Poin: Umpan balik kuantitatif untuk menandai kemajuan dan prestasi siswa.

Lencana: Simbol visual pencapaian yang memberi rasa bangga dan status.



Papan Peringkat: Menumbuhkan kompetisi sehat melalui peringkat capaian siswa.

Level & Progresi: Memberi struktur pembelajaran dan rasa kemajuan, sering divisualisasikan dengan progress bar.



Tantangan & Misi: Tugas khusus dengan imbalan yang memotivasi siswa.

Narasi & Cerita: Membuat pembelajaran lebih menarik, emosional, dan mudah diingat.



Umpan Balik Instan: Respon cepat atas capaian siswa untuk mempercepat proses belajar.

Elemen Tambahan: Avatar, mata uang virtual, kolaborasi tim, dan pilihan jalur belajar.





Teori Gamifikasi dalam Pendidikan

Psikologis dalam Gamifikasi

“

Aspek psikologis memainkan peran penting dalam keberhasilan gamifikasi, karena menyentuh motivasi, emosi, dan perilaku belajar siswa.

”

Efektivitas gamifikasi bukan sihir, melainkan berakar kuat pada prinsip-prinsip psikologi manusia tentang motivasi dan keterlibatan.

1

Motivasi Intrinsik & Ekstrinsik: Hadiah dan poin memicu semangat awal; diarahkan menjadi motivasi dari dalam diri seperti rasa ingin tahu.

2

Sistem Penghargaan: Keberhasilan memicu dopamin yang menimbulkan rasa senang dan mendorong perilaku positif berulang.

3

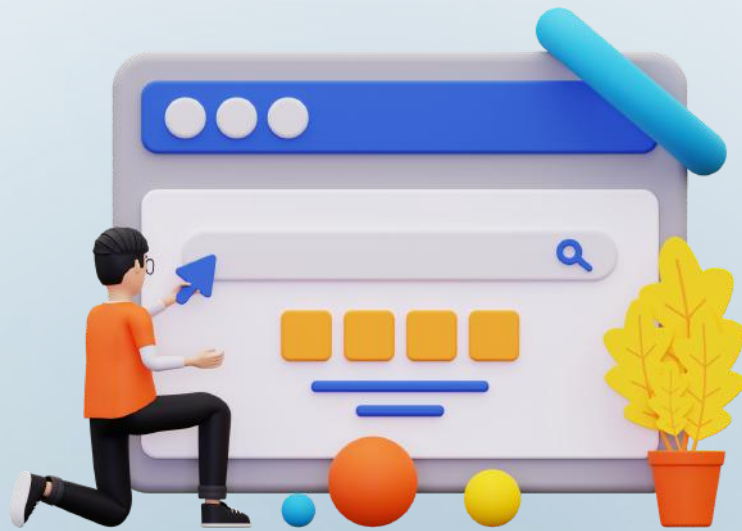
Penetapan Tujuan: Target besar dipecah menjadi langkah kecil yang jelas, diperkuat dengan *progress bar* untuk rasa pencapaian.

4

Psikologi Flow: Fokus dan kenikmatan belajar muncul saat tantangan seimbang dengan kemampuan.

5

Sosial & Kolaborasi: Papan peringkat dan kerja tim menumbuhkan kompetisi sehat serta rasa kebersamaan.



Panduan Platform Gamifikasi

Matriks Perbandingan Platform

“

Setelah memahami teorinya, kini saatnya praktik. Bagian ini menyajikan panduan lengkap 4 platform gamifikasi populer dan gratis yang cocok untuk madrasah; mulai dari pendaftaran hingga analisis hasil, lengkap dengan tips penggunaannya.

”



pendidik
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Matriks Perbandingan Platform



Platform	Kekuatan Utama	Mode Penggunaan	Contoh Aplikasi di Madrasah	Keterbatasan Versi Gratis
Kahoot!	Kuis real-time yang kompetitif	Sinkron	Review cepat materi Fiqh	Terbatas pada tipe soal kuis dan jumlah fitur tertentu
Quizizz (Wayground)	Kuis fleksibel, bisa untuk latihan	Sinkron & Asinkron	Latihan mandiri materi Akidah	Beberapa fitur lanjutan dan tipe soal terbatas
Wordwall	Sangat kaya variasi template	Sinkron & Asinkron	Game kosakata Bahasa Arab	Versi gratis hanya bisa membuat 5 aktivitas
Blooket	Kuis interaktif dengan mode permainan bervariasi (Tower Defense, Gold Quest, dll.)	Sinkron & Asinkron	Penguatan materi SKI dengan permainan kompetitif	Beberapa mode permainan terbatas di versi berbayar



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Kahoot!



Kuis Interaktif Berenergi Tinggi



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif

1

Pendaftaran dan Pengaturan Akun:

- Buka situs kahoot.com di peramban Anda.
- Klik tombol "Sign Up" di pojok kanan atas.
- Pilih tipe akun "Teacher", lalu pilih lingkungan kerja "School".
- Cara termudah adalah mendaftar dengan akun Google Anda dengan mengklik "Sign up with Google".

2

Membuat Kuis (Kahoot) Baru:

- Setelah masuk ke dasbor, klik tombol "Create" di kanan atas, lalu pilih "Kahoot".
- Di halaman editor, klik "Settings" untuk memberikan judul kuis (misalnya, "Kuis Khulafaur Rasyidin") dan deskripsi singkat.

3

Menambahkan Pertanyaan:

- Akun gratis memungkinkan Anda menggunakan tipe soal "Quiz" (Pilihan Ganda) dan "True or False".
- Ketik pertanyaan Anda di kolom atas.
- Masukkan hingga empat pilihan jawaban di bawahnya. Jangan lupa untuk mengklik lingkaran di sebelah jawaban yang benar untuk menandainya sebagai kunci jawaban.

4

Kustomisasi Soal:

- Di panel kanan, atur batas waktu untuk setiap soal (misalnya, 20 detik untuk soal cepat, 60 detik untuk soal yang butuh pemikiran).
- Klik area "Find and insert media" untuk menambahkan gambar atau video YouTube yang relevan untuk memperkaya konteks soal.
- Untuk menambah soal baru, klik tombol "Add question" di panel kiri.

5**Memulai Permainan di Kelas:**

- Setelah semua soal selesai dibuat, klik "Save" di pojok kanan atas.
- Klik "Start" atau "Play" pada kuis yang ingin Anda mainkan.
- Pilih mode permainan. "Classic mode" adalah mode di mana setiap siswa bermain secara individu.
- Layar akan menampilkan sebuah Game PIN (kode permainan). Minta siswa untuk membuka kahoot.it di peramban perangkat mereka (HP atau laptop) dan memasukkan PIN tersebut, lalu memasukkan nama mereka.
- Setelah semua siswa bergabung, klik "Start" untuk memulai kuis. Guru mengontrol alur permainan dengan mengklik "Next" untuk beralih ke soal berikutnya dan melihat papan peringkat sementara.

6**Melihat Laporan:**

- Di akhir permainan, Kahoot! akan menampilkan podium dengan 3 pemenang teratas.
- Anda dapat mengklik "View report" untuk melihat analisis yang lebih detail dan mengunduh hasilnya dalam format Excel untuk evaluasi lebih lanjut.

**Tips Maksimalkan untuk Madrasah:**

Gunakan Kahoot! sebagai pemanasan (ice-breaking) di awal pelajaran, review cepat materi SKI atau Akidah Akhlak sebelum ujian, atau sebagai pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa.

**LEARN MORE**



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



UIZIZZ
(now Wayground)



Kuis Fleksibel Tugas Mandiri



pendis
berani · responsif · melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif

Quizizz menawarkan fleksibilitas yang lebih tinggi, di mana siswa dapat mengerjakan kuis dengan kecepatan mereka sendiri, baik secara langsung di kelas maupun sebagai pekerjaan rumah.

1

Pendaftaran dan Pengaturan Akun:

- Buka quizizz.com dan klik "Sign up" atau "Get started".
- Pilih untuk mendaftar sebagai "a teacher" dan gunakan akun Google Anda untuk kemudahan.
- Lengkapi data diri yang diminta. Setelah masuk, Anda bisa mengubah bahasa antarmuka menjadi Bahasa Indonesia melalui menu "Settings".

2

Membuat Kuis Baru:

- Dari dasbor utama, klik tombol "Create" (Buat) di sebelah kiri, lalu pilih "Quiz" (Kuis).
- Beri nama kuis Anda, pilih mata pelajaran yang relevan, lalu klik "Next".

3

Menambahkan Berbagai Tipe Pertanyaan:

- Quizizz menawarkan lebih banyak tipe soal gratis dibandingkan Kahoot!, termasuk pilihan ganda, isian singkat, esai, dan lainnya.
- Pilih tipe soal yang diinginkan. Tulis pertanyaan, masukkan pilihan jawaban, dan tandai jawaban yang benar.
- Anda dapat menambahkan media seperti gambar, audio, atau video untuk setiap soal. Anda juga bisa mengatur batas waktu per soal.
- Gunakan fitur "Teleport" untuk mencari dan menambahkan soal dari jutaan kuis publik yang telah dibuat oleh guru lain, ini sangat menghemat waktu.

4

Menyelenggarakan Kuis:

- Mode Langsung (Start a live quiz): Pilih mode "Classic" agar siswa bermain individu dengan kecepatan masing-masing. Bagikan kode game atau tautan kepada siswa untuk bergabung. Berbeda dengan Kahoot!, pertanyaan dan pilihan jawaban muncul di layar masing-masing siswa.
- Mode Pekerjaan Rumah (Assign homework): Opsi ini memungkinkan Anda memberikan kuis sebagai tugas asinkron. Anda dapat menetapkan batas waktu pengerjaan (misalnya, 3 hari) dan membagikan tautannya kepada siswa.

5

Melihat Laporan:

- Setelah kuis selesai, buka menu "Reports" (Laporan) di panel kiri.
- Quizizz menyediakan laporan yang sangat detail, menunjukkan akurasi kelas secara keseluruhan, soal yang paling sulit, dan kinerja setiap siswa. Laporan ini dapat diunduh dalam format Excel.



Tips Maksimalkan untuk Madrasah:

Gunakan mode PR untuk tugas hafalan surat pendek atau hadis, di mana siswa bisa mengerjakannya berulang kali untuk latihan. Gunakan mode langsung sebagai evaluasi formatif yang menyenangkan setelah selesai menjelaskan satu bab materi Fiqh.

[LEARN MORE](#)



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Wordwall



Kekuatan utama Wordwall adalah kemampuannya untuk mengubah satu set konten (misalnya, daftar soal dan jawaban) menjadi berbagai jenis game interaktif hanya dengan beberapa klik.

1

Pendaftaran dan Pengenalan Antarmuka:

- Buka wordwall.net dan daftar menggunakan email aktif Anda.
- Kenali menu utama: "My Activities" (tempat semua game yang Anda buat tersimpan), "My Results" (untuk melihat hasil kerja siswa), dan "Create Activity" (untuk mulai membuat game baru).

2

Membuat Aktivitas Baru:

- Prosesnya sangat sederhana: klik "Create Activity".
- Langkah 1: Pilih Template. Pilih salah satu dari banyak template interaktif yang tersedia. Akun gratis menyediakan 18 template.
- Langkah 2: Masukkan Konten. Masukkan konten Anda, misalnya pertanyaan dan jawaban, atau istilah dan definisinya.
- Langkah 3: Mainkan dan Bagikan. Setelah selesai, game Anda siap dimainkan.



Tips Maksimalkan untuk Madrasah:

Manfaatkan keragaman template untuk variasi. Gunakan "Unjumble" untuk menyusun ayat pendek yang diacak. Gunakan "Group Sort" untuk mengelompokkan sifat-sifat wajib dan mustahil bagi Rasul. Ingat, akun gratis hanya dapat membuat 5 aktivitas.



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif

3

Menjelajahi Template Populer:

- Match up (Menjodohkan): Siswa menyeret (drag and drop) sebuah istilah ke definisi yang sesuai. Cocok untuk menjodohkan nama-nama Nabi dengan mukjizatnya.
- Quiz (Kuis): Kuis pilihan ganda klasik.
- Random wheel (Roda Acak): Roda yang dapat diputar untuk memilih pertanyaan, topik, atau nama siswa secara acak. Sangat berguna untuk menunjuk siswa yang akan setoran hafalan.
- Open the box (Buka Kotak): Siswa memilih kotak untuk membuka pertanyaan atau gambar di dalamnya.
- Anagram: Siswa menyusun kembali huruf-huruf yang diacak untuk membentuk sebuah kata. Ideal untuk melatih kosakata Bahasa Arab.
- Wordsearch (Cari Kata) & Crossword (Teka-Teki Silang): Game klasik yang disukai banyak siswa.

4

Membagikan dan Mengelola Hasil:

- Setelah membuat aktivitas, klik tombol "Share".
- Pilih "Set Assignment" untuk mendapatkan tautan yang bisa dibagikan kepada siswa. Anda bisa meminta siswa memasukkan nama mereka.
- Hasil kerja siswa akan terekam dan bisa dilihat di menu "My Results".
- Setiap aktivitas juga bisa dicetak menjadi lembar kerja untuk penggunaan luring.



LEARN MORE



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



B Blookit





pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif

Blooket adalah platform kuis interaktif yang menggabungkan pembelajaran dengan berbagai mode permainan yang menarik. Berbeda dari platform kuis lain yang monoton, Blooket menawarkan pengalaman yang seru dan adiktif, di mana siswa tidak hanya berkompetisi untuk menjawab soal, tetapi juga untuk memenangkan strategi dalam game.

Konsep Dasar

Inti dari **Blooket** adalah kuis, tetapi setiap kuis disajikan dalam format permainan yang berbeda-beda. Siswa berpartisipasi dalam "pertarungan" yang diatur oleh guru. Ketika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan mendapatkan token atau kemampuan khusus yang dapat digunakan untuk "menyerang" lawan, "mencuri" poin, atau melindungi diri sendiri, tergantung pada mode permainan yang sedang dimainkan. Ini membuat Blooket tidak hanya tentang pengetahuan, tetapi juga tentang taktik dan keberuntungan.



LEARN MORE

1

Pendaftaran dan Membuat Kuis

- Buka blooket.com dan daftar sebagai "Teacher". Anda bisa menggunakan akun Google untuk pendaftaran yang lebih cepat.
- Setelah masuk, klik "Create" di bagian kiri layar untuk mulai membuat kuis.
- Berikan judul (misalnya, "Kuis Sejarah Indonesia"), deskripsi, dan pilih subjek yang relevan.
- Anda dapat menambahkan pertanyaan satu per satu, mengimpor dari Google Spreadsheet, atau mencari kuis yang sudah ada di komunitas Blooket untuk digunakan atau dimodifikasi.

2

Pengaturan Awal Permainan

- Pilih kuis yang ingin Anda mainkan dari daftar kuis yang sudah dibuat atau diimpor.
- Klik tombol "Host" pada kuis tersebut.
- Blooket akan menampilkan berbagai mode permainan (seperti Gold Quest, Cafe, Tower Defense, atau Battle Royale). Pilih salah satu mode yang paling Anda sukai. Setiap mode memiliki cara bermain dan tujuan yang berbeda.
- Atur opsi permainan seperti waktu, jumlah pertanyaan, dan lain-lain, lalu klik "Host Now".



Tips Maksimalkan untuk Madrasah:

Gunakan Blooket sebagai post-test atau penguatan materi Fiqh dan SKI. Pilih mode permainan seperti Gold Quest atau Tower Defense agar siswa belajar sambil bermain dengan semangat kompetitif.



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Search



Manfaat Gamifikasi



**Peningkatan Motivasi dan
Keterlibatan Siswa**

Manfaat yang paling cepat terasa dan paling banyak dilaporkan dari penerapan gamifikasi adalah lonjakan motivasi dan keterlibatan siswa.

1

Membuat Pembelajaran Menjadi Seru: Menggabungkan elemen permainan membuat proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

2

Meningkatkan Keterlibatan: Gamifikasi membuat siswa lebih antusias, fokus, dan aktif secara perilaku, kognitif, serta emosional saat belajar.

3

Mentransformasi Peran Siswa: Gamifikasi menjadikan siswa lebih aktif dan berperan sebagai agen pembelajar, bukan sekadar penerima informasi.

4

Meningkatkan Motivasi Intrinsik: Gamifikasi menumbuhkan dorongan belajar dari dalam diri melalui tantangan seimbang, rasa pencapaian, dan umpan balik instan.



Search



Manfaat Gamifikasi



**Penguatan Hasil Akademik
dan Keterampilan Abad 21**

Keterlibatan yang lebih tinggi secara alami akan berujung pada hasil belajar yang lebih baik. Gamifikasi berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan kesenangan dengan pencapaian akademis.

1

Meningkatkan Hasil Belajar: Gamifikasi terbukti meningkatkan pemahaman dan kinerja akademik melalui keterlibatan belajar yang lebih tinggi.

2

Meningkatkan Retensi Materi: Gamifikasi membantu siswa mengingat pelajaran lebih lama melalui interaksi, tantangan berulang, dan umpan balik instan.

3

Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis: Tantangan dalam gamifikasi mendorong siswa berpikir analitis, memecahkan masalah, dan menyusun strategi.

4

Mendorong Kolaborasi: Fitur kerja tim dalam gamifikasi melatih siswa berkomunikasi, bekerja sama, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama.



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Search



Manfaat Gamifikasi



**Membangun Lingkungan
Belajar yang Positif dan Inklusif**

Gamifikasi tidak hanya memengaruhi siswa secara individu, tetapi juga mampu mengubah ekosistem pembelajaran madrasah menjadi lebih hidup dan relevan.

1

Selaras dengan Generasi Digital: Menghadirkan pembelajaran yang interaktif, cepat, dan menarik sesuai gaya belajar era digital.

2

Pembelajaran Personal: Platform seperti Quizizz dan Duolingo memungkinkan siswa belajar sesuai ritme dan kemampuannya.

3

Atasi *Learning Loss*: Gamifikasi membangkitkan kembali motivasi belajar pasca pembelajaran jarak jauh.

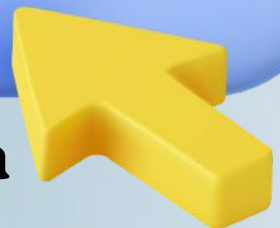
4

Konteks Pendidikan Islam: Membuat materi seperti Fiqh, SKI, dan hafalan Al-Qur'an lebih interaktif dan menyenangkan.



Implementasi Gamifikasi

Merancang Pengalaman Gamifikasi yang Efektif





Tentukan Tujuan: Rumuskan capaian spesifik yang ingin dicapai, seperti hafalan Asmaul Husna atau konsep Fiqh.



Kenali Siswa: Sesuaikan desain dengan usia dan minat; MI butuh visual sederhana, MA butuh tantangan lebih tinggi.



Pilih Platform & Elemen: Gunakan poin, papan peringkat, atau misi sesuai kebutuhan dan dukungan platform.



Rancang Tantangan: Buat aturan dan level yang menarik dengan tingkat kesulitan seimbang.



Pantau & Evaluasi: Beri umpan balik cepat dan nilai efektivitas gamifikasi terhadap tujuan belajar.



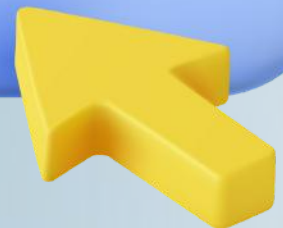
pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Implementasi Gamifikasi

Gamifikasi di Luar Kelas





Implementasi Gamifikasi di Luar Kelas

PR Interaktif: Gunakan mode Homework di Quizizz atau Kahoot! agar latihan bisa dikerjakan fleksibel dengan umpan balik instan.

Belajar Mandiri: Terapkan target mingguan seperti di Quizizz atau Wordwall agar siswa belajar rutin dan termotivasi secara mandiri.

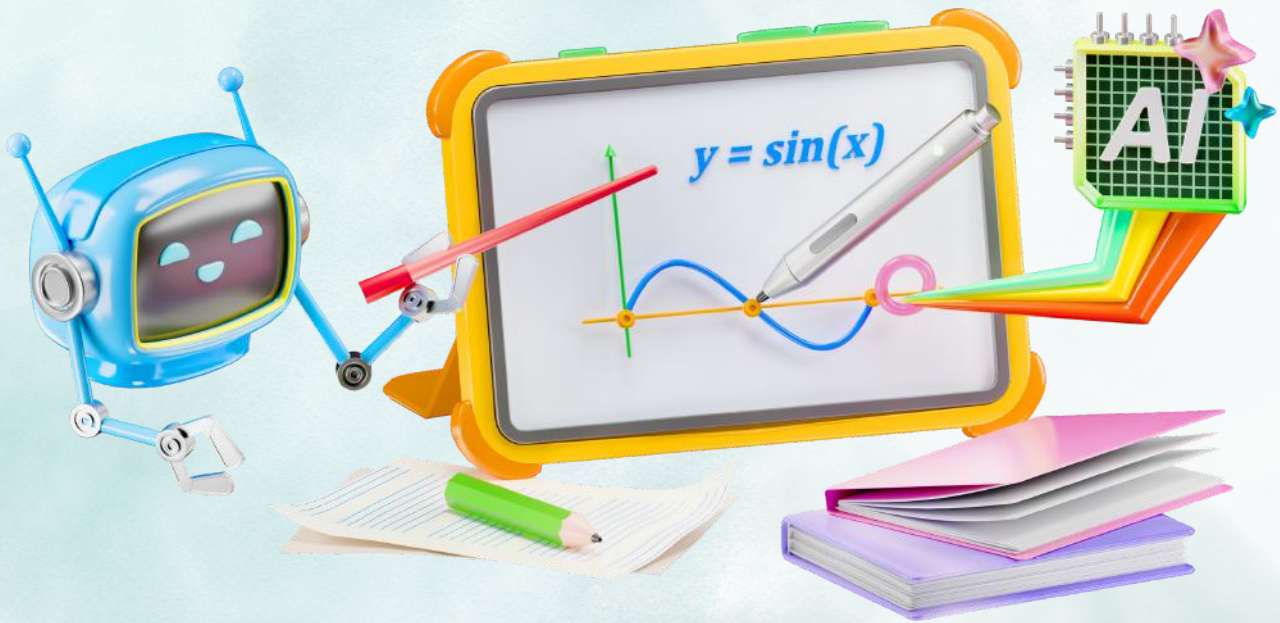
Proyek Bermisi: Kelola proyek jangka panjang di Wordwall atau Blooket dengan sistem misi dan XP untuk menjaga motivasi.

Pantau Progres: Gunakan dasbor guru untuk memantau capaian tanpa perlu mengawasi terus-menerus.



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Gamifikasi dan AI



AI sebagai Asisten Cerdas Guru

AI generatif seperti ChatGPT, Google Gemini, dan Claude AI kini bisa menjadi asisten andal guru dalam menyiapkan pembelajaran dengan cepat dan efisien.

Pembuatan Soal Otomatis: AI dapat menghasilkan puluhan soal kuis lengkap dengan kunci jawaban hanya dalam hitungan detik, lalu langsung diimpor ke Kahoot! atau Quizizz.

Pengembang Cerita & Skenario: AI membantu membuat alur cerita interaktif untuk misi belajar di Blooket, lengkap dengan narasi petualangan, dialog antar karakter, serta pertanyaan reflektif di setiap tahap permainan.

Ide Aktivitas Kreatif: Saat butuh inspirasi, guru dapat meminta AI memberi ide game edukatif di Wordwall atau kegiatan berbasis topik tertentu.

Asisten Riset Pintar: AI seperti Gemini atau ChatGPT membantu merangkum jurnal, mencari sumber terpercaya, dan menyederhanakan konsep rumit agar mudah dipahami siswa.





pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Gamifikasi dan AI

Panduan Praktis Prompt Engineering untuk Pendidik

Kualitas output AI bergantung pada kualitas prompt yang Anda berikan. Berikut prinsip dasarnya:

Spesifik: Jelaskan detail, misalnya “Buat 10 soal pilihan ganda tentang rukun shalat untuk kelas 5 MI.”

Berikan Konteks: Sertakan tujuan dan siapa audiensnya agar lebih tepat sasaran.

Tentukan Peran: Awali dengan perintah seperti “Bertindaklah sebagai guru Fiqh di MTs.”

Atur Format Output: Minta hasil dalam format tertentu, misalnya tabel atau daftar untuk Kahoot!.



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif



Gamifikasi dan AI

Panduan Praktis Prompt Engineering untuk Pendidik



Tabel berikut menyediakan contoh prompt yang bisa Anda salin dan modifikasi untuk mempercepat pembuatan konten gamifikasi Anda.

Tujuan	Platform Target	Contoh Prompt (Bahasa Indonesia)	Rekomendasi Aplikasi AI
Membuat Soal Kahoot!	Kahoot!	<i>"Buatkan 10 soal pilihan ganda untuk Kahoot! tentang materi Fiqh Muamalah kelas 8 MTs. Setiap soal memiliki 4 pilihan jawaban dengan 1 jawaban benar ditandai tanda bintang (). Batasi waktu tiap soal 20 detik."</i>	ChatGPT, Gemini, Claude
Membuat Kuis Asinkron	Quizizz	<i>"Tolong buat 15 soal kuis untuk Quizizz tentang Asmaul Husna kelas 7 MTs. Sertakan 4 opsi jawaban, tandai kunci dengan tanda (), dan variasikan tingkat kesulitan soal mudah, sedang, sulit."</i>	ChatGPT, Gemini, Claude





Tabel berikut menyediakan contoh prompt yang bisa Anda salin dan modifikasi untuk mempercepat pembuatan konten gamifikasi Anda.

Tujuan	Platform Target	Contoh Prompt (Bahasa Indonesia)	Rekomendasi Aplikasi AI
Membuat Template Interaktif	Wordwall	<i>"Buatkan daftar 12 pasangan kata untuk game matching pairs di Wordwall tentang kosa kata Bahasa Arab sehari-hari. Format: Kata Arab - Arti dalam Bahasa Indonesia."</i>	ChatGPT, Gemini
Membuat Mode Permainan Blooket	Blooket	<i>"Susun 20 soal untuk permainan Blooket tentang sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas 10 MA. Gunakan format tanya-jawab singkat, misalnya 'Siapa khalifah pertama? (Abu Bakar)'."</i>	ChatGPT, Gemini, Claude





Gamifikasi dan AI



**Melejitkan Pembelajaran
Terpersonalisasi dengan AI**

Integrasi AI dan gamifikasi membuka peluang besar bagi pembelajaran yang benar-benar personal dan adaptif.

01

Umpan Balik Adaptif: AI dapat memberikan penjelasan kontekstual, bukan sekadar menyebut jawaban salah.

Jalur Belajar Personal: Sistem menyesuaikan tingkat tantangan sesuai kemampuan siswa, meningkatkan level bagi yang unggul dan memberi penguatan bagi yang kesulitan.

02

03

Tutor Virtual: AI berfungsi sebagai pendamping belajar 24/7, menjawab pertanyaan siswa kapan pun, dan memberi guru data progres yang lebih komprehensif.



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif

KESIMPULAN

Menjadi Pendidik Inovatif di Era Digital

Gamifikasi bukanlah tren sesaat, melainkan sebuah pergeseran paradigma dalam dunia pedagogi. Ia adalah strategi pembelajaran yang kuat, didukung oleh ilmu psikologi, yang mampu mengubah pembelajaran dari sebuah kewajiban menjadi sebuah petualangan yang menarik. Kehadiran platform-platform digital yang ramah pengguna telah membuat gamifikasi lebih mudah diakses daripada sebelumnya, dan kini, integrasi dengan Kecerdasan Buatan (AI) membuka potensi yang lebih luas lagi, memungkinkan guru untuk menjadi desainer pengalaman belajar yang lebih efisien dan kreatif.

Bagi para guru madrasah, pesan utamanya adalah jangan takut untuk bereksperimen. Anda tidak perlu merombak seluruh kurikulum dalam semalam. Mulailah dari yang kecil: coba buat satu kuis Kahoot! untuk review materi, atau satu aktivitas Wordwall untuk latihan kosakata. Amati bagaimana percikan semangat dan antusiasme muncul di mata siswa Anda. Ingatlah selalu bahwa teknologi dan elemen-elemen permainan ini hanyalah alat. Tujuan utamanya tetap sama: **untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga memperkaya jiwa, menanamkan nilai-nilai luhur, dan menumbuhkan kecintaan yang tulus terhadap ilmu dalam bingkai keislaman.**



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif

PENUTUP

Alhamdulillah, berkat rahmat Allah Swt., **“E-Panduan Media Gamifikasi”** ini dapat terselesaikan dengan baik. Panduan ini diharapkan membantu guru madrasah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan era digital.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan masukan selama proses penyusunan. Semoga panduan ini bermanfaat dan berkontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan di madrasah.

Kutai Barat, Oktober 2025



R. M. Faridudin Zabidi

ASN Kemenag RI

CLICK HERE



Contact Information

Telepon 0896 1001 0591

Website <https://pendiskutaibarat.github.io/panduan-gamifikasi-lengkap/>

Email

pendiskubar@gmail.com

Alamat

Jalan Moh. Hatta RT XIX
Melak Ulu, Kutai Barat



pendis
berani - responsif - melayani

BerAKHLAK
Berorientasi Pelayanan Akuntabel Kompeten
Harmonis Loyal Adaptif Kolaboratif

Daftar Pustaka

Jurnal dan Karya Tulis Ilmiah

- Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, S., & Fawait, A. (2025). *Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Indonesian Journal on Education (IJoEd).
- 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.
- Hidayat, S., Apriliya, S., & Fauziyaturrosyidah, A. (2021). *Metode Gamification sebagai Solusi Fenomena Learning Loss dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literatur Review*. Journal of Elementary Education.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Pujianingsih, J. P., dkk. (2024). *Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya.
- R, Ahmad Arif Wahyudi, Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). *Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development*. Jurnal Wahana Pendidikan.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). *Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital*. Education and Social Sciences Review.



Daftar Pustaka

Website dan Sumber Online

- Mengenal 7 Elemen Dasar Gamifikasi | Berita | Gamelab Indonesia, diakses September 19, 2025, <https://www.gamelab.id/news/201-mengenal-7-elemen-dasar-gamifikasi>
- *Mengapa Gamifikasi Meningkatkan Motivasi Dan Pembelajaran Siswa - ClassPoint Blog*, diakses September 19, 2025, <https://www.classpoint.io/blog/id/mengapa-gamifikasi-meningkatkan-motivasi-dan-pembelajaran-siswa>
- Tren Gamifikasi Untuk Menarik Perhatian Siswa - Balai Tekkomdik DIY, diakses September 19, 2025, <https://btkp-diy.or.id/artikel/tren-gamifikasi-untuk-menarik-perhatian-siswa->
- Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Pembelajaran Siswa di Kelas, diakses September 19, 2025, <https://blog.scalefusion.com/id/gamification-in-the-classroom/>
- Inovasi Pendidikan: Memahami Konsep Gamifikasi dalam Konteks Pembelajaran, diakses September 19, 2025, <https://guruinovatif.id/artikel/inovasi-pendidikan-memahami-konsep-gamifikasi-dalam-konteks-pembelajaran>
- Penerapan Gamifikasi berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam - Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development, diakses September 19, 2025, <https://jptpd.uinkhas.ac.id/index.php/jptpd/article/download/6/4/701>
- ChatGPT Meets Kahoot: A Step-by-Step Guide to Creating Engaging Quizzes - YouTube, diakses September 19, 2025, https://www.youtube.com/watch?v=X1u57_gWZb4
- Prompt AI dan 4 Teknik Menyusunnya agar Hasil Akurat - Penerbit Deepublish, diakses September 19, 2025, <https://penerbitdeepublish.com/prompt-ai/>



KANTOR KEMENTERIAN AGAMA
KABUPATEN KUTAI BARAT



maju - hebat
pendis
bersih - responsif - melayani



E-PANDUAN MEDIA GAMIFIKASI

Untuk Guru Madrasah