



DAMPAK PENERAPAN GAMIFICATION DALAM MENSTIMULASI SEMANGAT DAN PARTISIPASI PESERTA BIMBINGAN KONSELING ISLAM

Berlian Rahmawati

UIN Raden Intan Lampung

Email: berlianrahmawati@radenintan.ac.id

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penerapan gamification dalam menstimulasi semangat dan partisipasi peserta pendidikan dalam sesi bimbingan konseling Islam. Metode kajian menggunakan desain eksperimental dengan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerapkan gamification dan kelompok kontrol yang mengikuti sesi bimbingan konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan dalam motivasi dan partisipasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan gamification secara signifikan meningkatkan skor motivasi dan partisipasi peserta pendidikan di kelompok eksperimen, dengan peningkatan rata-rata skor motivasi sebesar 20,2 dan partisipasi sebesar 17,5. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan minimal dalam motivasi dan partisipasi. Analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan nilai p-value yang signifikan ($p < 0,05$) untuk kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa gamification adalah metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam bimbingan konseling Islam. Kajian ini memiliki implikasi penting untuk praktik bimbingan konseling, dengan menyarankan integrasi gamification sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan efektivitas bimbingan. Keterbatasan kajian ini meliputi ukuran sampel yang kecil dan durasi kajian yang terbatas, sehingga kajian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dan faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas gamification lebih lanjut.

Sejarah Artikel

Submitted: 21 November 2024

Accepted: 27 November 2024

Published: 28 November 2024

Kata Kunci

Gamification, Motivasi,
Partisipasi, Bimbingan
Konseling Islam, Pendidikan

PENDAHULUAN

Bimbingan konseling Islam merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan yang tidak hanya berfokus pada perkembangan akademik peserta pendidikan, tetapi juga pada perkembangan spiritual dan mental mereka. Dalam konteks pendidikan Islam, bimbingan konseling memiliki peran penting dalam membantu peserta pendidikan memahami nilai-nilai Islam, membentuk karakter yang baik, serta mengatasi berbagai permasalahan psikologis dan sosial yang mungkin mereka hadapi (Almira & Alodia, 2019). Namun, tantangan yang sering dihadapi dalam pelaksanaan bimbingan konseling ini adalah rendahnya motivasi dan partisipasi peserta pendidikan. Banyak peserta pendidikan yang merasa enggan atau kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam sesi bimbingan konseling. Rendahnya motivasi dan partisipasi ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode penyampaian materi yang kurang menarik, kurangnya keterlibatan interaktif, serta persepsi bahwa bimbingan konseling tidak relevan dengan kebutuhan atau minat mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik untuk menstimulasi semangat dan partisipasi peserta pendidikan dalam bimbingan konseling Islam (Orts-Escolano et al., 2018).

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan dalam bimbingan konseling adalah gamification. Gamification, atau gamifikasi dalam bahasa Indonesia, adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Elemen-elemen permainan ini dapat berupa poin, level, tantangan, hadiah, dan leaderboard yang dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan menantang bagi peserta (Winona Almira, 2020). Gamification telah terbukti efektif dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, pelatihan, kesehatan, dan pemasaran, di mana gamification digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi



peserta. Dalam konteks pendidikan, misalnya, gamification digunakan untuk menstimulasi semangat belajar siswa dengan cara membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, meskipun gamification telah banyak diterapkan di berbagai bidang, penerapannya dalam bimbingan konseling Islam masih relatif baru dan belum banyak diteliti (Sayekti, 2019).

Penerapan gamification dalam bimbingan konseling Islam berpotensi untuk mengubah cara pandang dan sikap peserta pendidikan terhadap sesi bimbingan konseling. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan, bimbingan konseling dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi peserta pendidikan, yang pada gilirannya dapat menstimulasi semangat dan partisipasi mereka. Sebagai contoh, peserta pendidikan mungkin lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok jika mereka tahu bahwa mereka akan mendapatkan poin atau badge sebagai bentuk pengakuan atas kontribusi mereka (Yuniarti et al., 2022). Selain itu, penggunaan leaderboard atau papan peringkat dapat memicu kompetisi yang sehat di antara peserta, mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dan mencapai hasil yang lebih baik. Dengan cara ini, gamification dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif, di mana peserta pendidikan merasa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses bimbingan konseling (Anggar Anugrah Satriya Wiratama, 2015).

Namun, meskipun potensinya menjanjikan, penerapan gamification dalam bimbingan konseling Islam juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana merancang elemen-elemen gamification yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan konteks budaya peserta pendidikan. Elemen-elemen permainan yang digunakan harus dipilih dan dirancang dengan hati-hati agar tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam atau menciptakan kesalahpahaman di antara peserta pendidikan (S. Arifin & Widarti, 2020). Selain itu, penerapan gamification juga memerlukan dukungan teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer atau aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola dan memantau aktivitas gamification. Dalam konteks pendidikan Islam, di mana sumber daya teknologi mungkin terbatas, penerapan gamification dapat menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, kajian ini penting untuk menguji bagaimana gamification dapat diterapkan secara efektif dalam bimbingan konseling Islam, dengan mempertimbangkan tantangan dan keterbatasan yang ada (Rahmatullah et al., 2022).

Kajian ini bertujuan untuk menguji dampak penerapan gamification dalam menstimulasi semangat dan partisipasi peserta dalam sesi bimbingan konseling Islam. Secara khusus, kajian ini akan mengevaluasi bagaimana elemen-elemen gamification, seperti poin, level, dan hadiah, dapat mempengaruhi motivasi dan partisipasi peserta pendidikan dalam bimbingan konseling. Kajian ini juga akan mengeksplorasi persepsi peserta pendidikan terhadap penerapan gamification dan apakah mereka merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam sesi bimbingan konseling yang menggunakan pendekatan gamification dibandingkan dengan sesi yang menggunakan pendekatan tradisional. Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode bimbingan konseling yang lebih menarik dan efektif, khususnya dalam konteks pendidikan Islam (Ariyanti Nurningtias & Majid, 2022).

Rumusan masalah dalam kajian ini adalah sebagai berikut: Pertama, bagaimana pengaruh gamification terhadap motivasi peserta bimbingan konseling Islam? Kedua, bagaimana pengaruh gamification terhadap partisipasi peserta dalam bimbingan konseling Islam? Pertanyaan-pertanyaan ini akan dijawab melalui pendekatan kuantitatif, di mana data akan dikumpulkan melalui angket motivasi dan partisipasi sebelum dan sesudah penerapan gamification. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan dalam motivasi dan partisipasi peserta sebelum dan sesudah penerapan gamification. Analisis ini akan membantu untuk memahami sejauh mana



gamification dapat menstimulasi semangat dan partisipasi peserta dalam bimbingan konseling Islam (M. Z. Arifin et al., 2019).

Kajian ini memiliki beberapa manfaat penting. Secara teoritis, kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur tentang gamification dan bimbingan konseling Islam. Hasil kajian ini akan memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana gamification dapat digunakan sebagai strategi untuk menstimulasi semangat dan partisipasi peserta pendidikan dalam konteks pendidikan Islam. Secara praktis, kajian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi praktisi bimbingan konseling, guru, dan pendidik dalam mengembangkan metode bimbingan konseling yang lebih efektif dan menarik bagi peserta pendidikan. Dengan menggunakan pendekatan gamification, diharapkan bimbingan konseling dapat menjadi lebih relevan dan bermanfaat bagi peserta pendidikan, membantu mereka untuk lebih memahami dan menghayati nilai-nilai Islam, serta mengatasi berbagai permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari (Susanto et al., 2022).

Secara keseluruhan, kajian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana pendekatan inovatif seperti gamification dapat diterapkan dalam bimbingan konseling Islam untuk menstimulasi semangat dan partisipasi peserta. Dalam era digital saat ini, di mana teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, penting untuk mengeksplorasi cara-cara baru untuk membuat proses belajar dan pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi peserta pendidikan. Gamification menawarkan pendekatan yang menjanjikan untuk mencapai tujuan ini, dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan. Kajian ini akan menjadi langkah awal untuk memahami potensi gamification dalam konteks bimbingan konseling Islam dan bagaimana penerapannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan Islam secara keseluruhan.

METODE

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) untuk menguji dampak penerapan gamification terhadap motivasi dan partisipasi peserta pendidikan dalam sesi bimbingan konseling Islam. Desain eksperimen semu dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati pengaruh variabel independen (gamification) terhadap variabel dependen (motivasi dan partisipasi) tanpa pengacakan penuh peserta ke dalam kelompok kontrol dan eksperimen.

Populasi dan Sampel Kajian

Populasi kajian ini adalah peserta pendidikan yang terlibat dalam program bimbingan konseling Islam di sekolah menengah pertama (SMP Bina Mulya Bandar Lampung). Dari populasi ini, dipilih sampel sebanyak 30 peserta pendidikan melalui teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling digunakan untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih sesuai dengan kriteria kajian, yaitu peserta pendidikan yang aktif mengikuti program bimbingan konseling Islam dan bersedia berpartisipasi dalam kajian ini. Sebanyak 30 peserta pendidikan ini kemudian dibagi menjadi dua kelompok: 15 peserta pendidikan dalam kelompok eksperimen yang menerima intervensi gamification dan 15 peserta pendidikan dalam kelompok kontrol yang mengikuti sesi bimbingan konseling tanpa penerapan gamification.

Instrumen Kajian

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini terdiri dari dua angket terstruktur: angket motivasi dan angket partisipasi. Angket motivasi disusun berdasarkan teori motivasi yang relevan dalam konteks pendidikan, sementara angket partisipasi dirancang untuk mengukur tingkat keterlibatan peserta pendidikan selama sesi bimbingan konseling. Setiap angket terdiri dari 20 pertanyaan dengan skala Likert 5 poin, di mana responden diminta untuk memberikan

penilaian terhadap pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan motivasi dan partisipasi mereka. Selain angket, kajian ini juga menggunakan lembar observasi untuk mencatat perilaku partisipasi aktif peserta pendidikan selama sesi bimbingan konseling.

Prosedur Kajian

Kajian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, dimulai dengan tahap persiapan. Pada tahap persiapan, peneliti mengembangkan instrumen kajian, termasuk angket motivasi dan partisipasi serta lembar observasi. Instrumen-instrumen ini kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba terbatas pada sejumlah kecil peserta pendidikan yang tidak termasuk dalam sampel kajian utama. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, kajian memasuki tahap pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan, kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, mengikuti pre-test untuk mengukur motivasi dan partisipasi awal mereka sebelum intervensi gamification. Kelompok eksperimen kemudian menerima intervensi berupa sesi bimbingan konseling Islam yang diintegrasikan dengan elemen gamification selama empat minggu. Elemen gamification yang digunakan termasuk pemberian poin untuk kehadiran dan partisipasi aktif, tantangan harian yang harus diselesaikan, serta sistem penghargaan bagi peserta pendidikan yang menunjukkan peningkatan dalam motivasi dan partisipasi. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti sesi bimbingan konseling Islam secara tradisional tanpa penerapan gamification.

Setelah periode intervensi selesai, kedua kelompok kembali mengikuti post-test untuk mengukur perubahan motivasi dan partisipasi setelah intervensi. Data dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji t untuk sampel berpasangan (paired t-test) untuk kelompok eksperimen dan uji t untuk sampel bebas (independent t-test) untuk perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini dilakukan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan dalam motivasi dan partisipasi peserta pendidikan sebelum dan sesudah penerapan gamification, serta antara kelompok eksperimen dan kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Berikut adalah tabel hasil kajian yang menampilkan data motivasi dan partisipasi peserta pendidikan sebelum dan sesudah intervensi gamification pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel ini menyajikan skor rata-rata motivasi dan partisipasi berdasarkan hasil pre-test dan post-test untuk masing-masing kelompok.

Kelompok	Jumlah Peserta pendidikan (N)	Pre-test Motivasi (Mean ± SD)	Post-test Motivasi (Mean ± SD)	Pre-test Partisipasi (Mean ± SD)	Post-test Partisipasi (Mean ± SD)
Eksperimen	15	65.4 ± 10.3	85.6 ± 8.2	62.8 ± 9.5	80.3 ± 7.1
Kontrol	15	64.7 ± 11.2	66.2 ± 10.8	63.1 ± 10.1	64.5 ± 9.7

Penjelasan tabel hasil kajian menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam motivasi dan partisipasi peserta pendidikan antara kelompok eksperimen yang menerima intervensi gamification dan kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi tersebut. Kelompok eksperimen terdiri dari peserta pendidikan yang mendapatkan intervensi gamification dalam sesi bimbingan konseling Islam. Berdasarkan data yang diperoleh, skor rata-rata motivasi peserta pendidikan pada kelompok eksperimen sebelum penerapan gamification (pre-test) adalah 65.4 dengan standar deviasi 10.3. Setelah penerapan gamification (post-test), skor rata-rata motivasi meningkat signifikan menjadi 85.6 dengan standar deviasi 8.2. Ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta pendidikan setelah penerapan elemen gamification.

Demikian pula, skor rata-rata partisipasi peserta pendidikan dalam kelompok eksperimen sebelum penerapan gamification adalah 62.8 dengan standar deviasi 9.5, dan meningkat menjadi 80.3 dengan standar deviasi 7.1 setelah penerapan gamification.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang mengikuti sesi bimbingan konseling Islam tanpa intervensi gamification menunjukkan hasil yang berbeda. Skor rata-rata motivasi peserta pendidikan pada kelompok kontrol sebelum sesi bimbingan (pre-test) adalah 64.7 dengan standar deviasi 11.2, dan setelah sesi bimbingan (post-test) tetap relatif sama di 66.2 dengan standar deviasi 10.8. Begitu juga, skor rata-rata partisipasi peserta pendidikan pada kelompok kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan dari 63.1 dengan standar deviasi 10.1 pada pre-test menjadi 64.5 dengan standar deviasi 9.7 pada post-test.

Interpretasi hasil kajian ini mengindikasikan bahwa penerapan gamification dalam kelompok eksperimen secara signifikan menstimulasi semangat dan partisipasi peserta pendidikan dalam sesi bimbingan konseling Islam. Peningkatan skor rata-rata motivasi dan partisipasi pada kelompok eksperimen antara pre-test dan post-test membuktikan efektivitas gamification sebagai pendekatan inovatif. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, yang tidak menerima intervensi gamification, tidak ada peningkatan signifikan dalam motivasi dan partisipasi peserta pendidikan, menunjukkan bahwa tanpa penerapan gamification, motivasi dan partisipasi tetap stagnan. Hasil ini mendukung hipotesis bahwa gamification dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta pendidikan dalam konteks bimbingan konseling Islam.

Berikut adalah tabel hasil analisis data untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal motivasi dan partisipasi peserta pendidikan sebelum dan sesudah penerapan gamification dalam sesi bimbingan konseling Islam. Tabel ini menggunakan uji t untuk sampel berpasangan dan uji t untuk sampel bebas.

Variabel	Kelompok	Mean Difference (Post-test - Pre-test)	t-Value	p-Value	Signifikansi
Motivasi	Eksperimen	20.2	5.87	0.000	Signifikan
	Kontrol	1.5	0.68	0.504	Tidak Signifikan
Partisipasi	Eksperimen	17.5	6.12	0.000	Signifikan
	Kontrol	1.4	0.59	0.560	Tidak Signifikan

Penjelasan tabel hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam motivasi dan partisipasi antara kelompok eksperimen yang menerima intervensi gamification dan kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi tersebut. Pada variabel motivasi, kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan rata-rata skor motivasi sebesar 20.2 antara post-test dan pre-test. Nilai t sebesar 5.87 dan p-value 0.000 mengindikasikan bahwa perbedaan ini signifikan, menandakan adanya peningkatan motivasi yang nyata setelah penerapan gamification pada kelompok eksperimen. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya menunjukkan perbedaan rata-rata skor motivasi sebesar 1.5, dengan nilai t sebesar 0.68 dan p-value 0.504, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam skor motivasi peserta pendidikan pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah sesi bimbingan konseling tanpa gamification.

Pada variabel partisipasi, hasil yang serupa ditemukan. Kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan rata-rata skor partisipasi sebesar 17.5 antara post-test dan pre-test. Nilai t sebesar 6.12 dan p-value 0.000 menunjukkan bahwa perbedaan ini juga signifikan, mengindikasikan peningkatan partisipasi peserta pendidikan setelah penerapan gamification. Di sisi lain, kelompok kontrol hanya menunjukkan perbedaan rata-rata skor partisipasi sebesar 1.4 dengan nilai t sebesar 0.59 dan p-value 0.560, yang kembali menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam partisipasi peserta pendidikan pada kelompok kontrol.

Dari tabel hasil analisis data ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamification dalam sesi bimbingan konseling Islam secara signifikan menstimulasi semangat dan



partisipasi peserta pendidikan pada kelompok eksperimen. Hal ini terlihat dari nilai t yang signifikan dan p -value yang lebih kecil dari 0.05 untuk kedua variabel pada kelompok eksperimen, menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dalam motivasi maupun partisipasi setelah penerapan gamification. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi dan partisipasi, yang ditunjukkan oleh p -value yang lebih besar dari 0.05. Hasil ini mendukung hipotesis kajian bahwa gamification adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta pendidikan dalam konteks bimbingan konseling Islam. Hal ini menunjukkan bahwa gamification dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta pendidikan, membuat sesi bimbingan konseling lebih menarik, dan meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Pembahasan

1. Efektivitas Gamification dalam Menstimulasi semangat Peserta pendidikan

Gamification telah terbukti sebagai metode yang efektif dalam menstimulasi semangat peserta pendidikan selama sesi bimbingan konseling Islam. Penerapan elemen-elemen permainan seperti pemberian poin, lencana, dan tantangan yang menarik berperan penting dalam mendorong peserta pendidikan untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan. Elemen-elemen ini tidak hanya memberikan penghargaan kepada peserta pendidikan atas keterlibatan mereka, tetapi juga menciptakan suasana kompetisi yang sehat, yang dapat menstimulasi semangat intrinsik mereka.

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang datang dari dalam diri individu, yang didorong oleh keinginan untuk mencapai sesuatu karena kepuasan pribadi, bukan karena imbalan eksternal. Dalam konteks gamification, elemen-elemen seperti tantangan dan pencapaian menciptakan rasa pencapaian yang dapat memotivasi peserta pendidikan untuk terus berpartisipasi dan berusaha lebih keras dalam sesi bimbingan. Selain itu, penggunaan lencana dan poin sebagai bentuk penghargaan juga dapat menstimulasi semangat ekstrinsik, di mana peserta pendidikan terdorong untuk mencapai tujuan tertentu demi mendapatkan pengakuan atau hadiah.

Kajian ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menerima intervensi gamification mengalami peningkatan signifikan dalam skor motivasi. Hal ini berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi, di mana peningkatan skor motivasi hanya sedikit atau tidak signifikan. Ini menunjukkan bahwa gamification dapat menjadi alat yang efektif untuk menstimulasi semangat dalam konteks bimbingan konseling Islam.

2. Pengaruh Gamification terhadap Partisipasi Aktif Peserta pendidikan

Partisipasi aktif peserta pendidikan juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan gamification. Hal ini terbukti dari data yang menunjukkan bahwa peserta pendidikan di kelompok eksperimen lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas selama sesi bimbingan konseling. Gamification mendorong partisipasi aktif melalui desain yang mempromosikan kompetisi sehat dan kolaborasi antar peserta. Peserta pendidikan didorong untuk berinteraksi lebih banyak dengan sesama peserta serta dengan konselor, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses bimbingan.

Desain gamification yang menekankan pada elemen-elemen permainan, seperti papan peringkat (leaderboard) dan tantangan kelompok, dapat meningkatkan kolaborasi antar peserta pendidikan. Dengan adanya kompetisi sehat ini, peserta pendidikan merasa termotivasi untuk berkontribusi lebih banyak dan mencapai posisi yang lebih tinggi di papan peringkat. Selain itu, tantangan kelompok dapat memperkuat rasa kebersamaan dan kolaborasi, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi aktif.



Selain meningkatkan partisipasi, gamification juga dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta pendidikan, seperti kerja sama tim dan komunikasi yang efektif. Dalam konteks bimbingan konseling Islam, keterampilan-keterampilan ini sangat penting karena dapat membantu peserta pendidikan dalam mengembangkan hubungan yang lebih baik dengan orang lain dan meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Islam.

3. Perbandingan antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam peningkatan motivasi dan partisipasi peserta pendidikan. Kelompok eksperimen, yang menerima intervensi gamification, menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi dalam skor motivasi dan partisipasi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi tersebut. Peningkatan minimal pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa tanpa adanya elemen-elemen permainan, peserta pendidikan cenderung kurang termotivasi dan kurang aktif berpartisipasi.

Hasil ini menunjukkan bahwa gamification dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta pendidikan selama sesi bimbingan konseling. Kelompok eksperimen yang menerima intervensi gamification tidak hanya menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan, tetapi juga partisipasi yang lebih aktif. Ini menunjukkan bahwa gamification dapat membantu peserta pendidikan untuk lebih terlibat dalam proses bimbingan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran mereka.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi gamification menunjukkan peningkatan yang minimal dalam motivasi dan partisipasi. Hal ini menunjukkan bahwa metode tradisional dalam bimbingan konseling mungkin kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta pendidikan, dan bahwa pendekatan baru seperti gamification mungkin diperlukan untuk meningkatkan hasil yang diinginkan.

4. Implikasi untuk Praktik Bimbingan Konseling Islam

Hasil kajian ini memiliki implikasi penting bagi praktik bimbingan konseling Islam. Gamification dapat diintegrasikan sebagai strategi untuk membuat sesi bimbingan lebih menarik dan efektif. Dengan menstimulasi semangat dan partisipasi, konselor dapat membantu peserta pendidikan mencapai perkembangan spiritual dan mental yang lebih baik. Dalam konteks pendidikan Islam, di mana fokusnya adalah pada pengembangan karakter dan nilai-nilai moral, penggunaan gamification dapat membantu peserta pendidikan untuk lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Selain itu, gamification juga dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta pendidikan tentang nilai-nilai Islam. Elemen-elemen permainan dapat dirancang sedemikian rupa untuk mencerminkan prinsip-prinsip Islam, seperti kerja sama, kejujuran, dan rasa hormat. Dengan cara ini, gamification tidak hanya menstimulasi semangat dan partisipasi, tetapi juga membantu dalam mengembangkan karakter yang sesuai dengan ajaran Islam.

Implikasi lainnya adalah bahwa konselor perlu mengembangkan keterampilan baru dalam merancang dan menerapkan strategi gamification. Ini mungkin memerlukan pelatihan tambahan atau pengembangan profesional untuk memastikan bahwa konselor dapat menggunakan gamification dengan cara yang efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kajian ini menunjukkan bahwa penerapan gamification secara signifikan menstimulasi semangat dan partisipasi peserta pendidikan dalam sesi bimbingan



konseling Islam. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen, yang menerima intervensi gamification, mengalami peningkatan yang signifikan dalam skor motivasi dan partisipasi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi tersebut. Penerapan elemen-elemen permainan seperti pemberian poin, lencana, dan tantangan terbukti efektif dalam mendorong peserta pendidikan untuk lebih aktif berpartisipasi dan lebih termotivasi dalam kegiatan bimbingan konseling.

Dengan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi dan partisipasi peserta pendidikan dalam kelompok eksperimen, hasil kajian ini memberikan bukti kuat bahwa gamification dapat menjadi strategi yang efektif dalam konteks bimbingan konseling Islam. Gamification tidak hanya membuat sesi bimbingan lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta pendidikan secara keseluruhan. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa gamification dapat diintegrasikan ke dalam praktik bimbingan konseling untuk meningkatkan efektivitas proses bimbingan, serta membantu peserta pendidikan mencapai perkembangan spiritual dan mental yang lebih baik.

Namun, kajian ini juga memiliki keterbatasan, seperti ukuran sampel yang kecil dan durasi kajian yang terbatas. Kajian lebih lanjut disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam serta menggunakan desain longitudinal untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari gamification. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut tentang faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas gamification, seperti desain permainan dan jenis penghargaan, dapat membantu dalam merancang program yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta pendidikan. Secara keseluruhan, gamification menawarkan potensi yang besar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk bimbingan konseling Islam.

REFERENSI

- Almira, W., & Alodia, W. (2019). Model Gamifikasi pada Aplikasi Smart City sebagai Solusi Pemerintah untuk Meningkatkan Partisipasi Warga. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, 11(2). <https://doi.org/10.24114/jupiis.v11i2.14377>
- Anggar Anugrah Satriya Wiratama. (2015). Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 2 SALATIGA. *Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 2 SALATIGA*.
- Arifin, M. Z., Djatmiko, M., & Fuady, M. J. (2019). Penerapan gamification pada matakuliah Matematika Diskrit. *TEKNO*, 27(1). <https://doi.org/10.17977/um034v27i1p71-78>
- Arifin, S., & Widarti, D. W. (2020). PENGEMBANGAN WEB PORTAL MAHASISWA DENGAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENUNJANG PORTOFOLIO SKPI. *Prosiding SeNTIK*.
- Ariyanti Nurningtias, R., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Kajian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2). <https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>
- Orts-Escolano, S., Gomez-Donoso, F., Cazorla, M., Navarrete Sanchez, J., Escalona, F., Viejo-Hernando, D., & Garcia-Rodriguez, J. (2018). ANALYSIS OF ONLINE PROGRAMMING PLATFORMS FOR LEARNING PROGRAMMING SKILLS THROUGH GAMIFICATION AND SOCIAL NETWORKS. *INTED2018 Proceedings, 1*. <https://doi.org/10.21125/inted.2018.0854>
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION TERHADAP PARTISIPASI SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3). <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>



- Sayekti, I. H. (2019). Gamifikasi Pembelajaran Online untuk Peningkatan Partisipasi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *REMIK (Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)*, 4(1).
- Susanto, D., Muhammad, A. F., Sa'dyah, H., Nabhan, S., & Sumarsono, I. (2022). PENGEMBANGAN KURSUS ONLINE INTERAKTIF DENGAN SISTEM E-LEARNING DAN GAMIFIKASI. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(2). <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i2.37497>
- Winona Almira, W. A. (2020). Model Gamifikasi pada Aplikasi Smart City sebagai Solusi Gamification Model for Smart City Application as Government Solution in Leveraging Citizen Participation. *JUPIIS : Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(2).
- Yuniarti, R., Hadiana, A. I., Komarudin, A., Studi, P., Informatika, T., Jenderal, U., & Yani, A. (2022). Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Dalam Mendukung Konsep Ketahanan Terhadap Bencana. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 21(2).