

BELAJAR SEASYIK BERMAIN!

GAMIFIKASI PROSES PEMBELAJARAN



MAHMUT DIANTO

Perangkat Pembelajaran dikembangkan oleh SMP Islam As-sunnah
Bagik Nyaka, Aikmel, Kab. Lombok Timur-NTB

TUJUAN PENGEMBANGAN

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan bisa tercapai. Suprihatiningrum (2013, hlm. 145).

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan Guru untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Modul ini berisikan sebuah metode Gamifikasi Proses Pembelajaran didalam kelas. digunakan sebagai panduan pelaksanaan kegiatan pembelajaran didalam kelas. Setiap aktivitas merupakan tahapan aktifitas belajar yang harus dilakukan dan saling berkaitan. Bapa dan Ibu Guru dapat memodifikasi kembali sesuai kebutuhan disekolah masing-masing. Terimakasih kepada Peace Generation Indonesia yang telah berbagi metode yang luar biasa ini. Selamat Belajar, selamat bersenang-senang!

Lombok Timur, 17 September 2022

Penyusun

MENEMUKAN HARTA KARUN DI PULAU TERLARANG

Gamifikasi mata pelajaran: Bahasa Inggris VIII (Benda-benda didalam kelas)
Digagas Oleh: **Mahmut Dianto,S.Pd**



Sumber gambar : <https://www.suara.com/news/2020/06/09/113812/dicari-selama-10-tahun-harta-karun-miliarder-meksiko-akhirnya-ditemukan>

Durasi : (lamanya journey ini berlangsung)

- 2 pertemuan

Konteks Waktu dan Tempat : (Waktu dan tempat gamifikasi mengambil tempat)

- Masa Kini, Pulau Terlarang

Masalah yang Harus Dipecahkan : (Misi dalam game/tujuan utama belajar)

- Para pencari harta karun harus menemukan berbagai harta karun (benda-benda dalam kelas dalam bahasa inggris) dengan memecahkan kode dalam sebuah peta kuno.

Peran Siswa : (bermain peran/peran yang akan dimainkan siswa)

- Para pencari harta karun baik secara individu dan kelompok mencari harta karun yang berada di pulau terlarang yang penuh rintangan



Peran Lain : (bermain peran/peran yang akan dimainkan guru)

- Guru adalah seorang Kapten kapal BAJAK LAUT yang memimpin misi menemukan harta karun.

Deskripsi Misi : (Narasi cerita dalam gamifikasi)

Setelah sekian lama terombang-ambing dilaut lepas dengan melawan deburan Ombak. Terlihat sebuah pulau misterius tanpa penghuni dari kejauhan. Tidak tampak tanda-tanda kehidupan disana. Namun didalam Peta terlihat jelas ada jejak manusia yang telah terkubur ribuan tahun lamanya. Mampukah para penacri harta karun memecahkan teka-teki dalam peta tersebut?

Reward/check point: (hal yang akan diperoleh siswa di tiap quest/misi yang menguntungkan baginya)

- Kode Rahasia setiap satu pertemuan selesai
 - a. Pertemuan pertama : angka T, P, B, P, B
 - b. Pertemuan Kedua : angka W, D, L, C, D

* Kode alfabet menghasilkan huruf Depan atau Belakang suatu benda

DINAMIKA dan MEKANIK Untuk Setiap Pertemuan

Pertemuan 1 : Menulis Penyebutan Angka dalam Bahasa Inggris

- Dinamika : Individual
- Mekanik : Pencari harta karun mendengar penjelasan professor (Guru), kemudian memecahkan soal (Latihan soal)
20 Siswa dengan jawaban benar akan mendapat kode rahasia

Pertemuan 2 : Menulis Anggota Keluarga dalam Bahasa Inggris secara berurutan

- Dinamika : Individual
- Mekanik : Pencari Harta karun mendengar penjelasan professor (Guru), kemudian memecahkan kuis
Siswa yang sudah menyerahkan jawaban mendapatkan kode rahasia



MANUSIA MISTERIUS

Gamifikasi mata pelajaran: Bahasa Inggris VII (Introducing Myself and Introducing Others)

Digagas Oleh: **Mahmut Dianto, S.Pd**



Sumber gambar : <https://www.harianmerapi.com/kearifan/pr-403047588/misteri-rumah-kuna-peninggalan-nenek-2-penunggu-itu-anak-kecil-yang-setelah-berteman-pergi-tak-kembali-lagi>

Durasi : (lamanya journey ini berlangsung)

- 2 pertemuan

Konteks Waktu dan Tempat : (Waktu dan tempat gamifikasi mengambil tempat)

- Masa Kini, Kota Tua

Masalah yang Harus Dipecahkan : (Misi dalam game/tujuan utama belajar)

- Para pemuda tersesat dikota tua tak berpenghuni. Namun tak disangka mereka berjumpa dengan sekelompok anak kecil misterius. Para pemuda harus mencari tahu nama dan asal usul mereka.

Peran Siswa : (bermain peran/peran yang akan dimainkan siswa)

- Para pemuda menanyakan anak kecil misterius dan asal usul mereka. Jika Pemuda salah sehingga membuat anak kecil itu menangis, maka pemuda dalam bahaya.



Peran Lain : (bermain peran/peran yang akan dimainkan guru)

- Guru adalah seorang ketua kelompok para pemuda yang memimpin perjalanan dikota tua.

Deskripsi Misi : (Narasi cerita dalam gamifikasi)

Masa liburan sekolah telah tiba. Para siswa remaja memanfaatkan liburan di berbagai tempat yang indah untuk mengisi waktu libur mereka. Namun beberapa pemuda memilih tempat yang tak biasa. Warga sekitar kota sudah mengingatkan untuk tidak pergi. Namun karena rasa penasaran yang tinggi, mereka nekad masuk di kota mati tersebut. Setelah memasuki kota tua tiba-tiba hujan lebat. Mereka berteduh didalam bangunan kosong. Tiba-tiba mereka melihat beberapa anak kecil duduk bersama namun tidak berkata sedikitpun. Apa yang akan terjadi selanjutnya?

Reward/check point: (hal yang akan diperoleh siswa di tiap quest/misi yang menguntungkan baginya)

- Kode Rahasia setiap satu pertemuan selesai
 - a. Tantangan pertama : Menyapa orang yang baru dijumpai, berkenalan dan mengenalkan orang lain dengan bahasa inggris
 - b. Tantangan Kedua : Menulis kembali isi percakapan yang sedang terjadi

* Speaking and writing skill

DINAMIKA dan MEKANIK Untuk Setiap Pertemuan

Pertemuan 1 & 2 : Menyapa orang yang baru dijumpai, berkenalan dan mengenalkan orang lain dengan bahasa inggris

- Dinamika : Individual/Kelompok
- Mekanik : Para pemuda mendengar penjelasan Ketua (Guru), kemudian para pemuda (siswa) bertanya dengan bahasa inggris kepada anak kecil Misterius dengan durasi maksimal 1 menit. Para pemuda yang berhasil bercakap-cakap dengan Anak kecil dan menuliskannya didalam buku akan diberikan petunjuk jalan pulang.

MARI BERPETUALANG BERSAMA ANAK-ANAK TERSAYANG

(Isilah Template Game dibawah ini)

“TULIS JUDUL DISINI”

Gamifikasi mata pelajaran : (isi dengan mata pelajaran, kelas dan bab yang akan digamifikasi)

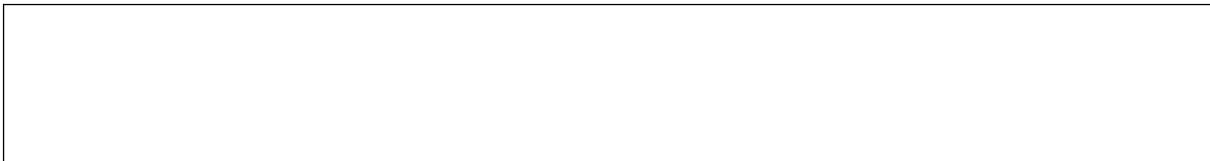
Digagas oleh : (tuliskan nama Bapak/Ibu guru disini)

Taruh gambar yang sesuai dengan judul game disini



Sumber gambar : cantumkan sumber gambar jika diambil dari sumber lain

Durasi : (lamanya journey ini berlangsung)



Konteks Waktu dan Tempat : (Waktu dan tempat gamifikasi mengambil tempat)



Masalah yang Harus Dipecahkan : (Misi dalam game/tujuan utama belajar)



Peran Siswa : (bermain peran/peran yang akan dimainkan siswa)

Peran Lain : ((bermain peran/peran yang akan dimainkan guru)

Deskripsi Misi : (Narasi cerita dalam gamifikasi)

Reward/check point : (hal yang akan diperoleh siswa di tiap quest/misi yang menguntungkan baginya)

DINAMIKA dan MEKANIK Untuk Setiap Pertemuan

Pertemuan 1 : (tulis bab materi yang akan dipelajari)

DINAMIKA	:	
MEKANIK	:	

Pertemuan 2 : (tulis bab materi yang akan dipelajari)

DINAMIKA	:	
MEKANIK	:	

Dst.