

ABSTRAK

Yossie Martauli Sinaga (01401180026)

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN *ONLINE*

(xii + 25 halaman: 1 bagan; 1 tabel; 5 lampiran)

Keaktifan belajar siswa merupakan masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran *online*. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, tanpa dilibatkan dalam aktivitas lainnya di dalam proses belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah penerapan metode pembelajaran. Metode gamifikasi dinilai dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran *online*. Oleh karena itu, tujuan dari penulisan ini adalah memaparkan penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran *online* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penerapan metode gamifikasi menunjukkan terjadi peningkatan terhadap keaktifan belajar siswa. Indikator keaktifan belajar siswa yang digunakan, yaitu memberikan jawaban atas pertanyaan guru, mengerjakan tugas mandiri, dan mengerjakan soal dari guru dalam proses pembelajaran menggunakan permainan. Melalui penerapan metode gamifikasi, siswa diberikan ruang untuk melibatkan diri secara aktif. Sebab semua siswa merupakan Imago Dei diberikan peran aktif oleh Allah dalam menjalankan rencana dan kehendak-Nya. Metode pembelajaran yang dirancang oleh guru Kristen harus dapat mendorong siswa untuk terlibat di dalam aktivitas pembelajaran sebagai bentuk keaktifan belajar siswa. Kesimpulan dari hasil yang diperoleh bahwa penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Saran, dalam penerapan metode gamifikasi, guru harus menjelaskan kepada siswa bahwa poin bukanlah fokus utama dari pembelajaran.

Referensi: 51 (1949-2021).