Jurnal Pandelo'e
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Tentena
Vol. 1, No. 2, (November, 2021) (Hal, 25-30)
E-ISSN : xxxx-xxxx
https://publikasi.unkrit.ac.id/index.php/Pand

Studi Literatur tentang Peran Guru dalam Mendesain Gamifikasi Berbasis Kurikulum Merdeka

Yuyun A Tobondo*[1], Sepryanus Rano Putra[2]

[1]Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Kristen Tentena
[2]Prodi PAUD, FKIP, Universitas Kristen Tentena

**email: alfa.trumpp@gmail.com*

ABSTRACT

This study explored the role of teachers in designing gamification within the framework of the Independent Curriculum using a qualitative literature review approach. A systematic literature search was conducted to identify teachers' roles, supporting factors, and challenges in implementing gamification. The findings indicate that teachers act as innovators and facilitators, designing gamification elements such as points and interactive simulations to enhance student engagement and autonomy. Supporting factors include professional training, collaboration with curriculum developers, and technology use. However, challenges such as limited knowledge, resources, and clear guidelines hinder gamification's effectiveness. The study concludes that gamification has the potential to improve student motivation and learning outcomes in the Independent Curriculum, but it requires systemic support and ongoing teacher professional development. Recommendations include regular training, provision of technological resources, and development of structured gamification guidelines to support educational transformation.

Keywords **:** *Gamification Design, Independent Curriculum, Student Engagement, Teacher Role, Independent Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji peran guru dalam mendesain gamifikasi berbasis Kurikulum Merdeka melalui pendekatan studi pustaka kualitatif. Pencarian literatur dilakukan secara sistematis untuk mengidentifikasi peran guru, faktor pendukung, dan tantangan dalam implementasi gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan sebagai inovator dan fasilitator, merancang elemen gamifikasi seperti poin dan simulasi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan kemandirian siswa. Faktor pendukung meliputi pelatihan profesional, kolaborasi dengan pengembang kurikulum, dan penggunaan teknologi. Namun, tantangan seperti keterbatasan pengetahuan, sumber daya, dan pedoman yang jelas menghambat efektivitas gamifikasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam Kurikulum Merdeka, tetapi memerlukan dukungan sistemik dan pengembangan profesional guru yang berkelanjutan. Penelitian ini merekomendasikan pelatihan rutin, penyediaan sumber daya teknologi, dan pengembangan pedoman gamifikasi yang terstruktur untuk mendukung transformasi pendidikan.

Kata Kunci : Desain Gamifikasi, Keterlibatan Siswa, Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Mandiri, Peran Guru

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus berkembang seiring dengan perubahan kurikulum yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya melalui implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong kemandirian, kreativitas, dan pemikiran kritis (Kurniawan, 2024; Yurnita et al., 2024). Dalam konteks ini, gamifikasi, yaitu penerapan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan, telah diakui sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan

motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (González-Fernández et al., 2022; Laine & Lindberg, 2020). Gamifikasi memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka (Heryahya et al., 2022; Putri & Muhtarom, 2024).

Peran guru menjadi sangat sentral dalam keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka, terutama dalam merancang dan mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pembelajaran. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai inovator yang merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa (Kurniawati et al., 2023; Sikumbang et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa guru perlu memiliki kompetensi khusus untuk mengimplementasikan gamifikasi secara efektif, termasuk pemahaman tentang elemen permainan yang dapat meningkatkan interaksi dan motivasi siswa (Ruaya et al., 2022; Pawartani & Suciptaningsih, 2024). Namun, tantangan seperti keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan sumber daya sering kali menghambat penerapan gamifikasi oleh guru (Rosyidah et al., 2024).

Studi literatur menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru, pengembang kurikulum, dan desainer sangat penting untuk memastikan gamifikasi selaras dengan tujuan pendidikan Kurikulum Merdeka (Nurfadillah & Mustika, 2024; Zamista & Deswita, 2023). Meskipun demikian, peran guru dalam mendesain gamifikasi masih kurang dieksplorasi, sehingga diperlukan definisi dan strategi yang lebih jelas untuk memaksimalkan efektivitasnya (Saggah et al., 2018). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran guru dalam mendesain gamifikasi berbasis Kurikulum Merdeka melalui pendekatan studi pustaka, guna memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana guru dapat mengoptimalkan strategi gamifikasi untuk mendukung transformasi pendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka untuk mengkaji peran guru dalam mendesain gamifikasi berbasis Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam konsep, teori, dan temuan empiris terkait topik penelitian melalui analisis literatur yang relevan (Tobondo & Putra, 2025).

Instrumen utama adalah pedoman analisis literatur yang mencakup aspek-aspek seperti definisi peran guru, elemen gamifikasi, dan relevansi dengan Kurikulum Merdeka. Pedoman ini digunakan untuk memastikan konsistensi dalam pengumpulan dan analisis data.

Untuk memastikan validitas, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari berbagai literatur (Saggah et al., 2018; Kurniawati et al., 2023). Keandalan dipertahankan melalui dokumentasi sistematis dari proses pencarian, seleksi, dan analisis literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis literatur yang dilakukan, penelitian ini mengidentifikasi dua tema utama terkait penerapan gamifikasi dalam pendidikan di sekolah dasar dan menengah: efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar dan tantangan yang dihadapi dalam Studi literatur ini mengidentifikasi tiga tema utama terkait peran guru dalam mendesain

gamifikasi berbasis Kurikulum Merdeka: (1) peran guru sebagai inovator dan fasilitator, (2) faktor pendukung implementasi gamifikasi, dan (3) tantangan dalam desain gamifikasi.

Peran Guru sebagai Inovator dan Fasilitator

Guru berperan sebagai katalis inovasi dalam merancang pengalaman belajar yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan kemandirian dan kreativitas siswa. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merancang strategi gamifikasi seperti poin, lencana, dan simulasi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Kurniawati et al., 2023; Heryahya et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa merumuskan tujuan pembelajaran secara mandiri, mendorong pemikiran kritis melalui elemen permainan (Kurniawan, 2024; Maufiroh et al., 2025).

Faktor Pendukung Implementasi Gamifikasi

Keberhasilan gamifikasi bergantung pada kompetensi guru, pelatihan profesional, dan kolaborasi dengan pengembang kurikulum. Pelatihan yang fokus pada integrasi gamifikasi meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan elemen permainan untuk mendukung tujuan pendidikan (Ruaya et al., 2022; Pawartani & Suciptaningsih, 2024). Kolaborasi antar guru dan desainer memastikan desain gamifikasi relevan dengan kebutuhan siswa dan konteks Kurikulum Merdeka (Nurfadillah & Mustika, 2024; Zamista & Deswita, 2023). Penggunaan teknologi juga menjadi faktor pendukung, memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif (Ardhani et al., 2023).

Tantangan dalam Desain Gamifikasi

Tantangan utama meliputi keterbatasan pengetahuan dan pengalaman guru dalam merancang gamifikasi, serta kurangnya sumber daya seperti akses teknologi dan waktu persiapan (Rosyidah et al., 2024; Saggah et al., 2018). Selain itu, kurangnya pedoman yang jelas tentang integrasi gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka menyebabkan variasi dalam penerapan, yang dapat mengurangi efektivitasnya (González-Fernández et al., 2022). Penelitian juga menunjukkan perlunya penelitian jangka panjang untuk mengevaluasi dampak gamifikasi secara menyeluruh (Tobondo & Putra, 2025).

Secara keseluruhan, gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam Kurikulum Merdeka, tetapi keberhasilannya bergantung pada kesiapan guru dan dukungan sistemik untuk mengatasi tantangan implementasi.

Temuan

Berikut adalah temuan utama dari studi literatur mengenai peran guru dalam mendesain gamifikasi berbasis Kurikulum Merdeka, yang disusun dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur

Tabel 1. Temuan

Tema	Temuan Utama	Sumber
Peran Guru sebagai Inovator dan Fasilitator	Guru merancang strategi gamifikasi (poin, lencana, simulasi interaktif) untuk meningkatkan keterlibatan dan kemandirian siswa, serta mendorong pemikiran kritis.	Kurniawati et al., 2023; Heryahya et al., 2022; Kurniawan, 2024; Maufiroh et al., 2025
Faktor Pendukung Implementasi Gamifikasi	Kompetensi guru, pelatihan profesional, kolaborasi dengan pengembang kurikulum, dan penggunaan teknologi mendukung desain gamifikasi yang relevan dengan Kurikulum Merdeka.	Ruaya et al., 2022; Pawartani & Suciptaningsih, 2024; Nurfadillah & Mustika, 2024; Zamista & Deswita, 2023; Ardhani et al., 2023

Tantangan dalam Desain Gamifikasi	Keterbatasan pengetahuan, pengalaman, sumber daya, dan kurangnya pedoman jelas menyebabkan variasi penerapan gamifikasi; diperlukan penelitian jangka panjang.	Rosyidah et al., 2024; Saggah et al., 2018; González-Fernández et al., 2022; Tobondo & Putra, 2025

Sumber : Data diolah dari sumber yang relevan

Tabel di atas merangkum peran guru, faktor pendukung, dan tantangan dalam mendesain gamifikasi, yang menjadi dasar untuk pengembangan strategi pendidikan yang lebih efektif dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Pembahasan

Temuan studi literatur ini menggarisbawahi peran sentral guru dalam mendesain gamifikasi berbasis Kurikulum Merdeka. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai inovator yang merancang pengalaman belajar interaktif melalui elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan simulasi (Kurniawati et al., 2023; Maufiroh et al., 2025). Peran ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator untuk mendorong kemandirian dan kreativitas siswa (Kurniawan, 2024; Heryahya et al., 2022). Namun, keberhasilan peran ini bergantung pada kompetensi guru dalam memahami dan menerapkan elemen gamifikasi secara efektif.

Faktor pendukung seperti pelatihan profesional dan kolaborasi dengan pengembang kurikulum sangat penting untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain gamifikasi (Ruaya et al., 2022; Nurfadillah & Mustika, 2024). Pelatihan yang terfokus memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teknologi dan strategi permainan yang relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menarik (Ardhani et al., 2023). Kolaborasi antar pemangku kepentingan juga memastikan bahwa desain gamifikasi selaras dengan tujuan pendidikan Kurikulum Merdeka, seperti yang ditekankan oleh Zamista & Deswita (2023).

Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan sumber daya menghambat implementasi gamifikasi (Rosyidah et al., 2024; Saggah et al., 2018). Kurangnya pedoman yang jelas tentang integrasi gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka menyebabkan variasi dalam penerapan, yang dapat mengurangi efektivitasnya (González-Fernández et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan profesional berkelanjutan dan penyusunan kerangka kerja yang terstruktur diperlukan untuk mendukung guru dalam mengatasi tantangan ini (Tobondo & Putra, 2025).

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam Kurikulum Merdeka, tetapi keberhasilannya bergantung pada kesiapan guru, dukungan sistemik, dan penelitian lanjutan untuk mengoptimalkan strategi implementasi.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Peran guru dalam mendesain gamifikasi berbasis Kurikulum Merdeka sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mendukung kemandirian siswa. Guru berperan sebagai inovator dan fasilitator, menggunakan elemen gamifikasi untuk

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Faktor pendukung seperti pelatihan profesional, kolaborasi, dan teknologi memperkuat implementasi gamifikasi, tetapi tantangan seperti keterbatasan pengetahuan dan sumber daya masih menjadi hambatan. Gamifikasi memiliki potensi besar untuk mengoptimalkan pembelajaran, namun memerlukan perencanaan dan dukungan sistemik yang matang.

Saran

1. Guru disarankan untuk mengikuti pelatihan rutin tentang desain gamifikasi guna meningkatkan kompetensi dalam mengintegrasikan elemen permainan.

2. Sekolah perlu menyediakan akses teknologi dan sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi gamifikasi.

3. Pengembang kurikulum dianjurkan untuk menyusun pedoman yang jelas tentang penerapan gamifikasi dalam Kurikulum Merdeka.

4. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ardhani, K., Tisngati, U., & Sugiyono, S. (2023). Kesiapan Dan Hambatan Guru Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*. doi:10.21137/sjes.2023.3.2.2

González-Fernández, A., Revuelta Domínguez, F. I., & Fernández Sánchez, M. R. (2022). Models of Instructional Design in Gamification: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*. doi:10.3390/educsci12010044

Heryahya, A., Budi Herawati, E. S., Susandi, A. D., & Zulaiha, F. (2022). Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education and Instruction (Joeai)*. doi:10.31539/joeai.v5i2.4826

Kurniawan, I. (2024). Fostering Independent Learners: Kurikulum Merdeka, Merdeka Belajar, the Student-Centred Learning Approach and Pedagogical Reform. *JLLSCS*. doi:10.58881/jllscs.v1i3.100

Kurniawati, W., Supriatna, E., Aristanto, A., Murthada, M., & Firdaus, M. I. (2023). The Teachers' Roles in Educational Aspect of Merdeka Belajar at Schools. *Dharmas Education Journal (De_journal)*. doi:10.56667/dejournal.v4i2.1131

Laine, T. H., & Lindberg, R. S. N. (2020). Designing Engaging Games for Education: A Systematic Literature Review on Game Motivators and Design Principles. *IEEE Transactions on Learning Technologies*. doi:10.1109/tlt.2020.3018503

Maufiroh, U., Kuswandi, D., Samawi, A., & Arifin, I. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi:10.31004/obsesi.v9i5.6981

Nurfadillah, R., & Mustika, D. (2024). Peran Guru Penggerak Dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Jurnal Pendidikan Indonesia*. doi:10.29210/1202424205

Pawartani, T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Kompetensi Guru Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. doi:10.54371/jiip.v7i3.3478

Putri, V. A., & Muhtarom, T. (2024). Implikasi Kurikulum Merdeka Pada Peran Guru, Perencanaan Pembelajaran, Model Pembelajaran, Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. doi:10.31004/basicedu.v8i5.8324

Rosyidah, N., Sari, S. F., Nur Rohmah, N. U., & Putra Pratama, F. R. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *JTPDM*. doi:10.28926/jtpdm.v4i2.1831

Ruaya, P. P., Kang, H. X., Reader, S., & Hidayat, T. (2022). Role of Teacher Competence to Implement the Independent Curriculum. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*. doi:10.58291/ijsecs.v1i2.48

Saggah, A., Campion, R., & Stanier, C. (2018). An Investigation of the Role of the Teacher in Gamified Learning in Primary Schools. doi:10.21125/edulearn.2018.1790

Sikumbang, S. A., Simbolon, R., & Elfrianto, E. (2024). The Role of Teacher Leadership in the Independent Curriculum Learning Process. *Indonesian Journal Education*. doi:10.56495/ije.v3i2.652

Tobondo, Y., & Putra, S. (2025). Studi Literatur tentang Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa. *Pandelo'e*, 1(1), 28–36. Diambil dari https://publikasi.unkrit.ac.id/index.php/Pand/article/view/19

Yurnita, W., Masbirorotni, M., & Mulyadi, M. (2024). Analisis Peranan Guru Penggerak Dalam Membantu Mensukseskan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar SDN 19 Peninjau. *Edukasi*. doi:10.62383/edukasi.v2i1.999

Zamista, A. A., & Deswita, P. (2023). Perceptions of Indonesian Teachers on the Implementation of "Merdeka" Curriculum. *Wiyata Dharma Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. doi:10.30738/wd.v11i1.15611