

## PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN METODE GAMIFIKASI BERTEMA HARRY POTTER PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Nugrananda Janattaka<sup>1\*</sup>, Aditya Pringga Satria<sup>2</sup>, Nourma Oktaviarini<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No.7, Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia  
Email: [nandahanduk@gmail.com](mailto:nandahanduk@gmail.com)

---

### Article History

Received: 12-12-2024

Revision: 20-12-2024

Accepted: 22-12-2024

Published: 23-12-2024

**Abstract.** The purpose of this study is to explore the method of applying gamification using the Harry Potter theme from the perspective of students, and explore the benefits of the gamification method using the Harry Potter theme from the perspective of students. The research method is qualitative with the instruments used being questionnaire sheets, interview sheets and documentation. The data collected is analyzed through several processes, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawn. Based on the results of the questionnaire and interview, it can be concluded that 80% of students know the gamification method, then 90% of students stated that the Harry Potter-themed gamification method can increase student motivation, then 90% of students stated that the Harry Potter-themed gamification method can help students understand the material, 88% of students also stated that lecturers' innovations in designing Harry Potter-themed games, and 88% of students stated that gamification can change students' attitudes during Learning.

**Keywords:** Perception, Gamification, Harry Potter

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah menggali metode penerapan gamifikasi menggunakan tema Harry Potter dari sudut pandang mahasiswa, dan menggali manfaat metode gamifikasi menggunakan tema Harry Potter dari sudut pandang mahasiswa. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan instrumen yang digunakan adalah lembar kuisioner, lembar wawancara dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis melalui beberapa proses, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil kuisioner dan wawancara dapat disimpulkan 80% mahasiswa mengetahui metode gamifikasi, lalu 90% mahasiswa menyatakan metode gamifikasi bertema Harry Potter dapat meningkatkan motivasi mahasiswa, lalu 90% mahasiswa menyatakan metode gamifikasi bertema Harry Potter dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi, 88% mahasiswa juga menyatakan inovasi dosen dalam merancang game bertema Harry Potter, serta 88% mahasiswa menyatakan gamifikasi dapat merubah sikap mahasiswa selama pembelajaran.

**Kata Kunci:** Persepsi, Gamifikasi, Harry Potter

---

**How to Cite:** Janattaka, N., Satria, A. P., & Oktaviarini, N. (2024). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Metode Gamifikasi Bertema Harry Potter pada Mata Kuliah Konsep Dasar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 8176-8183. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2397>

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan jaman juga memberikan dampak pada perkembangan dunia pendidikan, dalam era *society 5.0* ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan tidak mungkin dapat dipungkiri. Aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran sudah banyak digunakan oleh beberapa

instansi dalam tingkat pendidikan, baik perguruan tinggi, sampai sekolah dasar. Gamifikasi merupakan salah satu metode terbaru yang sering diterapkan guru atau dosen di dalam kelas untuk membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Gamifikasi adalah penerapan kegiatan game dalam bentuk non game, salah satunya adalah penerapannya di dunia Pendidikan (Ananda et al., 2024). Penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan dapat memberikan tambahan motivasi dan semangat mahasiswa dalam menerima materi pembelajaran di kelas. Keunggulan gamifikasi adalah dapat menimbulkan semangat dan motivasi eksternal bagi mahasiswa (Anwari, 2018). Gamifikasi sendiri juga dapat membuat kolaborasi antar mahasiswa sehingga mampu memberikan dampak keterlibatan antar individu dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan di era society ini, keterlibatan mahasiswa dengan teknologi digital harus diperkenalkan sejak semester awal. Pengenalan media digital dalam pembelajaran yang sering disebut juga dengan edutech, akan mampu memberikan rangsangan mahasiswa terhadap dunia digital, metode gamifikasi adalah salah satu metode yang mampu merangsang mahasiswa untuk tidak asing dengan teknologi, terbuka dengan teknologi dan sanggup melebur dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Dahlstrom, 2012). Gamifikasi bukan hanya memainkan game dalam bentuk kuis atau menjawab beberapa pertanyaan dengan tema-tema tertentu untuk menarik minat mahasiswa, lebih dari itu, gamifikasi mampu memberikan pengalaman belajar, berupa kemampuan mahasiswa menyelesaikan beberapa tantangan dari dosen, dari tantangan tersebut mahasiswa akan mendapatkan dan mengumpulkan lencana yang akan dihitung dalam jumlah point yang akan menunjukkan sejauh mana kemampuan mahasiswa menyerap materi perkuliahan tersebut (Barata et al., 2014)

Pemilihan tema Harry Potter dalam metode gamifikasi ini didasarkan pada popularitas dan daya tarik universal dari cerita tersebut, yang dapat memotivasi mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, Konsep Dasar Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah yang seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian mahasiswa. Dengan demikian, penggunaan metode gamifikasi bertema Harry Potter diharapkan dapat meningkatkan minat dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia. Penerapan gamifikasi dengan Harry Potter telah diterapkan di salah satu Negara eropa yaitu Spanyol dengan hasil siswa mampu terlibat dalam pembelajarannya serta tumbuh motivasi dalam belajar ketika diterapkan metode gamifikasi dengan tema Harry Potter (Willis & Bryant, 2022)

Gamifikasi bertema Harry Potter adalah sebuah pendekatan inovatif yang menggabungkan elemen-elemen dari dunia sihir Harry Potter ke dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran

dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa (Dichev & Dicheva, 2017). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap penggunaan metode gamifikasi bertema Harry Potter dalam mata kuliah Konsep Dasar Bahasa Indonesia.

Game edukasi juga sangat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa atau mahasiswa terhadap materi pembelajaran (Adnin et al., 2022). Meskipun tantangan dalam pengimplementasian tersebut selalu ada, semisal sarana prasarana yang kurang memadai ataupun kemampuan guru dan dosen yang kurang mengupgrade skill terutama pada bidang teknologi pembelajaran (Amelia, 2023). Adapun tujuan dari metode gamifikasi adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa atau mahasiswa agar tidak penat dan mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Permainan dalam bentuk pembelajaran memberikan rangsangan serta aktivitas yang inovatif, sehingga penerapan tersebut sangat umum digunakan dalam pembelajaran di kelas, terutama pada jam pembelajaran terakhir.

Harry Potter merupakan sebuah novel karya JK Rowling yang sukses menerbitkan beberapa seri, yang semuanya sukses di pasaran, dan kemudian diadaptasi dalam film layar lebar. Kesuksesan film Harry Potter, menarik minat beberapa pendidik untuk menerapkannya dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Beberapa kampus seperti *University School of Osteopatic Medical* juga menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan tema Harry Potter yang hasilnya, mahasiswa lebih terinspirasi dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan dosen (Willis & Bryant, 2022). Riset lainnya tentang Harry Potter juga menyatakan bahwa film Harry Potter yang diaplikasikan pada pembelajaran di kelas, berdasarkan permainan role playing yang disesuaikan oleh karakter-karakter yang ada di Harry Potter, hal tersebut dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran di kelas (Thompson, 2020).

Penggunaan gamifikasi dengan tema Harry Potter di mata kuliah Konsep Dasar Bahasa Indonesia menghadirkan kebaruan dengan menggabungkan daya tarik narasi populer untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa. Metode ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, membantu mengatasi persepsi negatif terhadap mata kuliah yang dianggap sulit dan membosankan. Dengan penerapan gamifikasi berbasis Harry Potter, mahasiswa diajak untuk terlibat aktif, berkolaborasi, dan menyelesaikan tantangan secara kreatif, yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

## METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ialah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Sedangkan pendekatannya berupa pendekatan deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner, wawancara dan dokumentasi. Data yang dihasilkan dianalisis melalui beberapa proses, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik observasi dalam penelitian adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dari objek yang diteliti. Observasi ini digunakan untuk penelitian yang telah direncanakan secara sistematis tentang bagaimana persepsi mahasiswa PGSD terhadap game edukasi bertema Harry Potter.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Kuisisioner penggunaan gamifikasi

No	Pernyataan	Item
1	Pemahaman tentang metode gamifikasi	1,2
2	Penerapan metode gamifikasi bertema Harry Potter dapat meningkatkan motivasi mahasiswa	3,4
3	Penerapan metode gamifikasi bertema Harry Potter dapat membantu mahasiswa memahami materi perkuliahan	5,6
4	Inovasi dosen dalam merancang game edukasi bertema Harry Potter	7,8
5	Penerapan metode gamifikasi bertema Harry Potter dapat membantu merubah perilaku mahasiswa	9,10

## HASIL DAN DISKUSI

Penelitian mengenai persepsi mahasiswa PGSD terhadap gamifikasi pembelajaran dengan tema Harry Potter dijelaskan sesuai data yang diperoleh dari jawaban butir butir pernyataan dalam kuisisioner. Berdasarkan survei menggunakan kuisisioner data akan dijabarkan secara deskriptif. Sebanyak 10 pernyataan dalam angket kuisisioner akan dibahas sesuai perolehan data dari responden. Dari pernyataan pertama dan kedua mengenai indikator terkait pemahaman tentang metode gamifikasi diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 2.** Data hasil indikator pemahaman tentang metode gamifikasi

Jawaban responden dan presentase				Mean	Kategori
1	2	3	4		
0	0	8	32	80%	Baik
<b>Total</b>		<b>20%</b>	<b>80%</b>		

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa PGSD sudah mengetahui metode gamifikasi pembelajaran, baik melalui pembelajaran pada semester sebelumnya ataupun pengalaman belajar pada tingkat sekolah atas, sebanyak 80% mahasiswa sangat setuju bahwa metode gamifikasi diterapkan pada pembelajaran pembelajaran di ruang kelas. Sedangkan 20% mahasiswa setuju dengan penerapan gamifikasi pada pembelajaran di ruang kelas. Berdasarkan skala interval yang telah ditentukan, pengenalan mahasiswa terhadap metode gamifikasi sangatlah baik

Pernyataan ketiga dan keempat berkaitan dengan penerapan metode gamifikasi yang dapat membantu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran, juga didapatkan hasil yang sama, yaitu 90 % mahasiswa sangat setuju bahwa metode gamifikasi dapat meningkatkan motivasi pembelajaran, sehingga mahasiswa sangat antusias mengikuti kuliah, terutama materi yang berkaitan dengan teori teori dasar kebahasaan. Penerapan metode gamifikasi menggunakan tema Harry Potter mampu membuat mahasiswa lebih tertarik dalam mempelajari materi untuk menyelesaikan misi game bertema Harry Potter.

**Tabel 3.** Data hasil indikator penerapan metode gamifikasi

Jawaban responden dan presentase				Mean	Kategori
1	2	3	4		
0	0	4	36	90%	Baik
<b>Total</b>		<b>10%</b>	<b>90%</b>		

Pada pernyataan nomor tiga dan empat menyatakan bahwa mahasiswa sangat setuju, jika pembelajaran menggunakan metode gamifikasi dengan tema Harry Potter, menantang mereka untuk menyelesaikan misi misi soal yang telah diberikan dosen, dalam menyelesaikan misi tersebut, mahasiswa harus mencari referensi sehingga bisa menuntaskan misi berupa soal-soal dengan baik sesuai dengan kesepakatan yang telah ditentukan.

Pada pernyataan lima dan enam, indikator kuisioner adalah penerapan gamifikasi pembelajaran bertema Harry Potter dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan Bahasa Indonesia SD. Materi dengan tema Pendekatan pembelajaran Bahasa, disampaikan sebagai bentuk pengenalan atau informasi awal, sebelum mahasiswa memulai permainan atau game edukasi dengan tema Harry Potter. Pemaparan awal dalam bentuk ringkasan, sangat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi kuliah, lalu membantu mahasiswa pula dalam mengerjakan soal-soal dengan materi pendekatan pembelajaran Bahasa. Berikut hasil kuisioner dari indikator gamifikasi membantu mahasiswa mempermudah memahami materi kuliah.

**Tabel 4.** Data hasil indikator gamifikasi membantu mahasiswa memahami materi kuliah

Jawaban responden dan presentase				Mean	Kategori
1	2	3	4		
0	0	4	36	90%	Baik
<b>Total</b>		<b>10%</b>	<b>90%</b>		

Pada tabel diatas, menunjukkan persentase yang dominan bahwa penerapan metode gamifikasi bertema Harry Potter pada mata kuliah Konsep Dasar bahasa Indonesia SD sangatlah diperlukan. Mahasiswa mengakui, bahwa dalam pembelajaran yang berupa teori dasar, diperlukan adanya inovasi, seperti penerapan gamifikasi pada perkuliahan. Metode tradisional seperti presentasi dianggap terlalu monoton dan membuat mahasiswa cenderung jenuh dalam belajar hal baru, sehingga mahasiswa sangat setuju bahwa penerapan metode gamifikasi dapat membantu mempermudah materi kuliah.

Pada pernyataan ketujuh dan kedelapan, dengan indikator model gamifikasi yang diterapkan dosen sangatlah msenarik. Hal itu berkaitan dengan inovasi dosen dalam merancang game edukasi bertema Harry Potter dengan baik dan penuh tantangan sehingga mahasiswa menjadi tertarik untuk menyelesaikan tantangan dalam setiap misi. Berikut hasil kuisiner berkaitan kemenarikan media game edukasi bertema Harry Potter.

**Tabel 5.** Data hasil indikator ketertarikan gamifikasi

Jawaban responden dan presentase				Mean	Kategori
1	2	3	4		
0	0	5	35	80%	Baik
<b>Total</b>		<b>12%</b>	<b>88%</b>		

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi yang telah diterapkan dosen sangat menarik, dengan rata-rata 80% mahasiswa menyatakan bahwa tema Harry potter dalam gamifikasi dinyatakan menarik. Mahasiswa belum pernah menemukan tema yang sama dengan perkuliahan lainnya. Penerapan gamifikasi dengan tema Harry Potter memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa, tentang berartinya peran media dalam pembelajaran (Kedah, 2023).

Pada pernyataan nomor sembilan dan sepuluh, adapun indikatornya adalah gamifikasi dapat merubah sikap dan perilaku mahasiswa dalam pembelajaran. Mahasiswa selama penerapan metode gamifikas, cenderung fokus dengan media yang telah diberikan dosen. Mereka juga tidak gaduh dan cenderung mudah untuk diatur. Gamifikasi sendiri secara tidak langsung, mampu merubah sikap mahasiswa yang cenderung mudah gaduh menjadi fokus, yang cenderung egois, mampu membuat kerjasama (Haryani et al., 2023). Gamifikasi sendiri dapat dirancang untuk pembelajarn berkelompok, semisal dalam game bertema Harry Potter,

mahasiswa ditugaskan menyelesaikan misi dengan kelompoknya untuk mengklasifikasikan berbagai jenis pendekatan, metode, dan teknik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dari metode gamifikasi secara berkelompok, mahasiswa mampu berbaur dan bertukar ide untuk menyelesaikan misi tersebut.

**Tabel 6.** Data hasil respons mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi

Jawaban responden dan presentase				Mean	Kategori
1	2	3	4		
0	0	5	35	80%	Baik
<b>Total</b>		<b>12%</b>	<b>88%</b>		

Berdasarkan hasil tabel di atas, sebanyak 35 mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode gamifikasi bertema Harry Potter dapat merubah sikap dan perilaku mereka selama pembelajaran di kelas. Mahasiswa cenderung fokus pada tugas dan kerja kelompok, mereka secara tidak sadar, dapat merubah perilaku yang kurang baik menjadi baik selama proses pembelajaran berlangsung. Mahasiswa lebih mudah untuk bekerja sama satu sama lainnya setelah penerapan metode gamifikasi bertema Harry Potter. Penerapan gamifikasi tersebut ternyata dapat mengubah sekat-sekat interaksi sosial mahasiswa sehingga mereka secara tidak langsung dapat bekerja sama dengan baik setelah penerapan metode gamifikasi yang telah diterapkan oleh dosen di kelas.

## KESIMPULAN

Gamifikasi mampu membuat mahasiswa mudah memahami materi, hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya siswa yang menanyakan beberapa hal yang belum dimengerti pada sesi diskusi setelah penerapan game edukasi bertema Harry Potter. Adanya proses dialektika mahasiswa dengan dosen, tentunya merupakan hal positif yang harus dilanjutkan. Dengan adanya diskusi, akan membuka, ruang pengetahuan baru mahasiswa, salah satunya metode gamifikasi dengan tema Harry Potter yang membuat mahasiswa sangat menyukai pembelajaran serta mudah memaknai pembelajaran tersebut.

Perubahan tingkah laku mahasiswa dapat berubah karena penerapan metode gamifikasi, hal itu sejalan dengan pendapat (Barata et al., 2014) yang menjelaskan perilaku siswa dapat dirubah dengan media yang menarik, seperti penggunaan gamifikasi. Dengan adanya penerapan metode gamifikasi yang tepat dan tema yang sangat disukai oleh mahasiswa, maka secara tidak langsung, mahasiswa akan merubah sikap mereka, seperti mau bekerja sama dengan rekannya yang dulunya cenderung memilih rekan kelompok.

**REFERENSI**

- Adnin, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 202–212.
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). *Using gamification in education: Strategies and impact*. 1(1).
- anwari, misbakhul. (2018). The effect of Gamification on Students. *The Effect of Gamefication on Learning*, 01(April 2021), 160–164.
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2014). Relating gaming habits with student performance in a gamified learning experience. *CHI PLAY 2014 - Proceedings of the 2014 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 17–25. <https://doi.org/10.1145/2658537.2658692>
- Dahlstrøm, C. (2012). Impacts of gamification on intrinsic motivation. *Education and Humanities Research*, 1–11.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Issue 1). International Journal of Educational Technology in Higher Education. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Haryani, H., Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. F. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174. <https://doi.org/10.33050/mentari.v1i2.250>
- Kedah, Z. (2023). Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 133–143. <https://doi.org/10.33050/mentari.v1i2.259>
- Thompson, M. (2020). *Montclair State University Digital Commons Magic in the Classroom: The School Story and the Implications of Discipline in Harry Potter*.
- Willis, T., & Bryant, V. (2022). Harry Potter and the Osteopathic Medical School Part 2: Creating a Virtual Harry Potter-Themed Day as a High-Yield Review for Final Examinations. *Medical Science Educator*, 32(1), 39–42. <https://doi.org/10.1007/s40670-022-01501-4>