



## GAMIFIKASI BERBASIS *CLASSCRAFT* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19

**Maskhur Dwi Saputra**

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

[maskhurds.peunindra@gmail.com](mailto:maskhurds.peunindra@gmail.com)

### Abstract

Received: 11 Desember 2021  
Revised: -  
Accepted: 17 Mei 2022

Artikel ini memiliki tujuan untuk memaparkan konsep Gamifikasi berbasis *Classcraft* sebagai salah satu inovasi pembelajaran online. Metode yang digunakan untuk melakukan pemaparan artikel ini yaitu dengan menganalisis sumber referensi yang berhubungan dengan Gamifikasi berbasis *Classcraft* dari jurnal nasional dan internasional. Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran yang muncul tahun 2010, dimana konsep ini memadukan permainan (*game*) dengan materi yang akan dikuasai peserta didik. Salah satu jenis Gamifikasi yaitu *Classcraft*. Jenis gamifikasi ini dikembangkan oleh Shawn You pada tahun 2011. Pengguna dapat mengakses *Classcraft* pada *website* resmi atau *men-download* pada *playstore*. Konsep *Classcraft* mengusung tema permainan (*Role Playing*), dimana terdapat *hero* seperti *warrior*, *healer*, dan *magas*. *Hero* tersebut yang akan di pilih dan dimainkan oleh peserta didik dengan cara mempelajari materi yang menjadi topik pembelajaran. Selain itu ada *Tools* seperti XP (*Experience Point*) dan HP (*Health Point*) untuk memberikan atau mengurangi poin dari peserta didik apabila melakukan perilaku positif atau negatif ketika proses pembelajaran.

**Keywords:** Gamifikasi; *Classcraft*; Pembelajaran Online; Permainan

(\*) Corresponding Author: Saputra, [maskhurds.peunindra@gmail.com](mailto:maskhurds.peunindra@gmail.com), +62 8132 8909 205

**How to Cite:** Saputra, M. D. (2022). Gamifikasi Berbasis *Classcraft* Sebagai Inovasi Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 852-863.

## INTRODUCTION

Bidang pendidikan selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang selalu berubah. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, sehingga SDM tersebut mampu bersaing dan menunjukkan eksistensinya di lingkungan masyarakat. Salah satu perubahan yang sangat terasa saat ini yaitu derasnya penggunaan teknologi dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan teknologi tersebut dapat membantu seseorang untuk menjalankan kehidupannya dengan lebih efektif dan efisien. Berdasarkan derasnya penggunaan teknologi tersebut, maka bidang pendidikan harus mampu beradaptasi untuk memanfaatkannya.

Perkembangan teknologi semakin gencar dengan adanya pandemi covid-19 (Clipper, 2020). *Platform* manajemen media sosial HootSuite dan agensi *marketing We Are Social* mempublikasikan pengguna internet di Indonesia awal tahun 2021 yaitu sebesar 202,6 juta jiwa atau 73,7% dari total populasi sebesar 274,9 juta jiwa. Berdasarkan total tersebut, sebanyak 195,3 juta jiwa atau 96,4% mengakses internet dengan perangkat *smartphone* (Pertiwi, 2021). Jumlah tersebut meningkat dari tahun sebelumnya yang hanya mencapai 175,4 juta jiwa pengguna internet atau 64% dari total populasi 272,1 juta jiwa (Saputra, 2021).

Peningkatan penggunaan teknologi di Indonesia memperlihatkan bahwa masyarakat sudah terbuka dengan hadirnya teknologi tersebut. Salah satu aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia bersentuhan dengan bidang pendidikan, sehingga bidang pendidikan harus mulai ber-upaya untuk mengintegrasikan dengan teknologi yang sudah ada. Hal tersebut menunjukkan bahwa bidang pendidikan sadar akan adanya peluang untuk menjadi sesuatu yang lebih baik (Ascough, 2002). Kesadaran tersebut dieksekusi bidang pendidikan melalui proses pembelajaran yang dilakukan dengan sistem *blended learning*. Sistem pembelajaran ini memadukan antara dua kegiatan yaitu tatap muka dan online (Zhonggen, 2015).

Pembelajaran online dapat dilakukan dengan menggunakan *e-learning*, *google classroom*, *online schoology*, *moodle*, *edmodo*, *EdLink* dan lain sebagainya (Astini, 2020). Selain itu, pembelajaran online juga dapat dilakukan secara tatap muka tetapi dengan berbantuan video konferensi seperti menggunakan *zoom meeting*, *google meet*, atau *Microsoft teams* (Edelhouser, Lupu-Dima, & Grigoras, 2021). Penggunaan media pembelajaran online tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Namun apabila pembelajaran online hanya dilakukan dengan cara upload materi dan memberikan tugas online melalui *e-learning* saja, maka hal ini akan menjadi monoton dan mengakibatkan turunnya motivasi peserta didik untuk belajar (Putra, 2021). Selain itu, proses pembelajaran juga tidak mungkin dilakukan secara terus menerus dengan tatap muka menggunakan video konferensi, hal ini memakan kuota lebih banyak dan memberatkan peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut perlu adanya inovasi dalam pembelajaran online agar tidak terlalu monoton dan terjangkau dari sisi peserta didik. Salah satu inovasi tersebut yaitu mengintegrasikan pembelajaran online dengan permainan/*game* atau disebut gamifikasi. Menurut Shavab, et. al (2021) gamifikasi merupakan permainan/*game* dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *platform* yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik, dimana *platform* tersebut dapat dibuat sendiri atau menggunakan yang sudah ada. *Platform* yang menjadi fokus pembahasan berupa *Classcraft* yaitu salah satu bentuk gamifikasi yang dirancang dan diimplementasikan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *website Classcraft*. Peserta didik dapat memilih *hero* sesuai dengan karakternya untuk memainkan peran di dalam *game*, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan (Sanchez, Young, & Jouneau-Sion, 2016).

Pembelajaran dengan memadukan permainan/*game* tersebut tidak akan membuat peserta didik kesulitan. Hal ini dikarenakan peserta didik yang berada di bangku sekolah saat ini merupakan peserta didik yang masuk dalam kategori generasi Z yaitu mereka yang lahir setelah 1996 (Parker & Igielnik, 2020). Selain itu, generasi Z ini lebih sering berinteraksi dengan teknologi dalam melakukan aktivitas termasuk pendidikan (Seymour, 2019). Kondisi ini di dorong dengan adanya pembelajaran daring selama pandemi covid-19, sehingga penggunaan teknologi oleh generasi tersebut semakin meningkat. Namun, pembelajaran daring tersebut hanya dilakukan beberapa jam saja, sisanya digunakan untuk bermain *game online* (Makki, 2020). Mayoritas peserta didik menghabiskan bermain *game online* sebanyak 5 – 8 jam per hari (Susila, 2020). Generasi Z tersebut sudah terbiasa dalam menggunakan *game online*, sehingga cukup mudah untuk mengajarkan pembelajaran yang terintegrasi dengan gamifikasi (Purwono, Setyawati, Nisa, & Wulandari, 2021).

## **METHODS**

Artikel ini ditulis untuk menganalisis konsep Gamifikasi berbasis *Classcraft* dengan cara mengkaji sumber referensi yang sudah tersedia. Berdasarkan hal tersebut,

maka metode yang digunakan berupa studi pustaka atau studi literatur. Penulis melakukan analisis terhadap artikel yang telah dimuat dalam jurnal nasional dan internasional terkait Gamifikasi berbasis *Classcraft*. Hasil analisis kemudian disusun untuk memadukan konsep Gamifikasi dan *Classcraft* itu sendiri.

## RESULTS & DISCUSSION

### A. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan suatu desain permainan yang menjadi topik hangat setelah tahun 2010 (Wang, Hsu, & Fang, 2021). Gamifikasi ini semakin menarik minat dunia industri seperti pelayanan pemasaran, bahkan saat ini dunia akademisi sudah mulai menggunakannya (Huotari & Hamari, 2012). Konsep gamifikasi pada dunia akademis bermakna bahwa *game* yang dimaksud bukan hanya permainan saja, akan tetapi mengintegrasikan dengan konsep bukan *game* (Yong, 2021).

Konsep bukan *game* dalam gamifikasi tersebut mengarah pada penyampaian konteks materi pembelajaran. Seperti diungkapkan oleh Purwono, et. al (2021) agar peserta didik mudah memahami konteks materi, maka konsep gamifikasi perlu diintegrasikan dengan lingkungan bukan *game*, misalnya seperti e-learning untuk menyajikan konteks materi pembelajaran. Jadi gamifikasi pada lingkup akademisi yaitu memadukan antara *game* (permainan biasa) dan bukan *game* (konteks materi pembelajaran).

Menurut Wang, Hsu, & Fang (2021) bahwa masih banyak yang mengartikan gamifikasi sama dengan *game* biasa. Jika dilihat secara sekilas, memang keduanya sama-sama memainkan suatu permainan. Namun, konsep *game* biasa dan gamifikasi itu berbeda, dimana istilah *game* biasa hanya sebatas hiburan yang dirancang secara spesifik mulai dari aturan, waktu, tempat, elemen, dan permainannya. Berbeda dengan gamifikasi yang di desain untuk menarik seseorang memahami konteks materi yang ada pada gamifikasi tersebut. Gamifikasi juga membutuhkan rancangan, tetapi tidak se-spesifik pada *game* biasanya.

Perkembangan gamifikasi pada dunia akademisi berfokus pada kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik memahami konteks pembelajaran melalui sebuah *game*, tetapi yang menjadi fokus utama tetap pada konteks pembelajarannya (Thiruchelvam, 2021). Begitu pula dengan Krishna, Norman, & Yunus (2021) gamifikasi merupakan suatu pendekatan, elemen, dan teknik permainan yang berbeda, karena gamifikasi tidak hanya bermain *game* saja akan tetapi mengaitkan dengan konteks pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memberikan dorongan kepada peserta didik memahami konteks materi pembelajaran secara menyenangkan.

Selain memahami materi secara menyenangkan, konsep gamifikasi juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang menyenangkan (Papadakis & Kalogiannakis, 2018; Purwono, Setyawati, Nisa, & Wulandari, 2021). Keaktifan peserta didik tersebut dapat mendorong terbentuknya sikap disiplin, tanggungjawab, kerjasama, kemandirian dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat tercapai dengan perencanaan dan implementasi yang baik, sehingga gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membentuk sikap positif dari peserta didik (Yong, 2021).

Gamifikasi sebagai pendorong keaktifan peserta didik diperkuat oleh Sant (2014) bahwa konsep gamifikasi ini lebih menekankan pada partisipasi seseorang dalam kelompok/komunitasnya. Gamifikasi merupakan suatu prinsip yang mendorong seseorang melakukan interaksi dengan yang lainnya melalui sebuah permainan/*game*.

Selanjutnya dengan permainan tersebut, maka dapat menjadi pengalaman yang menarik bagi orang tersebut. Jadi gamifikasi tidak hanya mengajarkan materi kepada peserta didik, tetapi juga memberikan penguatan akan pentingnya sebuah komunitas/kelompok.

## **B. *Classcraft***

*Classcraft* merupakan salah satu jenis gamifikasi yang digunakan dalam dunia akademisi. Berbicara *Classcraft* Sant (2014); Sipone, et. al (2021); Krishna, Norman, & Yunus (2021) menjelaskan pertamakali dikembangkan oleh Shawn Young seorang guru sains pada Januari 2011. Permainan *Classcraft* ini pertamakali digunakan pada jenjang pendidikan menengah dan kemudian diterapkan pada pendidikan dasar. *Classcraft* memungkinkan guru menentukan perilaku yang diharapkan dari peserta didik, sehingga guru dapat menanamkan perilaku positif kepada peserta didik (Susila, 2020).

*Classcraft* ini merupakan salah satu platform gamifikasi yang bernuansa petualangan (Schatten & Schatten, 2019). Sejak platform web *Classcraft* diluncurkan sangat populer dikalangan akademisi di seluruh dunia, karena platform ini dapat membantu mengubah perilaku dan budaya di kelas. Selain itu, platform ini sederhana dan setelah dikembangkan selama tiga tahun di desain seperti game petualangan (Krishnan, Norman, & Yunus, 2021).

Platform *Classcraft* berbentuk web yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk mengembangkan kuis dalam jangka waktu tertentu untuk menilai peserta didik secara individu atau kelompok (Krishnan, Norman, & Yunus, 2021). Apabila ingin memainkannya langsung membuka situs web *Classcraft* (<https://game.Classcraft.com/home>) (Papadakis & Kalogiannakis, 2018). Website *Classcraft* bisa dimainkan dalam mode free dan berbayar, akan tetapi mode free memiliki beberapa keterbatasan seperti kemampuan hero, tools, dan arena permainan yang tidak selengkap dan menarik pada mode berbayar (Sant, 2014). Apabila ingin mendapatkan fasilitas secara lengkap, maka pengguna bisa melakukan upgrade dengan membeli lisensinya. Platform ini juga tersedia di play store dimana pengguna dapat men-download aplikasi *classcraft* ini.

Konsep gamifikasi *Classcraft* dapat menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan, hal ini dikarenakan permainan ini menggunakan sistem point. Peserta didik seolah-olah menyelesaikan sebuah misi/quest yang dibuat oleh guru (Ying & Surat, 2021). Jenis gamifikasi ini juga dapat diintegrasikan dengan permainan atau media pembelajaran yang lainnya seperti teka-teki silang, permainan gambar, studi kasus, video, peta konsep dan lainnya (Sipone, Abella-Garcia, Rojo, & dell'Olio, 2021).

Desain gamifikasi *Classcraft* ini dibuat dengan visualisasi menarik dan dapat menciptakan karakter pada hero-nya. Permainan ini dilakukan secara berkelompok untuk mendapatkan poin yang lebih tinggi agar mencapai sebuah kemenangan (Sipone, Abella-Garcia, Rojo, & dell'Olio, 2021). Kemudian Sant (2014) menjelaskan lebih lanjut bahwa permainan tersebut pada dasarnya merupakan permainan peran (role playing), dimana setiap orang menentukan sendiri karakter pada hero yang dipilihnya (mage, healer, warrior).

Lebih lanjut Sanchez, Young, & Jouneau-Sion (2016); Susila (2020) memaparkan pilihan hero pada *Classcraft* seperti warrior, mage, dan healer. Prajurit (warrior) bertugas melindungi tim yaitu dengan menggunakan kemampuannya menghapus hukuman yang dijatuhkan kepada anggota timnya. Akan tetapi kemampuan warrior tidak dapat sering digunakan dan tidak terlalu kuat. Hero mage merupakan yang terkuat diantara yang lainnya, tetapi berisiko untuk kalah dalam

permainan. Selanjutnya healer merupakan hero yang mampu mengembalikan health point ketika anggota tim dan dirinya mendapat pengurangan poin, sehingga healer harus dilindungi oleh rekan tim yang lain. Jadi untuk menjalankan permainan Classcraft ini perlu adanya kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang untuk saling bekerjasama.

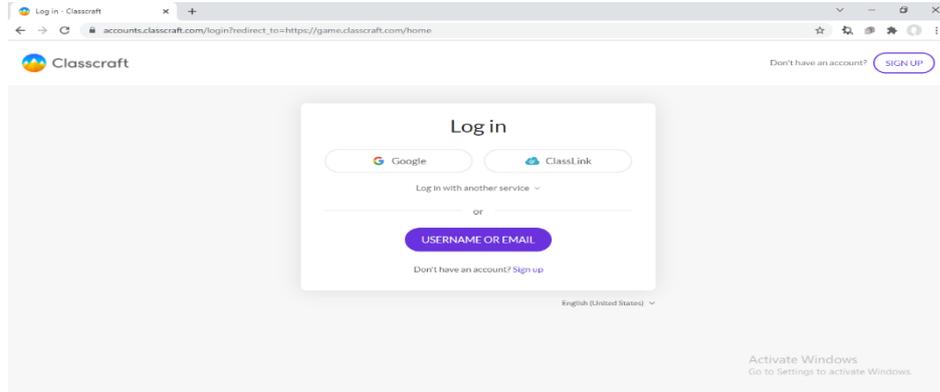
Selain itu terdapat tools yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai sikap positif dan negatif peserta didik dalam mode free. Classcraft memiliki tools yang namanya XP (Experience Point) dan HP (Health Points) (Susila, 2020). Peserta didik selama proses pembelajaran menunjukkan perilaku positif akan memperoleh penambahan poin XP, sehingga dapat menaikkan levelnya. Sedangkan apabila melakukan perilaku negatif akan kehilangan poin HP, sehingga apabila poin HP ini habis maka peserta didik akan kehilangan kemampuannya dalam permainan (Papadakis & Kalogiannakis, 2018; Sipone, Abella-Garcia, Rojo, & dell'Olio, 2021).

Konsep Classcraft seperti yang dipaparkan di atas dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Susila (2020) menjelaskan bagaimana Classcraft diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

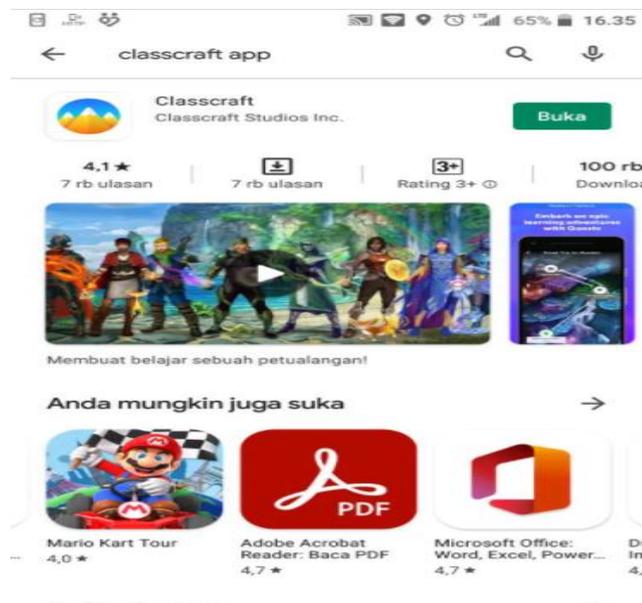
1. Guru membuat kontrak belajar, menyiapkan akun *Classcraft* yang terintegrasi dengan *google classroom*, dan daftar perilaku yang boleh dan tidak boleh peserta didik lakukan, serta menentukan poin dari setiap perilaku yang dilakukan oleh peserta didik. Perilaku tersebut berhubungan poin XP dan HP sebagai salah satu *tools Classcraft*.
2. Pada tahap pengimplementasian, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang termuat pada RPP beserta garis besar isi materi yang akan dipelajari. Proses pembelajaran dengan *Classcraft* ini tetap dengan bantuan media sosial *chatting* seperti *WhatsApp Group*, *Telegram*, atau yang lainnya untuk memberikan informasi terkait hal teknis. Selain itu juga dapat diintegrasikan dengan *Google Classroom* sebagai wadah penyusunan materi, kuis, dan tugas, dan video konferensi seperti *zoom* untuk diskusi di kelas virtual. Setelah semua aplikasi tersebut siap digunakan, maka peserta didik dapat masuk ke *platform Classcraft* menggunakan *website* atau aplikasi dari *play store*. Peserta didik dapat mengakses *Classcraft* dengan kode akun yang diberikan oleh guru, kemudian peserta didik dapat memilih *hero* sesuai dengan keinginannya.
3. Tahap terakhir yaitu evaluasi, dimana guru memberikan tes kepada peserta didik dari materi yang telah dipelajari menggunakan *platform Classcraft*.

### C. Tampilan *Classcraft*

*Platform Classcraft* memiliki dapat diakses melalui *website* resmi atau *download* aplikasi melalui *play store* pada layar *smartphone*. Apabila pengguna ingin mengakses melalui *website* resmi dapat mengunjungi alamat <https://game.Classcraft.com/home>. Sedangkan apabila mengakses menggunakan *smartphone* pengguna dapat membuka *play store* dan mengetikkan pada kotak *search playstore* dengan kata "*Classcraft app*".

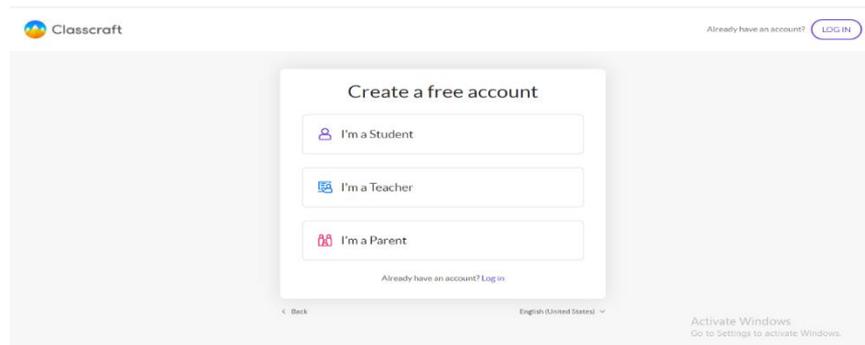


**Gambar 1.**  
Akses *Classcraft* dari Website  
Sumber: Screenshot Website *Classcraft*



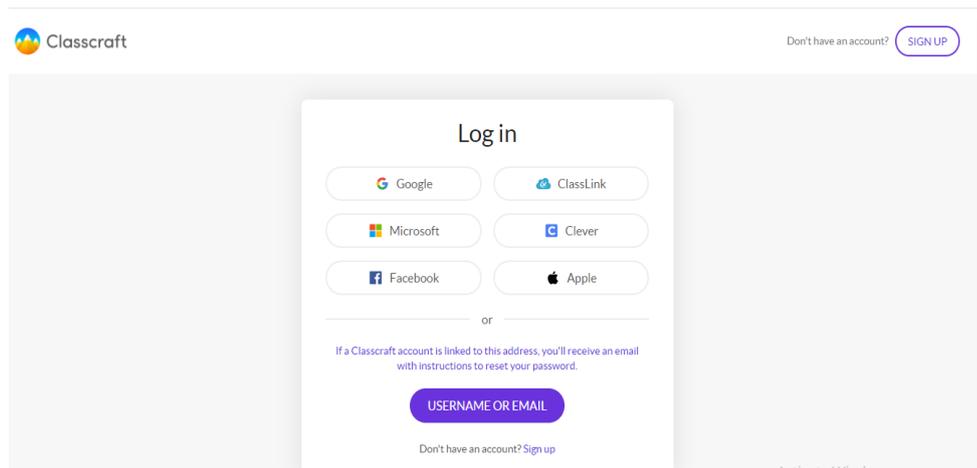
**Gambar 2.**  
Akses *Classcraft* dari *Play Store*  
Sumber: Screenshot *Playstore*

Akses untuk penjelasan lanjutan menggunakan *website* resmi *Classcraft*. Setelah masuk ke halaman awal *Classcraft*, kemudian klik *Sign Up* dan buat akun gratis dengan peran peserta didik, guru, atau orang tua. Misalkan sebagai guru, maka klik *I'm a Teacher*.



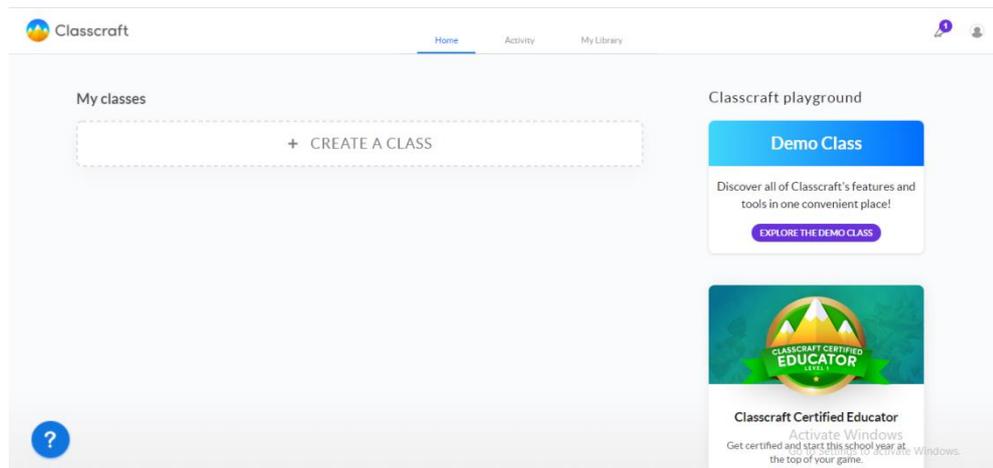
**Gambar 3.**  
Memilih Peran dalam *Classcraft*  
*Sumber: Screenshot Website Classcraft*

Setelah memilih peran sebagai guru, maka akan diarahkan ke tampilan *login* sebagai guru dengan menggunakan *Google (Gmail)*, *ClassLink*, *Facebook*, *Clever*, *Microsoft*, atau *Apple*. Agar lebih mudah terhubung dengan peserta didik, maka *login* dengan akun *Gmail* saja dan masukkan alamat *Gmail* yang akan digunakan.



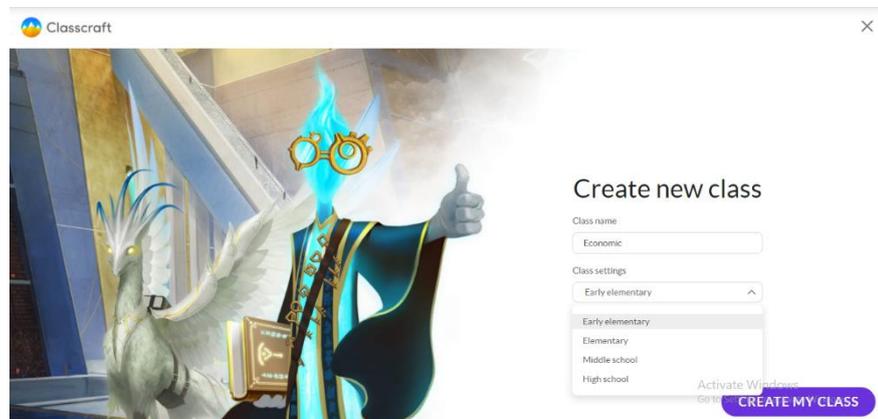
**Gambar 4.**  
Tampilan *Login* Akun *Classcraft*  
*Sumber: Screenshot Website Classcraft*

Selanjutnya, ketika berhasil *login* akan tampil kotak dialog yang menyatakan *Classcraft* meminta izin untuk mengakses akun *Google*. Hal ini dapat dipilih menu “izinkan.” Kemudian akan diarahkan ke halaman awal akun *Classcraft* sebagai guru, berikut tampilan awal-nya.



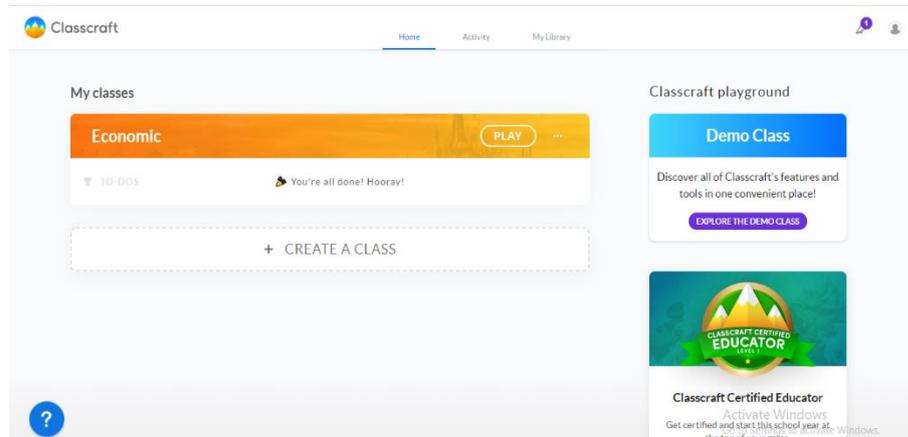
**Gambar 5.**  
Tampilan Awal Akun Classcraft  
Sumber: Screenshot Website Classcraft

Pada tampilan awal ini klik *Create a Class* untuk membuat kelas pembelajaran. Kemudian akan diarahkan ke tampilan membuat nama kelas (*Class Name*) dan jenjang kelas (*Class Setting*). Pada nama kelas ketikkan mata pelajaran atau mata kuliah yang diajuri oleh guru atau dosen tersebut. Sedangkan pada jenjang kelas pilih sesuai jenjang yang diajar, ada 4 pilihan yaitu *Early Elementary*, *Elementary*, *Middle School*, dan *High School*.



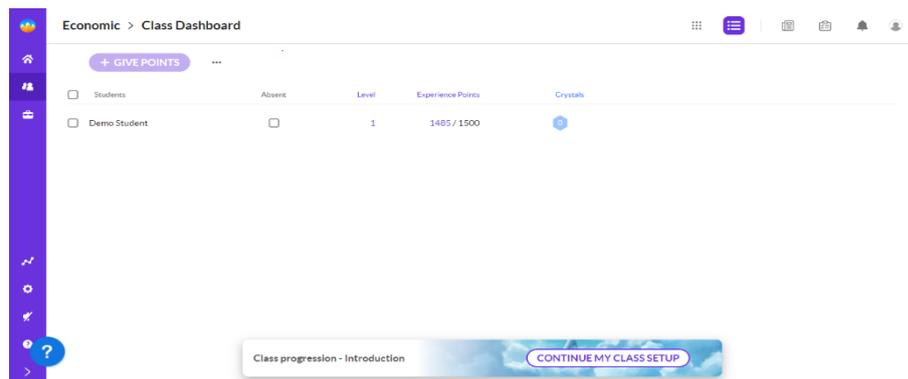
**Gambar 6.**  
Tampilan Pembuatan Kelas Pembelajaran  
Sumber: Screenshot Website Classcraft

Setelah selesai memberikan nama kelas dan memilih jenjang, maka klik *Create My Class*. Selanjutnya kelas yang dibuat akan muncul di halaman awal *Classcraft* sebagai berikut.



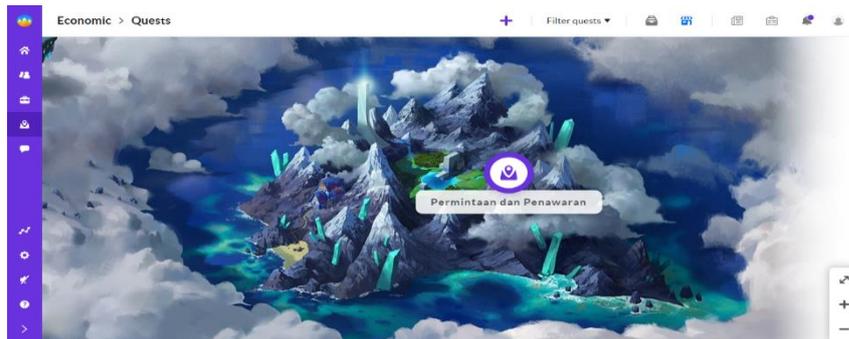
**Gambar 7.**  
Tampilan Kelas yang Telah Dibuat  
Sumber: Screenshot Website Classcraft

Kelas yang telah dibuat tersebut belum dilakukan *setting*, sehingga guru perlu melakukan pengaturan terhadap kelas yang dibuat. Guru dapat melakukan *setting* dengan cara klik menu *play* pada kelas yang sudah dibuat. Kemudian akan tampil halaman *setting* Classcraft sebagai berikut.

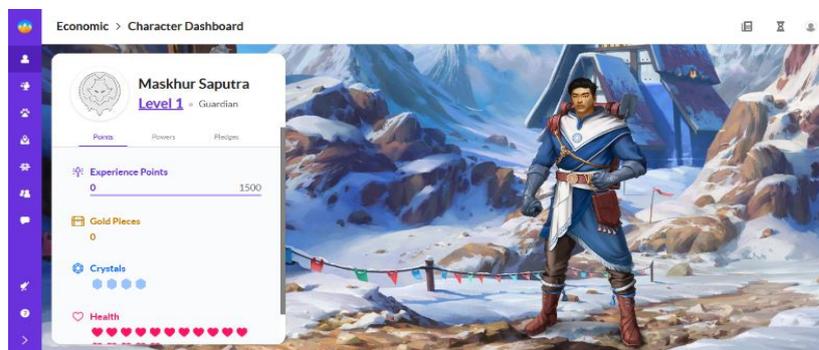


**Gambar 8.**  
Tampilan *Setting* Kelas  
Sumber: Screenshot Website Classcraft

Pada *setting* kelas ini guru dapat mengatur perilaku positif dari peserta didik, menambahkan nama peserta didik, melakukan *invite* kepada peserta didik, membentuk kelompok dan lain sebagainya. Cara *setting* ini bisa dilakukan oleh masing-masing guru dengan cara klik menu *Continue My Class Setup*. Setelah kelas pada Classcraft di *setting*, maka tampilan kelas yang siap digunakan adalah seperti berikut.



**Gambar 9.**  
Tampilan Luar Kelas yang Telah Dibuat  
Sumber: Screenshot Website Classcraft



**Gambar 10.**  
Tampilan Salah Satu Hero  
Sumber: Screenshot Website Classcraft

## CONCLUSION

Gamifikasi berkembang pada tahun 2010 yang memiliki konsep seperti permainan yang mengintegrasikan dengan suatu konteks tertentu. Gamifikasi ini pada awalnya berkembang pada dunia industri untuk memasarkan suatu produk, kemudian berkembang dunia akademisi mulai mengadaptasi konsep tersebut untuk melakukan proses pembelajaran. Pada dunia akademisi, konsep gamifikasi ini memadukan materi atau konteks pembelajaran dalam suatu permainan (*game*). Jenis gamifikasi memiliki berbagai bentuk salah satunya *Classcraft* yang dikembangkan oleh Shawn Young seorang guru Sains pada tahun 2011.

Konsep *Classcraft* berbentuk permainan yang terdiri dari *hero* yang sudah disediakan oleh *website Classcraft* itu sendiri. *Hero* tersebut memiliki tiga bentuk yaitu *warrior*, *healer*, dan *mage*. Selain itu, pada *Classcraft* ini guru dapat menambahkan atau mengurangi poin dari peserta didik sesuai dengan sikap yang ditunjukkan ketika proses pembelajaran. Poin yang ada pada *Classcraft* ditunjukkan dengan *tools* yang disebut XP (*Experience Point*) dan HP (*Healts Point*). Jadi proses pembelajaran akan lebih menyenangkan karena peserta didik dapat saling berkompetisi untuk menaikkan level *hero*-nya melalui pembelajaran materi.

Artikel ini hanya sebatas pemaparan konsep Gamifikasi berbasis *Classcraft*. Pembaca dapat mengembangkan konsep ini dalam kegiatan proses pembelajaran. Selanjutnya dari hasil proses pembelajaran dapat di analisis dan dijadikan sebuah penelitian untuk mengetahui keefektifan dari pembelajaran menggunakan gamifikasi

berbasis *Classcraft*. Konsep gamifikasi ini dapat dilakukan pada semua bidang studi, sehingga bersifat lebih fleksibel untuk diterapkan.

## REFERENCES

- Ascough, R. S. (2002). Designing for Online Distance Education: Putting Pedagogy Before Technology. *Teaching Theology and Religion*, 5(1), 17 - 29. doi: <https://doi.org/10.1111/1467-9647.00114>
- Astini, N. S. (2020). Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241 - 255. doi: <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>
- Clipper, B. (2020). The Influence of the Covid-19 Pandemic on Technology: Adoption in Health Care. *Nurse Leader*, 18(5), 500 - 503. doi: <https://doi.org/10.1016/j.mnl.2020.06.008>
- Edelhouser, E., Lupu-Dima, L., & Grigoras, G. (2021). A Managerial Perspective Over One Year of Online Education in Romania. A Case Study at the University of Petrosani. *MATEC Web of Conferences*. 342, pp. 1 - 12. Les Ulis, Prancis : Universitatea Din Petrosani. doi: <http://dx.doi.org/10.1051/matecconf/202134209001>
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. *Conference: 16th International Academic Mindtrek Conference* (pp. 17 - 22). Tampere, Finland: Association for Computing Machinery (ACM). doi: [10.1145/2393132.2393137](https://doi.org/10.1145/2393132.2393137)
- Krishnan, S. D., Norman, H., & Yunus, M. M. (2021). Online Gamified Learning to Enhance Teachers' Competencies Using Classcraft. *Sustainability*, 13(19), 1 - 24. doi: <https://doi.org/10.3390/su131910817>
- Makki, S. (2020, April 01). *Penggunaan Gim Online Meningkatkan 75 Persen Kala Corona*. Retrieved November 2021, 2021, from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/penggunaan-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2018). Using Gamification for Supporting an Introductory Programming Course. The Case of ClassCraft in a Secondary Education Classroom. *2nd EAI International Conference on Design, Learning & Innovation*. 229, pp. 366 - 375. Heraklion, Crete, Greece: Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering. doi: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-76908-0\\_35](https://doi.org/10.1007/978-3-319-76908-0_35)
- Parker, K., & Igielnik, R. (2020, May 14). *On the Cusp of Adulthood and Facing an Uncertain Future: What We Know About Gen Z So Far*. Retrieved November 12, 2021, from Pew Research Center: <https://www.pewresearch.org/social-trends/2020/05/14/on-the-cusp-of-adulthood-and-facing-an-uncertain-future-what-we-know-about-gen-z-so-far-2/>
- Pertiwi, W. K. (2021, 02 24). *Pengguna Internet Indonesia Tembus 200 Juta, Hampir Semua Online dari Ponsel*. Retrieved 11 09, 2021, from Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/07020097/pengguna-internet-indonesia-tembus-200-juta-hampir-semua-online-dari-ponsel>
- Purwono, Setyawati, E., Nisa, K., & Wulandari, A. (2021). Strategi Gamifikasi sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 129 - 136. doi: [10.31328/jointecs.v6i3.2459](https://doi.org/10.31328/jointecs.v6i3.2459)

- Putra, R. W. (2021). Improving the Students' Motivation in Learning English through Google Meet during the Online Learning. *English Learning Innovation*, 2(1), 35 - 42. doi:<https://doi.org/10.22219/englie.v2i1.14605>
- Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2016). Classcraft: from Gamification to Ludicization of Classroom Management. *Education and Information Technologies*, 22, 497 - 513. doi:<https://doi.org/10.1007/s10639-016-9489-6>
- Sant, C. (2014). *Leveling Up: Evaluating Theoretical Underpinnings and Applications of Gamification in the Classroom*. Nashville, Tennessee: Vanderbilt University, Peabody College of Education and Human Development.
- Saputra, B. (2021, 11 09). *Pengguna Internet Indonesia 2020*. Retrieved 11 09, 2021, from Validnews.id: <https://www.validnews.id/infografis/Infografis-Pengguna-Internet-Indonesia-2020-4k>
- Schatten, M., & Schatten, M. (2019). Gamification of Game Programming Education: A Case Study in a Croatian High School. *30th Central European Conference on Information and Intelligent System* (pp. 13 - 18). Varaždin, Croatia: Faculty of Organization and Informatics, University of Zagreb. Retrieved from <http://archive.ceciis.foi.hr/app/index.php/ceciis/index/pages/view/ProceedingsArchive2019>
- Seymour, E. (2019, August 25). *Gen Z : Born to Be Digital*. Retrieved November 12, 2021, from VOA News: [https://www.voanews.com/a/student-union\\_gen-z-born-be-digital/6174519.html](https://www.voanews.com/a/student-union_gen-z-born-be-digital/6174519.html)
- Shavab , O. A., Yulifar, L., Supriatna, N., & Mulyana, A. (2021). Gamification in History Learning: A Literature Review. *Proceedings of the 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)*. 578, pp. 254 - 258. Semarang: Atlantis Press.
- Sipone, S., Abella-Garcia, V., Rojo, M., & dell'Olio, L. (2021). Using Classcraft to Improve primary School Students' Knowledge and Interest in Sustainable Mobility. *Sustainability*, 13(17), 1 - 21. doi: <https://doi.org/10.3390/su13179939>
- Susila, I. D. (2020). Utilization of Classcraft in Developing Positive Student Behavior . *Journal of Education Technology*, 4(4), 510 - 515. doi:<http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i4.29611>
- Thiruchelvam, A. (2021). Incorporating Gamification when Teaching English Literature in a Secondary School by a Teacher Trainee. *29th Melta Online Conference Proceedings* (pp. 121 - 125). Selangor, Malaysia: Malaysian English Language Teaching Association (MELTA). Retrieved from <https://melta.org.my/conference/proceedings.html>
- Wang, Y.-F., Hsu, Y.-F., & Fang, K. (2021). The Key Elements of Gamification in Corporate Training - The Delphi Method. *Entertainment Computing*, 14, 1 - 9. doi:<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100463>
- Ying, S. C., & Surat, S. (2021). The Effectiveness of Classcraft Mobile Game on the Motivation and Academic of Alpha Generation in Learning. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education*, 1(4), 58 - 79. Retrieved from <https://myedujournal.com/index.php/arise/article/view/70>
- Yong, W. K. (2021). Gamification in Education: 'The Adventure of Dinosaur' Board Game . *29th Melta International Conference* (pp. 288 - 293). Selangor, Malaysia: Malaysian English Language Teaching Association (MELTA). Retrieved from <https://melta.org.my/conference/proceedings.html>
- Zhonggen, Y. (2015). Blended Learning Over Two Decades. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 11(3), 1 - 19. doi:<https://doi.org/10.4018/IJICTE.2015070101>