

Evaluasi Gamifikasi Pada Pelatihan Metodologi Pengajaran Bahasa SEAMEO QITEP In Language Menggunakan Model Formatif Scriven

Moh Farid Nur Fahrudin

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
moh.21073@mhs.unesa.ac.id

Irena Yolanita Maureen

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
irenamaureen@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelatihan metodologi pengajaran bahasa berbasis gamifikasi yang diselenggarakan oleh SEAMEO QITEP in Language dengan menggunakan model evaluasi formatif Scriven. Pelatihan ini dilaksanakan secara daring melalui pendekatan blended learning dan diikuti oleh guru bahasa dari berbagai wilayah. Pelaksanaan pelatihan menggunakan elemen-elemen gamifikasi seperti *leaderboard*, *traveler passport*, *book of rules*, dan peta tantangan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta terhadap strategi pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills). Evaluasi dalam penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu desain pelatihan, peran fasilitator, dan keterlibatan peserta. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket, dokumentasi LMS, dan wawancara. Subjek penelitian terdiri dari peserta aktif pelatihan, fasilitator, serta dokumentasi resmi dari penyelenggara pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa: (1) desain pelatihan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan integrasi elemen gamifikasi dilakukan secara sistematis dan efektif; (2) fasilitator berperan aktif dalam mendampingi peserta, memberikan umpan balik, serta menjaga alur pelatihan tetap terstruktur; dan (3) peserta menunjukkan tingkat keterlibatan tinggi, terbukti dari antusiasme dalam menyelesaikan tantangan dan berinteraksi dalam forum daring. Pelatihan ini dinilai memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan meningkatkan motivasi peserta.

Kata kunci: evaluasi formatif, gamifikasi, pelatihan metodologi pengajaran bahasa, SEAMEO QITEP in Language.

Abstract

This study aims to evaluate the gamified language teaching methodology training program organized by SEAMEO QITEP in Language using Scriven's formative evaluation model. The training was conducted online with a blended learning approach, incorporating gamification elements such as a leaderboard, traveler passport, book of rules, and challenge maps to enhance participants' understanding of HOTS-based instructional strategies. The evaluation focused on three main aspects: training design, facilitator roles, and participant engagement. This descriptive qualitative study used questionnaires, LMS documentation, and interviews to collect data. Subjects included active training participants, facilitators, and official training documents. The results showed that: (1) the training design aligned with learning objectives and effectively integrated gamification components; (2) facilitators provided structured guidance and responsive support; and (3) participants were highly engaged, actively completing challenges and interacting in online forums. The gamified training created a meaningful and motivating learning experience.

Keywords: formative evaluation, gamification, language teaching methodology, SEAMEO QITEP in Language.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pendidikan telah mendorong lembaga pelatihan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan berpusat pada peserta. Salah satu pendekatan inovatif yang berkembang dalam konteks pelatihan guru adalah gamifikasi, yakni integrasi elemen permainan ke dalam desain pembelajaran guna meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas proses belajar. Dalam praktiknya, gamifikasi tidak hanya memperkuat aspek afektif peserta, tetapi juga mampu membentuk pengalaman belajar yang mendalam dan mendorong pencapaian kompetensi secara lebih menyenangkan serta menantang.

SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) sebagai pusat pelatihan regional di bawah naungan Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO) memiliki mandat untuk meningkatkan kualitas guru bahasa di Asia Tenggara melalui pelatihan yang relevan dengan tantangan abad ke-21. Sejak tahun 2023, SEAQIL bekerja sama dengan SEAMEO SEAMOLEC mulai mengintegrasikan pendekatan *blended learning* dan elemen gamifikasi dalam program pelatihannya. Salah satu program pelatihan yang diselenggarakan secara daring ini menggabungkan berbagai elemen seperti *leaderboard*, *traveler passport*, dan *book of rules*, yang bertujuan untuk menciptakan suasana pelatihan yang kompetitif, kolaboratif, dan terstruktur.

Meskipun pendekatan gamifikasi diyakini memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh beberapa aspek kunci seperti desain pelatihan, peran fasilitator dalam mendampingi peserta, serta tingkat keterlibatan peserta selama proses pelatihan berlangsung. Ketiga aspek ini berkontribusi langsung terhadap keberhasilan pelatihan dalam menjembatani kesenjangan antara performa ideal (*ideal performance*) dan performa aktual (*actual performance*), sebagaimana dijelaskan dalam pendekatan Human Performance Technology (HPT). Oleh karena itu, diperlukan evaluasi menyeluruh terhadap pelatihan berbasis gamifikasi ini guna memastikan bahwa setiap komponen telah mendukung pencapaian tujuan secara optimal.

Evaluasi dalam konteks pelatihan sebaiknya tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses dan kualitas pelaksanaan selama pelatihan berlangsung. Model evaluasi formatif Scriven dipilih karena menekankan pengumpulan data secara berkelanjutan guna melakukan perbaikan pada program pelatihan yang sedang berjalan. Model ini relevan digunakan dalam konteks pelatihan berbasis gamifikasi yang bersifat

dinamis dan membutuhkan umpan balik secara real time untuk pengembangan yang berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelatihan metodologi pengajaran bahasa yang diselenggarakan oleh SEAMEO QITEP in Language dengan fokus pada penerapan gamifikasi. Evaluasi difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu desain pelatihan, peran fasilitator, dan keterlibatan peserta. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perbaikan desain pelatihan guru berbasis teknologi di Asia Tenggara serta memperkaya literatur terkait implementasi gamifikasi dalam konteks pendidikan profesional.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan metodologi pengajaran bahasa berbasis gamifikasi yang diselenggarakan oleh SEAMEO QITEP in Language. Model evaluasi yang digunakan adalah model formatif Scriven, yang menekankan pada proses pengumpulan informasi secara sistematis selama pelatihan berlangsung guna memberikan umpan balik untuk perbaikan program secara berkelanjutan.

Penelitian ini dilaksanakan secara daring pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan melibatkan peserta pelatihan, fasilitator, serta dokumentasi pelatihan di platform Learning Management System (LMS). Subjek penelitian dipilih melalui teknik purposive sampling, dengan kriteria peserta yang aktif selama pelatihan dan bersedia terlibat dalam proses pengumpulan data. Fokus evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu: desain pelatihan, peran fasilitator, dan keterlibatan peserta.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik untuk mendapatkan informasi yang komprehensif dan dapat ditriangulasi:

1. Angket
Digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai persepsi peserta terhadap kejelasan desain pelatihan, penerapan elemen gamifikasi, serta efektivitas fasilitator.
2. Wawancara
Dilakukan secara semi-terstruktur kepada peserta untuk menggali lebih dalam pengalaman, pendapat, dan tantangan selama pelatihan berlangsung.
3. Dokumentasi
Mencakup log aktivitas peserta di LMS, modul pelatihan, dan jadwal kegiatan yang dianalisis

untuk melihat keterlaksanaan program dan implementasi elemen gamifikasi.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan *sequential explanatory*, yaitu menggabungkan data kuantitatif dari angket yang kemudian dijelaskan lebih lanjut melalui data kualitatif dari wawancara dan dokumentasi.

1. Reduksi data
Proses menyaring dan menyederhanakan data mentah menjadi informasi bermakna yang relevan dengan fokus evaluasi.
2. Penyajian data
Informasi yang telah diringkas disusun secara sistematis dalam bentuk naratif, tabel, dan visualisasi lain untuk mempermudah penarikan makna.
3. Penarikan kesimpulan
Hasil analisis disimpulkan secara induktif berdasarkan pola-pola temuan yang muncul dari data, baik dari segi desain, fasilitasi, maupun keterlibatan peserta.
4. Integrasi data
Penggabungan hasil kuantitatif dan kualitatif dilakukan untuk memberikan gambaran yang utuh dan valid mengenai pelaksanaan pelatihan.

Validitas data dalam penelitian ini dijaga dengan mengacu pada empat kriteria dari Lincoln dan Guba:

1. Kredibilitas
Dijaga melalui triangulasi teknik (angket, wawancara, dokumentasi), dan validasi silang antar sumber data.
2. Transferabilitas
Dipenuhi melalui penyajian deskripsi konteks, proses pelatihan, dan karakteristik peserta secara rinci agar dapat direplikasi pada konteks serupa.
3. Dependabilitas
Dilakukan dengan mendokumentasikan seluruh tahapan proses penelitian secara rinci dan konsisten, agar dapat diaudit oleh peneliti lain.
4. Konfirmabilitas
Dicapai melalui keterlacakannya data mentah, catatan analisis, dan hasil interpretasi, serta keterlibatan peneliti dalam refleksi kritis terhadap bias yang mungkin muncul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan metodologi pengajaran bahasa berbasis gamifikasi yang diselenggarakan oleh SEAMEO QITEP in Language berlangsung secara daring dengan pendekatan *blended learning*. Pelatihan ini menggunakan elemen gamifikasi seperti *leaderboard*, *traveler passport*, peta tantangan, dan *book of rules*. Tujuannya adalah

untuk meningkatkan pemahaman peserta terhadap strategi pembelajaran berbasis HOTS dalam pengajaran bahasa. Data dikumpulkan melalui angket terbuka, dokumentasi LMS, dan wawancara terhadap peserta terpilih.

1. Kesesuaian Desain Pelatihan dengan Tujuan dan Elemen Gamifikasi

Hasil angket terbuka menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memahami tujuan pelatihan sejak awal. Tujuan tersebut disampaikan secara jelas melalui dokumen informasi pelatihan dan *book of rules*. Materi pelatihan dianggap sistematis dan mendukung pengembangan kompetensi guru, khususnya dalam menerapkan pembelajaran berbasis HOTS.

Dokumentasi pelatihan menunjukkan bahwa desain gamifikasi yang diterapkan meliputi penggunaan *leaderboard* sebagai alat monitoring capaian, *traveler passport* sebagai media interaksi sosial, serta peta dan sistem reward berbasis tiket untuk meningkatkan motivasi.

2. Peran Fasilitator dan Keterlibatan Peserta

Peserta mengapresiasi peran fasilitator yang dianggap komunikatif, responsif, dan memberi arahan secara jelas. Mereka juga merespons cepat melalui forum LMS atau grup komunikasi saat peserta mengalami kesulitan. Jadwal pelatihan dilaksanakan dengan konsisten, dan setiap sesi diikuti dengan instruksi yang terstruktur.

Dokumentasi LMS dan jadwal dalam modul pelatihan menunjukkan keteraturan alur kegiatan dan peran fasilitator dalam memandu sesi-sesi penting. Forum diskusi mencerminkan partisipasi aktif dari fasilitator.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang dengan pendekatan gamifikasi memiliki dampak positif terhadap pengalaman belajar peserta. Evaluasi formatif menunjukkan bahwa dari aspek desain, peran fasilitator, dan keterlibatan peserta, pelatihan ini sudah berjalan dengan efektif. Elemen gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi. Wawancara peserta menguatkan temuan dari angket dan dokumentasi bahwa pelatihan ini menyenangkan, terstruktur, dan membangun interaksi sosial.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain pelatihan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan didukung elemen gamifikasi yang efektif.
2. Fasilitator memiliki peran penting dalam mengelola pembelajaran dan memberikan dukungan yang dibutuhkan peserta serta peserta menunjukkan keterlibatan aktif melalui interaksi dengan materi, fasilitator, dan sesama peserta.

Saran

1. SEAMEO QITEP in Language dapat melanjutkan penerapan pendekatan gamifikasi dengan perbaikan fitur interaktif pada LMS.
2. Perlu ditingkatkan variasi tantangan dan misi agar lebih adaptif dengan kebutuhan peserta dari berbagai latar belakang.
3. Evaluasi secara berkala penting dilakukan untuk menjaga kualitas pelatihan dan inovasi metode pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2010). *Evaluasi program pendidikan: Pedoman teoritis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ebel, R. L., & Frisbie, D. A. (1991). *Essentials of educational measurement* (5th ed.). Prentice Hall.
- Gronlund, N. E. (1985). *Measurement and evaluation in teaching* (5th ed.). Macmillan.
- Hamalik, O. (2009). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamzah, M. I., Zainudin, Z. N., & Mahat, H. (2020). Gamification and students' motivation: The role of mastery orientation. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(2), 500–510.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. Lawrence Erlbaum.
- Jusuf, H. (2016). Gamifikasi sebagai strategi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 109–117.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: The four levels* (3rd ed.). Berrett-Koehler.
- Luo, S. (2023). Gamification and the development of cognitive engagement in higher education. *Education and Information Technologies*, 28, 1225–1242. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-w>
- Moore, M. G. (1989). Editorial: Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1–6.
- Romdhoni, A., & Wibowo, M. E. (2014). Implementasi gamifikasi pada sistem informasi akademik. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 2(3), 347–352.
- SEAMEO QITEP in Language. (n.d.). Program pelatihan dan pengembangan guru bahasa. <https://www.qiteplanguage.org>
- SEAMEO SEAMOLEC. (n.d.). Distance learning innovation programs. <https://www.seamolec.org>
- Sudjana, D. (2006). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Usman, H., & Akbar, P. (2008). *Metodologi penelitian sosial*. Bumi Aksara.
- Warr, P., Bird, M., & Rackham, N. (1970). *Evaluation of management training: A practical*

- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.
- Suyanto, P. (2020). *Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Prenada Media.
- Stufflebeam, D. L., & Coryn, C. L. S. (2014). *Evaluation theory, models, and applications*. Jossey-Bass.
- Shute, V. J., & Ke, F. (2012). Games, learning, and assessment. In *Assessment in Game-Based Learning* (pp. 43–58). Springer.
- Reeves, T. C., & Hedberg, J. G. (2003). *Interactive learning systems evaluation*. Educational Technology Publications.
- Lameras, P., Arnab, S., Dunwell, I., Stewart, C., Clarke, S., & Petridis, P. (2015). Essential features of serious games design in higher education. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 972–994.
- Nguyen, T., & Netto, C. L. (2022). Gamification in online learning: A systematic review. *Computers & Education*, 104622.
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). Gamification in higher education. *Computers in Human Behavior*, 63, 598–606.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Liu-Kwan, N. G. (2023). The influence of gamification and flipped learning on engagement of adult business education. [PDF] <https://www.lib.eduhk.hk/pure->
- Saad, S. (2023). Teachers' use of game-based technology assessment tools in UAE middle schools. ProQuest Dissertations. <https://search.proquest.com/openview/e871aecbe0ea039da7299f933128b0b1>
- Krachodnok, B., & Thammetar, T. (2023). Blended learning using design thinking and gamification techniques in Thailand. [PDF] <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/5103>
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.
- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). The effects of modern educational computer games. *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 135–150.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., et al. (2013). Gamifying learning experiences. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. University of Toronto.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education. *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
- Mahmudah, N. (2018). Evaluasi pembelajaran tematik menggunakan model CIPP. *Jurnal*

Evaluasi Pendidikan, 9(1), 45–52.

Rahmiwati, A. (2022). Evaluasi PJJ dengan model CIPP. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(4), 233–240.

Mansur, N. B. (2022). Evaluasi program pembelajaran PAI masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 175–185.

Nurchaili, M. A. (2019). Evaluasi model CIRO pada pelatihan guru. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(2), 98–110.

Anwar, M. K. (2020). Pengaruh gamifikasi dalam pelatihan berbasis LMS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 50–58.

Nurhidayah, S. (2021). Analisis HOTS dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(1), 90–101.

Rosyidah, R. (2018). Media gamifikasi dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 65–72.

Widodo, S. A. (2020). Evaluasi program pelatihan menggunakan model CIRO. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 150–159.

Zainuddin, Z., & Attaran, M. (2016). Flipped classroom and gamification. *Computers in Human Behavior*, 64, 51–60.

Munir, M. (2017). *Pembelajaran Digital: Implementasi dan pengembangan model e-learning*. Alfabeta.

