



## Kreativitas Guru Dalam Membentuk Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Metode Gamifikasi

### *Teacher Creativity in Building Curiosity Character through Gamification Method*

Yuna Yulianti<sup>1</sup>, Sulistia Wati<sup>2</sup>, Dina Rahmawati<sup>3</sup>, Nur Indah Sari<sup>4</sup>, Sri Ulandari<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Agama Islam, IAIN Palangka Raya

Email: <sup>1</sup>[yunayulianti27@gmail.com](mailto:yunayulianti27@gmail.com), <sup>2</sup>[laskarbakuba@gmail.com](mailto:laskarbakuba@gmail.com), <sup>3</sup>[rahmawatidina179@gmail.com](mailto:rahmawatidina179@gmail.com),  
<sup>4</sup>[nurindahsari0106@gmail.com](mailto:nurindahsari0106@gmail.com), <sup>5</sup>[andarisp1@gmail.com](mailto:andarisp1@gmail.com)

#### Article Info

Article history :

Received : 31-05-2024

Revised : 02-06-2024

Accepted : 04-06-2024

Published : 06-06-2024

#### Abstract

*The role of a teacher in the world of education is not only teaching subjects, but also shaping children's character. One of the most important character traits to be developed is curiosity. This study conducted literature research by looking for previous references to theories related to the theme of the discussion. The literature review outlines the findings of previous research and is adapted to future research. Gamification is an innovative educational approach that can make learning more fun and motivate children. Teachers who can design educational games that are engaging, interactive, and support active learning. Through gamification, teachers can create learning environment that stimulates children's interest and desire to explore deeper knowledge. This approach is expected to develop children's curiosity, critical thinking, and creativity in problem solving. Further research is needed to assess the effectiveness of the gamification method in shaping children's curiosity and its impact on learning outcomes.*

**Keywords :** *Teacher Creativity, Student Character, Gamification Method.*

#### Abstrak

Peran seorang guru dalam dunia pendidikan tidak hanya mengajar mata pelajaran saja, namun juga membentuk karakter anak, salah satu sifat karakter yang paling penting untuk dikembangkan adalah rasa ingin tahu. Penelitian ini melakukan penelitian literatur dengan mencari referensi terdahulu tentang teori yang terkait dengan tema bahasan. Tinjauan kepustakaan menguraikan temuan penelitian sebelumnya dan disesuaikan dengan penelitian yang akan datang. Gamifikasi merupakan pendekatan pendidikan inovatif yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi anak. Guru yang kreatif dapat merancang permainan edukatif yang menarik, interaktif, dan mendukung pembelajaran aktif. Melalui gamifikasi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang minat serta keinginan anak untuk mengeksplorasi pengetahuan lebih dalam. Pendekatan ini diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan kreativitas anak yang tinggi dalam pemecahan masalah. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menilai efektivitas metode gamifikasi dalam membentuk rasa ingin tahu anak dan dampaknya terhadap hasil belajar.

**Kata Kunci :** *Kreativitas Guru, Karakter Siswa, Metode Gamifikasi.*



## PENDAHULUAN

Istilah karakter dalam terminologi Islam lebih dikenal dengan akhlak. Untuk itu, struktur akhlak harus bersendikan nilai-nilai pengetahuan ilahiah, bermuara dari nilai-nilai kemanusiaan dan berlandaskan pada ilmu pengetahuan (Ahsanulhaq 2019). Karakter adalah satu hal yang Tanpa karakter suatu hal tidak bisa dikenali, entah dikenal buruk maupun baik, yang jelas keduanya memiliki karakter, termasuk di sekolah, baik dan kualitasnya sekolah tentu salah satunya sangat ditentukan oleh bagaimana karakter siswa-nya, terutama pada karakter rasa ingin tahunya (Solehudin et al., 2019). Jadi, Karakter merupakan landasan fundamental dalam membentuk kepribadian dan perilaku individu.

Dalam konteks Pendidikan, pembentukan karakter siswa menjadi tujuan utama agar mereka dapat menghadapi tantangan kehidupan dengan bijaksana. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penamaan nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan Tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan (Citra Ningrum et al., 2019).

Guru sebagai agen pembentuk karakter memiliki peran krusial dalam mengarahkan siswa menuju nilai-nilai positif. Peran guru dalam mengajar dituntut untuk membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memfasilitasi siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran yang diharapkan (Hadi et al., 2021). Proses yang dilakukan guru tidak hanya mencakup aspek moral, tetapi juga melibatkan pengembangan karakteristik khusus, seperti rasa ingin tahu.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter yang mendukung keberhasilan siswa dalam pembelajaran dan pemecahan masalah di dunia nyata. Oleh karena itu, melibatkan kreativitas guru dalam merancang metode pembelajaran yang dapat memperkuat karakter rasa ingin tahu menjadi sebuah keharusan. Menurut (Artinta and Fauziah 2021) faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa yaitu motivasi guru, apersepsi guru, penggalian pertanyaan, semangat dari diri anak sendiri, minat belajar dan juga jenis kelamin siswa. Sedangkan faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yaitu penggunaan strategi, pokok materi, tingkat kompleksitas materi, motivasi dari guru, kemampuan awal siswa, lingkungan, keluarga, media pembelajaran, susahny jaringan ketika pembelajaran daring.

Dalam Upaya mencapai tujuan tersebut, banyak guru mengadopsi pendekatan inovatif seperti gamifikasi. Konsep gamifikasi tidak hanya memperkaya proses belajar-mengajar dengan elemen permainan, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui pengalaman yang menarik dan memotivasi.

## METODE

Penelitian ini melakukan penelitian literatur dengan mencari referensi terdahulu tentang teori yang terkait dengan tema bahasan. Tinjauan kepustakaan menguraikan temuan penelitian sebelumnya dan disesuaikan dengan penelitian yang akan datang (Assyakurrohim et al., 2022). Identifikasi topik, pencarian dan seleksi artikel, analisis dan sintesis literatur, dan penulisan adalah empat langkah dalam pendekatan ini. Fokus topik yang telah dipilih dapat diketahui



setelah melewati empat langkah tersebut. Artikel ini akan memberikan gambaran tentang kreativitas guru dalam menggunakan Gamifikasi untuk menumbuhkan rasa ingin tahu.

## **PEMBAHASAN**

### **Rasa ingin Tahu**

Rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter/sifat yang terdapat dalam diri manusia. karakter tersebut dalam salah satu dari 18 nilai karakter utama bangsa yang terdiri dari religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Asmoro and Mukti 2019).

Rasa ingin tahu adalah sikap dan Tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan meluas dari sesuatu yang di pelajari, dilihat dan didengar. karakter ini ada pada manusia, hal ini dikemukakan oleh Kurniawan, bahwa “manusia mempunyai sifat serba ingin tahu sejak awal kehidupannya. Rasa ingin tahulah yang membuat anak bertambah pengetahuannya, para ahli pendidikan sepakat bahwa salah satu ciri anak cerdas adalah memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, anak yang cerdas akan bertanya tentang banyak hal karena mereka memang ingin tahu jawabannya” (Citra Ningrum, Fajriyah, and Budiman 2019).

1. Adapun indikator rasa ingin tahu menurut Daryanto dan Darmitun, indikator rasa ingin tahu antara lain sebagai berikut:
2. Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran,
3. Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi,
4. Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar,
5. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran di luar bahasan di kelas.

Menurut Kurniawan (2014:149) untuk itu, guru semestinya dapat membantu peserta didik mereka dalam menumbuhkan rasa ingin tahunya. Berikut ini beberapa cara yang dapat dilakukan:

1. Ajari peserta didik untuk selalu membuka pemikiran mereka terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari.
2. Ajari peserta didik untuk tidak selalu menerima suatu hal sebagai sesuatu kebenaran yang bersifat final.,
3. Ajari peserta didik untuk selalu dan banyak bertanya.
4. Ajari peserta didik untuk jangan pernah sekalipun memberikan label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik.
5. Ajari peserta didik untuk melihat dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan.

Biasakan peserta didik untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasi dunia baru bagi mereka (Fuadati and Wilujeng 2019).



## Metode Gamifikasi

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, tantangan terbesar bagi pendidik adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memicu keingintahuan siswa. Salah satu solusi inovatif yang telah muncul adalah metode gamifikasi (Adi,et.,all 2020). Metode ini tidak hanya mengubah cara kita melihat pembelajaran, tetapi juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa secara signifikan.

Gamifikasi adalah konsep yang mengadaptasi elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip permainan, seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berinteraksi.

Satu aspek penting dari gamifikasi adalah penggunaan sistem poin dan tingkat. Melalui sistem ini, siswa diberikan poin setiap kali mereka menyelesaikan tugas-tugas atau mencapai tujuan tertentu. Mereka juga dapat naik level atau mendapatkan penghargaan khusus sebagai pengakuan atas pencapaian mereka. Ini memberikan dorongan intrinsik bagi siswa untuk terus berpartisipasi dan berusaha lebih baik.

Selain itu, gamifikasi juga memanfaatkan elemen kompetisi yang sehat. Siswa dibagi menjadi tim-tim kecil dan mereka bersaing untuk meraih skor tertinggi. Ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan memacu siswa untuk berusaha lebih keras. Namun, yang lebih penting, kompetisi ini lebih fokus pada pencapaian individu daripada mengalahkan rekan-rekan sekelasnya. Ini membantu mendorong kerja sama dan semangat sportivitas di antara siswa.

Dilihat dari kesinambungan antara kata rasa ingin tahu dengan kata metode gamifikasi tentunya sangat berkaitan. Sebagaimana dianalogikan Ketika seseorang melihat atau mengetahui hal yang sifatnya bisa menyenangkan dan menumbuhkan kenyamanan, maka seseorang itu akan semangat untuk mengikutinya karena ingin menggali lebih dalam atas apa yang menarik perhatiannya. Dan diusahakan untuk melakukan pengembangan agar mempunyai efek jangka panjang seiring berkembangnya teknologi. Salah satu caranya adalah dengan melakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui titik jenuh *user* dalam sistem gamifik sehingga dapat dilihat tujuan gamifikasi dapat memotivasi ataukah justru menurunkan motivasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma pendidikan. Dengan kreativitas dan inovasi, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memicu keingintahuan siswa. Dalam era di mana teknologi semakin mendominasi, penggunaan metode gamifikasi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas.

## KESIMPULAN

Rasa ingin tahu adalah bahwa karakter ini merupakan sifat alami yang dimiliki manusia sejak lahir. Rasa ingin tahu mendorong seseorang untuk terus mencari pengetahuan dan memahami dunia di sekitarnya. Dalam konteks pendidikan, guru memiliki peran penting dalam mengembangkan dan merangsang rasa ingin tahu siswa melalui berbagai metode, seperti mengajak siswa untuk bertanya, mengeksplorasi hal-hal baru, dan memanfaatkan beragam



jenis bacaan. Salah satu solusi inovatif yang dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa adalah dengan menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran. Metode ini mengadaptasi elemen-elemen permainan ke dalam konteks pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memicu keingintahuan siswa melalui sistem poin, tingkat, dan elemen kompetisi yang sehat. Dengan demikian, penggunaan metode gamifikasi memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas di era teknologi yang semakin maju.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adi, Adimas, and Pengabdian Kepada. 2020. "Inovasi Di Era." *Pendidikan Manufaktur Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Inovasi Di Era Insudri 4.0* 1(1): 14–20.
- Ahsanulhaq, M. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4312>
- Artinta, S. V., & Fauziah, H. N. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 210–218. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i2.153>
- Asmoro, Bayu Purbo, and Fajar Dwi Mukti. 2019. "Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas Va Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02." *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 2(1): 115–42.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Citra Ningrum, C. H., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 69. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i2.19436>
- Fuadati, Maulidiyani, and Insih Wilujeng. 2019. "Web-Lembar Kerja Peserta Didik IPA Terintegrasi Potensi Lokal Pabrik Gula Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 5(1): 98–108.
- Hadi, S., Kiska, N. D., & Maryani, S. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Tematik Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Integrated Science Education Journal*, 2(3), 76–79. <https://doi.org/10.37251/isej.v2i3.178>
- Solehudin, T., Triwoelandari, R., & Kosim, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2 (2), 163–171. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.261>