



# Penggunaan Game Simcity Sebagai Pengimplementasian Model Belajar Gamification Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Yolanda Wira Adi Kusuma, Santica Ramadhani  
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

---

## A B S T R A C T

---

The existence of Covid-19 has made the world undergo many very significant changes. Changes that occur threaten various sectors, one of which is education. Education, which is an important sector for children, must now experience changes in its learning system. The learning system that was originally fun and able to meet many friends forced it to change to an online learning system. The online learning system by utilizing technology was initially fun. Can learn from home by using a device, computer, or laptop as a device. However, it turns out that this does not always make students comfortable and happy to study online. Many students complain of boredom and laziness because the method used is monotonous. Actually, there have been many innovations in learning, but they are still not optimal. We know that there is no one who does not like games, whether elementary school children, junior high school or high school. Departing from the student passion for games and not feeling bored while playing games, an innovation in learning emerged. SimCity game as a game in which there is a miniature city, where we can design, manage, and maintain the city of dreams. By applying game-based learning, it can increase students learning motivation in order to increase productivity in learning.

**Keywords:** SimCity Games, Learning Model, Gamification

---

## A B S T R A K

---

Keberadaan Covid-19 menjadikan dunia banyak mengalami perubahan yang sangat signifikan. Perubahan yang terjadi mengancam berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Pendidikan yang menjadi sektor penting bagi anak-anak kini harus mengalami perubahan dalam sistem pembelajarannya. Sistem pembelajaran yang semula menyenangkan dan bisa bertemu dengan banyak teman memaksa untuk berubah menjadi sistem pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi pada awalnya terasa menyenangkan. Dapat belajar dari rumah dengan menggunakan gawai, komputer, atau laptop sebagai perangkatnya. Namun, ternyata ini tidak selamanya membuat siswa nyaman dan senang belajar secara daring. Banyak siswa yang mengeluhkan rasa bosan dan malas karena metode yang digunakan monoton. Sebenarnya sudah banyak inovasi dalam pembelajaran, namun masih saja belum maksimal. Kita ketahui bahwa tidak ada seorangpun yang tidak suka dengan game, baik anak sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas. Berangkat dari kegemaran siswa akan game dan tidak merasakan bosan saat bermain game, muncullah sebuah inovasi dalam pembelajaran. Game SimCity sebagai salah satu game dimana didalamnya terdapat miniatur kota, dimana kita bisa mendesain, mengatur, dan memelihara kota impian. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa guna meningkatkan produktivitas dalam belajar.

**Kata Kunci:** Game SimCity, Model Pembelajaran, Gamifikasi

---

## PENDAHULUAN

Covid-19 telah membawa banyak perubahan bagi berbagai kehidupan. Perubahan yang ditimbulkan memaksa masyarakat untuk cepat beradaptasi. Adaptasi tersebut tentunya diterapkan dalam berbagai sektor dalam kehidupan. Salah satu sektor yang sangat terlihat



perubahannya adalah sektor pendidikan. Perlu diketahui bahwa pendidikan menjadi salah satu sektor yang amat penting mengingat banyaknya usia sekolah. Pembelajaran yang dilaksanakan di banyak sekolah mengacu pada bagaimana keadaan siswanya. Model pembelajaran yang digunakan oleh beberapa sekolah masih menggunakan sistem tradisional atau konvensional dengan menggunakan kertas. Padahal tidak dapat dipungkiri digitalisasi dalam pendidikan perlu diadakan. Hal ini bukan tanpa tujuan, kenyamanan dan tingkat pemahaman siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Karena adanya pembatasan jarak yang diberlakukan guna memutus rantai penyebaran virus Covid-19, maka pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan di sekolah harus dilaksanakan dari rumah atau dilaksanakan secara daring.

Menurut laman [mediaindonesia.com](http://mediaindonesia.com) pembelajaran daring pada awalnya memang terasa menyenangkan karena bisa belajar dari rumah. Namun, seiring berjalannya waktu pembelajaran dari terasa membosankan. Apalagi dengan media pembelajaran yang monoton membuat banyak siswa merasa bosan. Setiap hari hanya memandang gawai dan laptop guna membuka aplikasi WhatsApp dan Google Classroom sebagai sarana pembelajaran membuat mereka menginginkan pembelajaran yang tidak monoton. Misalnya saja dengan mengadakan zoom meeting dan juga tanya jawab yang menjadi sarana siswa untuk menanyakan apa yang belum difahami.

Sebenarnya ada berbagai media pembelajaran yang sudah mengedepankan digitalisasi dalam pelaksanaannya. Namun, terdapat berbagai kendala, mulai dari tenaga pengajar yang kurang begitu memahami atau bermasalah dengan pembelajaran yang melibatkan teknologi atau siswa yang bosan sehingga enggan mengikuti pembelajaran. Beberapa website dan juga aplikasi yang memanfaatkan teknologi diantaranya yaitu tentang video animasi, aplikasi Padlet, Quizizz, Kahoot, Mentimeter, dan lainnya. Namun, keberadaan aplikasi pembelajaran tersebut mungkin belum maksimal untuk mendorong minat dan motivasi siswa dalam belajar. Memang menurut beberapa psikolog menyebutkan bahwa bosan dalam belajar itu wajar, namun sebagai tenaga pengajar harus bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, nyaman, dan mudah diterima bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dijadikan solusi tentang bagaimana meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan sesuatu yang baru dan berbeda. Model belajar Gamifikasi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hal tersebut. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam game *simcity* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran daring.

## **METODE**

Covid-19 telah membawa banyak perubahan bagi berbagai kehidupan. Perubahan yang ditimbulkan memaksa masyarakat untuk cepat beradaptasi. Adaptasi tersebut tentunya diterapkan dalam berbagai sektor dalam kehidupan. Salah satu sektor yang sangat terlihat perubahannya adalah sektor pendidikan. Perlu diketahui bahwa pendidikan menjadi salah satu sektor yang amat penting mengingat banyaknya usia sekolah. Pembelajaran yang dilaksanakan di banyak sekolah mengacu pada bagaimana keadaan siswanya. Model pembelajaran yang digunakan oleh beberapa sekolah masih menggunakan sistem tradisional atau konvensional dengan menggunakan kertas. Padahal tidak dapat dipungkiri digitalisasi dalam pendidikan perlu diadakan. Hal ini bukan tanpa tujuan, kenyamanan dan tingkat pemahaman siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Karena adanya pembatasan jarak yang diberlakukan guna memutus rantai penyebaran virus Covid-19, maka pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan di sekolah harus dilaksanakan dari rumah atau dilaksanakan secara daring.



Menurut laman [mediaindonesia.com](http://mediaindonesia.com) pembelajaran daring pada awalnya memang terasa menyenangkan karena bisa belajar dari rumah. Namun, seiring berjalannya waktu pembelajaran dari terasa membosankan. Apalagi dengan media pembelajaran yang monoton membuat banyak siswa merasa bosan. Setiap hari hanya memandang gawai dan laptop guna membuka aplikasi WhatsApp dan Google Classroom sebagai sarana pembelajaran membuat mereka menginginkan pembelajaran yang tidak monoton. Misalnya saja dengan mengadakan zoom meeting dan juga tanya jawab yang menjadi sarana siswa untuk menanyakan apa yang belum difahami.

Sebenarnya ada berbagai media pembelajaran yang sudah mengedepankan digitalisasi dalam pelaksanaannya. Namun, terdapat berbagai kendala, mulai dari tenaga pengajar yang kurang begitu memahami atau bermasalah dengan pembelajaran yang melibatkan teknologi atau siswa yang bosan sehingga enggan mengikuti pembelajaran. Beberapa website dan juga aplikasi yang memanfaatkan teknologi diantaranya yaitu tentang video animasi, aplikasi Padlet, Quizizz, Kahoot, Mentimeter, dan lainnya. Namun, keberadaan aplikasi pembelajaran tersebut mungkin belum maksimal untuk mendorong minat dan motivasi siswa dalam belajar. Memang menurut beberapa psikolog menyebutkan bahwa bosan dalam belajar itu wajar, namun sebagai tenaga pengajar harus bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, nyaman, dan mudah diterima bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dijadikan solusi tentang bagaimana meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan sesuatu yang baru dan berbeda. Model belajar Gamifikasi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hal tersebut. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam game *simcity* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran daring.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Model Pembelajaran dan Gamifikasi**

Menurut Suprihatiningrum (2013:145) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan rekayasa atau contoh dari kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dari pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Sukmadinata dan Syaodih (2012:151) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah desain yang merupakan proses terperinci mengenai terciptanya lingkungan yang digunakan untuk interaksi sehingga terciptalah sebuah perubahan dan juga perkembangan pada siswa.

Saefuddin & Berdiati (2014:48) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan tata cara yang sistematis dalam mengelompokkan sistem belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan berfungsi sebagai acuan bagi pengajar untuk merencanakan dan melakukan pembelajaran. Menurut Rusman (2014:144-145) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana yang digunakan untuk membuat kurikulum, merancang pembelajaran, dan menuntun pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, terdapat kesamaan yang mendasar mengenai konsep metode pembelajaran. Kesamaan tersebut terlihat pada pola atau rencana yang sistematis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pengertian dari model pembelajaran adalah suatu rencana yang menggambarkan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pengajar atau guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan rencana pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran di era sebelum industri 4.0 masih dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, sehingga minat belajar siswa saat itu tergolong semangat belajar. Namun ketika kita telah memasuki era industri 4.0 dimana



perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat, menyebabkan siswa semakin mengurangi minat siswa untuk belajar dengan metode pembelajaran konvensional. Saat ini keberadaan internet membuat siswa semakin tidak tertarik untuk belajar, sehingga mereka jarang mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan internet saat ini, beberapa permainan meningkatkan kemungkinan siswa akan tertarik dengan perangkat mereka terlepas dari kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, hanya sedikit siswa yang memperhatikan, ketika guru menjelaskan materi di kelas, dan tidak sedikit siswa yang lebih tertarik dengan gadget, sehingga ketika guru memberikan pekerjaan rumah, tidak beberapa siswa ada di sana ketika mereka menerima informasi yang hilang. Hal ini didasari oleh rasa kenyang, karena proses belajar mengajar masih bersifat konvensional yaitu ketika masuk kelas guru menjelaskan dan memberikan tugas, kemudian mengumpulkan tugas yang membuat suasana belajar menjadi monoton atau membosankan. Artinya manajemen pendidikan suatu perguruan tinggi tidak berada pada puncak era industri 4.0 dan akan kalah dibandingkan dengan institusi pendidikan lain yang jauh lebih siap menghadapi era industri 4.0 ini.

Ada berbagai model pembelajaran yang inovatif yang dapat menarik siswa untuk tetap semangat dan giat dalam melaksanakan pembelajaran. Dikarenakan kondisi saat ini yang tidak memungkinkan untuk pembelajaran tatap muka, maka pembelajaran saat ini berbasis online atau sering disebut dengan daring. Pembelajaran daring membuat para guru untuk memberikan berbagai inovasi dalam model pembelajarannya. Ini tentu dengan alasan agar siswanya tidak merasa bosan dan malas mengikuti pelajaran. Siswa baik mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas tidak ada yang tidak suka dengan permainan. Permainan digital dengan menggunakan gawai atau komputer misalnya. Mereka gemar memainkannya sampai lupa waktu dan kadang tidak mengerjakan pekerjaan rumah. Dengan mengetahui dan memahami hal yang disukai oleh siswa, guru dapat merumuskan inovasi model pembelajaran yang mengasyikkan, menyenangkan, dan tentunya tetap memperoleh ilmu pengetahuan.

Model pembelajaran gamifikasi menjadi salah satu cara untuk mengatasi kebosanan dan kemalasan siswa dalam belajar. Metode gamifikasi ini memanfaatkan kesukaan siswa terhadap game sebagai model pembelajarannya. Metode gamifikasi dalam pendidikan merupakan metode pembelajaran baru yang mengadaptasi unsur-unsur karakteristik permainan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa yang bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan sebelumnya dapat meningkatkan semangat belajarnya dengan fitur game yang diterapkan dalam proses gamifikasi yang akan meningkatkan produktivitas dalam belajar.

Menurut penelitian yang dilaksanakan Acun Kardanawati dkk (2015) gamifikasi merupakan penerapan desain permainan ke dalam konteks non-permainan yakni ilmu pengetahuan. Sedangkan penelitian yang dilaksanakan Endra Murti Sagoro (2016) gamifikasi adalah sebuah aplikasi dinamis yang berorientasi pada permainan namun konteksnya adalah edukasi. Pendapat Supriyanto dalam penelitiannya tahun (2017) menyebutkan gamifikasi adalah pendekatan untuk mengimplementasikan komponen dan mekanisme permainan dalam sistem yang tidak berbasis permainan.

Dari beberapa definisi gamifikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah suatu metode yang menggunakan elemen-elemen komponen dalam sebuah game yang diterapkan pada sistem yang sebelumnya merupakan konteks non-permainan. Gamifikasi memiliki banyak kelebihan jika dibandingkan dengan yang lainnya. Dalam model pembelajaran gamifikasi siswa dapat dengan gembira mengakses gawai karena pembelajaran yang dilaksanakan dalam bentuk permainan. Seperti yang kita ketahui bahwa model



pembelajaran gamifikasi ini menjadi efektif untuk diterapkan jika dibanding dengan pembelajaran konvensional menggunakan buku. Siswa kurang minat dalam belajar dan juga penilaian keaktifan siswa kurang diperhatikan. Sehingga solusi alternatif dari permasalahan tersebut adalah dengan mengikuti perkembangan zaman di era disrupsi saat ini.

### **Implementasi Model Pembelajaran Gamification Melalui Game Simcity**

Beberapa kendala yang dirasakan oleh siswa selama melaksanakan pembelajaran jarak jauh ini sangatlah beragam, sebagian dari mereka merasa dipaksa harus belajar dengan sistem yang masih asing bagi mereka. Sarana dan prasarana yang terbatas pun semakin membuat mereka merasa tidak nyaman. Pembelajaran yang dilakukan pun tidak sepenuhnya full daring (dalam jaringan) karena minimnya akses serta kemampuan para siswa. Selain itu, banyak siswa mengeluh selama pembelajaran daring dilaksanakan, salah satu alasan yang paling sering muncul adalah adanya kendala sinyal, pembelajaran yang membosankan, selain itu tidak adanya interaksi dengan teman juga cukup mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Untuk itu diperlukan inovasi dan kreatifitas para pendidik untuk menciptakan pembelajaran daring yang menarik dan tidak monoton

Permainan SimCity diciptakan sebagai permainan simulasi kota, di dalamnya pengguna dapat mendesain, mengatur, dan memelihara kota impiannya (Bremer, 1989 dalam Kolson, 1996). Inti dari permainan simulasi tersebut adalah untuk menduplikasi politik perkotaan di dunia nyata ke dalam sebuah wahana permainan. Kurikulum tersembunyi dari permainan SimCity adalah pengelolaan sistem perkotaan yang kompleks berbasis pada peninjauan arus informasi yang berubah secara konstan (Starr, 1994 dalam Kolson, 1996). Hal serupa juga diungkapkan oleh Friedman (1999) bahwa kunci dari permainan SimCity adalah interaksi dari nilai lahan privat dengan dana publik. Berdasarkan penjelasan tersebut, SimCity merupakan permainan simulasi kota yang menduplikasi sistem perkotaan di dunia nyata menjadi suatu permainan yang memberikan gambaran dalam penataan dan pengelolaan sebuah kota. Melalui pengelolaan tersebut, penduduk kota dalam SimCity dapat bergerak masuk ke kota untuk membangun rumah, pertokoan, dan pabrik atau mereka dapat bergerak keluar dari kota untuk mencari kehidupan yang lebih baik (Maxis, 1992 dalam Friedman, 1999).

Penerapan game SimCity sebagai model pembelajaran telah diuji di berbagai sekolah di seluruh dunia, Adams (1998) melakukan penelitian berupa penggunaan bermain SimCity 2000 sebagai media belajar dan mengajar di University of Albany. Penelitian ini berfokus pada tanggapan siswa terhadap penggunaan game SimCity 2000 sebagai sarana belajar mengajar untuk konsep geografi perkotaan. Menggunakan metode induktif kuantitatif, ia menghitung jawaban siswa melalui pertanyaan yang diajukan dalam bentuk angket. Perhitungannya menggunakan metode Fisher's Exact Test. Kesimpulan dari penelitian ini adalah SimCity 2000 dapat membangun literatur komputer siswa, pengetahuan tentang fenomena dan proses geografis, serta dapat memberikan kritik dari sudut pandang seorang ahli geografi terhadap berbagai dampak yang terjadi pada simulasi perkotaan yang terkomputerisasi (Adams, 1998).

Penelitian mengenai penerapan game Simcity untuk pembelajaran juga sudah pernah dilakukan oleh Rico Puji Santoso (2016) Penelitian dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan materi tata letak kota, pada 2 kelas. Kelas XII IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPS 2 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan menggunakan media pembelajaran SimCity 4. Kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasilnya adalah suasana kelas terasa lebih hidup dibandingkan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil yang didapat dari angket tanggapan siswa tentang penggunaan media game simulasi, selain itu dari hasil angket yang



dilakukan setelah penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 52% setuju. Hal ini terjadi karena penggunaan media SimCity 4 dapat diterima oleh siswa. Hal tersebut juga didukung dengan hasil olah data yang menunjukkan, rata-rata nilai kognitif siswa sebesar 66,25 sehingga media pembelajaran simulasi game ini dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan nilai kognitif siswa. Karena SimCity 4 dapat menyajikan ilustrasi tentang perencanaan kota, sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami tentang tata letak kota pada mata pelajaran geografi. Dengan suksesnya game SimCity sebagai model pembelajaran, diharapkan terdapat berbagai inovasi dalam pembelajaran yang digunakan untuk siswa. Tidak hanya memudahkan siswa dalam belajar, guru juga turut merasakan manfaatnya dimana siswa lebih memahami materi dengan mempraktikkan secara langsung sebuah ilmu pengetahuan dengan sarana game. Game tidak selamanya buruk jika dimanfaatkan dan digunakan secara bijak.

## **KESIMPULAN**

Selama pandemi siswa maupun mahasiswa melaksanakan pembelajaran daring yang tentu saja keadaan dan cara mengajarnya tidak akan sama dengan Ketika pembelajaran tatap muka. Saat ini model pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan kelas yang menarik dan tidak membosankan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran gamification. Dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh Adams dan Rico dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan game simcity memiliki hasil yang baik. Tetapi kelemahan dari penerapan model belajar gamification menggunakan game SimCity ini adalah tidak dapat diterapkan di semua mata pelajaran, dan masih terbatas di mata pelajaran Geografi dan Matematika.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Asyafah A. MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY Indones J Islam Educ.* 2019;6(1):19–32.
- B. UH. Metode Untuk Mengorganisasikan Isi Bidang studi yang telah terpilih Untuk Pembelajaran. *J Chem Inf Model.* 2010;
- Dirjen SK, Riset P, Pengembangan D, Dikti R, Marisa F, Akhriza TM, et al. Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. 2018;3(1):2022.
- Fakultas K, Informasi T, Memperoleh U, Sarjana G, Komputer P, Santoso RP, et al. Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Game Simulasi Artikel Ilmiah Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. 2016;
- Ii BAB. Ta'Rif Model Pembelajaran. *Univ Muhammadiyah Malang.* 2013;8–23.
- Kebudayaan KP dan. model gamifikasi.PDF [Internet]. 2018. p. 1–43. Available from: [http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN\\_2018/2\\_model\\_gamifikasi/model\\_gamifikasi.PDF](http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN_2018/2_model_gamifikasi/model_gamifikasi.PDF)
- Marshall JA, Marshall JE. Innovative teaching and learning strategies. *ASEE Annu Conf Proc.* 2003;3:1395–406.
- Rahmani EF. The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE (Indonesian J English Educ).* 2020;7(1):32–47.
- Sunarya PA, Rahardja U, Aini Q, Khoirunisa A. Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech.* 2019;18(1):79.
- Yusuf, Suhirman, Suastra IW, Tokan MK. The effects of problem-based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students' problem-solving skills and care. *Int J Innov Creat Chang.* 2019;5(3):1–2