

# Problematika Penerapan Gamifikasi di Perpustakaan: Studi Literatur

Angelia Selma Ananda<sup>1\*</sup>, Araf Aliwijaya<sup>2</sup>

<sup>12\*</sup> Manajemen Informasi dan Perpustakaan Universitas Gadjah Mada

\*Penulis Korespondensi:

email: angeliasselmaananda@mail.ugm.ac.id

## Abstrak

*Gamifikasi memberi pengaruh yang positif dan negatif terhadap perkembangan perpustakaan termasuk kondisi pemustakanya. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan problematika pengaruh gamifikasi terhadap perpustakaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Data dianalisis dan dijabarkan secara deskriptif dan didukung dengan dokumentasi gambar-gambar atau grafik untuk memperjelas hasil analisis. Gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan kunjungan dan layanan perpustakaan, merangsang minat belajar, dan menjadi alat alternatif pembelajaran di perpustakaan. Terdapat beberapa kontra terhadap penerapan gamifikasi di perpustakaan yaitu kemungkinan waktu pemustaka yang tersita, risiko kecanduan, dan dampak kurangnya aktivitas fisik. Penerapan gamifikasi di perpustakaan memerlukan pendekatan seimbang yang menggabungkan manfaat hiburan namun tetap mempertimbangkan dampak yang merugikan.*

**Kata Kunci:** gamifikasi; game; perpustakaan; layanan

---

## PENDAHULUAN

*Game* saat ini merupakan sesuatu yang sangat digemari oleh generasi muda. *Game* memiliki efek yang kurang baik bagi penggunaannya salah satunya *game* itu menyita banyak waktu para pembelajar. *Game* yang seringnya menyita banyak waktu penggunaannya. Anak kecanduan bermain *game* sehingga waktu yang seharusnya digunakan anak untuk belajar tetapi malah digunakan untuk bermain *game* (Sulistyowati et al., 2022). Pengaruh buruk *game* lainnya adalah penggunaannya yang ketagihan untuk memainkan permainan dalam waktu yang lama. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku siswa (Ismi & Akmal, 2020). Namun, *game* tidak selalu memiliki efek buruk melainkan memiliki pengaruh yang baik terhadap penggunaannya.

Salah satu pengaruh baik *game* adalah *game* memiliki peluang sebagai media untuk meningkatkan motivasi pembelajaran. Video *game* menjadi salah satu teknologi pembelajaran yang ampuh untuk meningkatkan motivasi dan konsentrasi pada anak (Garcia-Redondo et al., 2019). Di sisi lain, *Game* bisa juga menjadi alat edukasi yang interaktif untuk menarik minat siswa dalam belajar (Rahayu & Fujiati, 2018). Hal tersebut karena generasi muda menyukai proses belajar dengan menggunakan alat-alat yang inovatif dan tidak membosankan.

Salah satu metode pembelajaran yang disukai generasi muda adalah pembelajaran secara interaktif. Pembelajaran interaktif menyenangkan dan mudah dipahami oleh generasi muda (Wardani & Setyadi, 2020). Pembelajaran interaktif menjadikan seseorang lebih mudah untuk memahami dan mengingat sebuah pelajaran yang diberikan. Sebagaimana disampaikan oleh Transfield (2012) bahwa orang mampu mengingat 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan. Pembelajaran praktik berarti sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan memahami seseorang dalam belajar,

Berkaitan dengan perpustakaan, *game* memiliki peran dalam meningkatkan layanan perpustakaan untuk memaksimalkan proses belajar yang dilakukan pemustaka. Penerapan *game* di perpustakaan biasa kita kenal dengan istilah gamifikasi. Gamifikasi melakukan pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* terhadap proses pembelajaran (Jusuf, 2016). Oleh karena itu, gamifikasi bisa mendukung proses pembelajaran yang ada di perpustakaan. Pemustaka merasa tertarik dalam penggunaan *game* dalam menunjang proses pembelajaran perpustakaan (Putri, 2021).

Hadirnya gamifikasi di perpustakaan bertujuan untuk meningkatkan layanan perpustakaan. Gamifikasi di dalam perpustakaan mampu meningkatkan engagement pengunjung secara fisik (Hartono, 2019). Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengangkat rumusan masalah yaitu bagaimana problematika penerapan gamifikasi dalam di perpustakaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui problematika penerapan gamifikasi di perpustakaan baik yang pro maupun kontra terhadap hal tersebut. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Problematika Penerapan Gamifikasi di Perpustakaan: Studi Literatur”. Penelitian ini menjabarkan implementasi gamifikasi di perpustakaan baik di Indonesia maupun di luar negeri.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Sumber dan pengumpulan data metode studi literatur tersebut dilakukan dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Moleong, 2016). Penelitian ini berfokus pada analisis data yang berasal dari literatur yang relevan. Sumber data berasal dari jurnal ilmiah, buku, website, laporan kegiatan yang sesuai topik permasalahan. Analisis data dilakukan dengan cara membuat ringkasan dari sumber-sumber yang didapatkan. Kesimpulan diambil dari hasil pengamatan dan analisis antara literatur dan dokumentasi yang memperkuat data. Penjabaran hasil penelitian dilakukan secara deskriptif dan didukung dengan dokumentasi gambar-gambar atau grafik untuk memperjelas hasil analisis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Game and Gamifikasi di Perpustakaan**

*Game* berasal dari bahasa Inggris yang bermakna permainan. *Game* adalah sebarang karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan (Costkyan, 2002). Pada saat ini *game* dibuat dengan bantuan teknologi. Hal tersebut menjadikan arti *game* semakin lebih luas lagi. Jadi, secara istilah pengertian *game* adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *offline* maupun *online* (Alfah, 2020). Oleh karena itu, kita mengenal ada *game* yang dapat dijalankan tanpa terhubung ke internet (*offline*) dan ada juga yang harus terhubung ke internet (*online*).

*Game* dapat memfasilitasi pembelajaran melalui permainan yang ada, baik itu dalam konteks pendidikan maupun rekreasi. Hal tersebut dapat membantu pengembangan berbagai literasi dalam dunia pendidikan. *Game* dapat digunakan untuk mempelajari keterampilan tertentu baik dalam kondisi formal maupun informal (Galarneau & Zibit, 2007). Para pemain *game* akan belajar tentang pentingnya kerjasama dan merancang strategi yang efektif untuk menghadapi dan menyelesaikan tantangan yang ada. Hal tersebut akan mendukung eksplorasi secara aktif para pemain.

Berkaitan dengan perpustakaan, manfaat permainan terhadap pendidikan tidak hanya sebatas rekreasi. *Game* di perpustakaan sekolah dapat dihubungkan dengan area konten kurikulum dan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan membangun komunitas (Copeland et al., 2013). *Game* juga membantu generasi muda mengembangkan hak pilihan, membangun keterampilan pemahaman, mengembangkan kebiasaan positif, dan menjadi lebih terlibat dalam perpustakaan (Alvarez, 2017). Oleh karena itu, layanan *game* di perpustakaan bertujuan untuk menyediakan cara yang menyenangkan dan menarik untuk terhubung dengan informasi dan koleksi yang terdapat di perpustakaan. Penggunaan *game* sebagai sarana belajar di perpustakaan kita kenal dengan istilah gamifikasi.

Layanan gamifikasi di perpustakaan juga berperan dalam membantu pembelajar mengembangkan keterampilan akademik pemustaka. Ini juga memberikan kesempatan bagi anggota staf perpustakaan untuk berinteraksi secara positif dengan siswa yang mungkin enggan atau kurang berminat (Brown & Kasper, 2013). Beberapa pemustaka memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi. Hal tersebut membuat mereka kesulitan mengakses media digital yang lebih canggih. Perpustakaan harus menyediakan akses ke media digital dan memberikan dukungan yang diperlukan agar pemustaka dapat mengembangkan literasi (Gee, 2003). Dengan adanya layanan digital perpustakaan termasuk gamifikasi memberikan peluang kepada pemustaka untuk belajar lebih interaktif.

### **Jenis-jenis Game and Gaming**

Sejak *game* dari generasi pertama hingga sekarang, tentunya sudah sangat banyak jenis-jenis *game* yang telah beredar. Menurut Reza (2015) beberapa jenis *game* berdasarkan cara pembuatannya yaitu: a). *Game PC Game* yang dimainkan pada PC (Personal Computer); b). *Game Console Game* yang dijalankan pada Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii dan sebagainya; c). *Game Arcade Game* yang dijalankan pada mesin dengan input dan output audio visual yang tersedia di tempat-tempat umum, seperti mal dan sebagainya; d). *Game Online* adalah *game* yang hanya dapat dimainkan secara *online* melalui internet. Jenis *game* tersebut memiliki cara penggunaan yang berbeda-beda tergantung pada bentuk yang disediakan.

Di sisi lain, jenis *game* juga dibagi berdasarkan *genre* atau dari *game* tersebut. jenis *game* tersebut dibagi menjadi delapan (Pratama, 2014) yaitu: a). Action yaitu *Game* yang memerlukan refleksi, akurasi, serta waktu yang tepat untuk menyelesaikan tantangan; b). Fighting yaitu *Game* pertarungan yang membutuhkan skill dalam mengenali kelebihan lawan dan menghafal jurus-jurus; c). Racing yaitu *Game* ini membutuhkan keterampilan mengemudi dalam dunia *game* untuk memenangkan suatu kompetisi balapan; d). Sports yaitu *game* yang membutuhkan keterampilan pemain dalam menguasai permainan olahraga; e). *Role Playing Game* yaitu *Game* yang membutuhkan pemain sebagai tokoh utama untuk memecahkan suatu masalah; f). Adventure yaitu *Game* yang mengajak pemain untuk melakukan petualangan sembari menyelesaikan misi atau melewati rintangan atau masalah; g). Strategy yaitu *game* yang membutuhkan sebuah strategi yang dapat membantu untuk memecahkan masalah, dan; h). Puzzle yaitu *game* yang membutuhkan kemampuan dalam memecahkan teka-teki atau tebakan. Jenis-jenis *game* tersebut tantangan dan cara permainan yang berbeda-beda. Bahkan tiap pemain memiliki jenis *game* kesukaan yang berbeda pula baik menurut kesulitan maupun tujuan dari *game* tersebut.

### **Problematika Penerapan Gamifikasi di Perpustakaan**

*Game* telah semakin populer belakangan ini, namun pendapat yang beragam muncul dalam masyarakat. Penerapan konsep gamifikasi di perpustakaan juga tentu saja menuai dukungan dan keberatan, baik dari pustakawan maupun ilmuwan. Terdapat pandangan negatif yang menyatakan bahwa *game* dapat berdampak buruk pada siswa, mengakibatkan mereka hanya terfokus pada permainan dan mengabaikan kegiatan lain seperti membaca dan belajar ketika keterlibatan dalam permainan tersebut menjadi berlebihan. Di sisi lain, terdapat pandangan positif dari sebagian masyarakat yang setuju dengan keterlibatan siswa dalam permainan karena dianggap sebagai bentuk hiburan.

Permainan tradisional merupakan hiburan favorit masyarakat Indonesia pada waktu luang di masa lalu. Sama halnya dengan *game* saat ini, banyak pandangan positif dalam masyarakat mengenai permainan karena dapat merangsang interaksi sosial dan memperkuat hubungan antarindividu yang bermain. Berikut ada beberapa hal yang mendukung penggunaan gamifikasi sebagai layanan di perpustakaan yaitu:

1. Meningkatkan pengunjung perpustakaan  
Salah satu yang menjadi tujuan dengan adanya gamifikasi di perpustakaan adalah untuk meningkatkan kualitas layanan yang dapat dilihat dari meningkatnya kunjungan. Gamifikasi di perpustakaan mampu meningkatkan *engagement* sehingga adanya ketertarikan yang lebih untuk menggunakan layanan sekaligus mengenal lingkungan perpustakaan (Hartono, 2019).
2. Menambah dan mengembangkan layanan  
Layanan yang ada di perpustakaan saat ini kurang beragam. Oleh karena itu, untuk mengembangkan layanan perpustakaan salah satunya dengan menerapkan element-element gamifikasi (Putri, 2021). Hal tersebut bisa dilakukan dengan membuat *game* yang bertujuan meningkatkan minat baca dengan membuat pertanyaan-pertanyaan dari buku yang telah dibaca.
3. Meningkatkan minat belajar melalui *game*  
Penerapan gamifikasi pada proses pembelajaran menunjukkan adanya kemajuan dalam meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan *game* menunjukkan peningkatan minat belajar melalui penyelesaian tugas-tugas yang diberikan dalam misi *game* (Istighfar, 2019). Tentunya tugas-tugas yang diberikan tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran pemustaka.
4. *Game* sebagai alternatif pembelajaran di perpustakaan  
Perpustakaan pada umumnya digunakan sebagai tempat belajar secara mandiri oleh pemustaka. Oleh karena itu, *game* dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai alternatif pembelajaran (PUTRA, 2023). Pada konteks belajar mandiri, rasa seru bermain *game* dipadukan dengan informasi yang memiliki nilai ketika pemustaka menyelesaikan tantangan.
5. *Game* sebagai latihan di perpustakaan  
Perpustakaan saat ini memiliki konsep makerspace yang berarti bisa melakukan kegiatan membuat atau menciptakan sesuatu di perpustakaan melalui berbagai percobaan. *Game* bisa dijadikan sebagai bagian dari layanan makerspace tersebut. *Game* bisa dijadikan sebagai latihan kepada siswa sesuai dengan kebutuhannya (Viorika, 2019). Di sisi lain, pemanfaatan *game* juga bisa digunakan sebagai salah satu alat untuk mengasah keterampilan dengan mudah.
6. *Game* sebagai tempat rekreasi di perpustakaan  
Salah satu fungsi perpustakaan adalah sebagai tempat rekreasi melalui koleksi dan layanannya (Darmanto, 2022). *Game* bisa dijadikan sebagai salah satu layanan untuk mendukung fungsi rekreasi tersebut. Penerapan gamifikasi memungkinkan perpustakaan akan menambah kelengkapan koleksi dan layanan tersendiri khusus rekreasi. Layanan gamifikasi tersebut baik *game* secara *online* maupun *offline*.

Penerapan gamifikasi di perpustakaan tidak selamanya mendapat dukungan dari berbagai pihak. Di sisi lain, terdapat beberapa kontra dan pengaruh buruk terhadap

penggunaan *game* sebagai alat proses pembelajaran. Hal yang menjadi kontra dalam penerapan gamifikasi di perpustakaan sebagai berikut.

1. *Game* menyita banyak waktu pemustaka  
Gamifikasi di perpustakaan tidak selalu menghadapi penerimaan yang positif. Terdapat beberapa pandangan yang kurang menerima kehadiran *game* di perpustakaan. Salah satu kekhawatirannya adalah *game* yang terlalu menyita banyak waktu penggunaannya. Salah satu akibat dari *game* adalah terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah karena menggunakan banyak waktu luang untuk bermain *game* (Nisrinafatin, 2020). Hal tersebut berarti bahwa di khawatirkan waktu yang sebelumnya pemustaka gunakan untuk belajar di perpustakaan tersita oleh kecanduan bermain *game*.
2. *Game* membuat ketagihan pemustaka  
Generasi muda yang ketagihan bermain *game* telah menjadi pembahasan yang sering dilakukan oleh para ilmuwan. Tingkat kecanduan bermain *game* sangat berpengaruh pada keaktifan anak dalam proses pembelajaran (Latubessy & Ahsin, 2016). Hal tersebut juga menjadi salah satu kekhawatiran pada penerapan gamifikasi di perpustakaan. Tujuan pemustaka datang ke perpustakaan akan tergeser dari pembelajaran menjadi hanya sekedar bermain. Pemustaka akan kehilangan kendali terhadap waktu bermain dapat merusak keseharian dan mengganggu produktivitas di perpustakaan.
3. *Game* mengakibatkan kurangnya aktivitas fisik pemustaka  
Salah satu dampak negatif dari ketergantungan pada permainan video adalah penurunan aktivitas fisik. Semakin tinggi intensitas bermain *game* maka akan semakin rendah tingkat aktivitas fisik (Maramis & Maengkom, 2022). Seiring meningkatnya waktu yang dihabiskan untuk bermain, waktu yang seharusnya digunakan untuk bergerak dan beraktivitas fisik juga berkurang drastis. Pemustaka sering kali terpaku di depan layar, mengabaikan pentingnya menjaga kesehatan fisik.

## KESIMPULAN

Penerapan gamifikasi di perpustakaan memunculkan perdebatan yang kompleks. Terdapat pandangan yang mendukung dan menentang dengan melihat banyak aspek yang perlu diperhatikan. Gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan kunjungan dan layanan perpustakaan, merangsang minat belajar, dan bahkan menjadi alat alternatif pembelajaran serta bisa dijadikan sebagai rekreasi di perpustakaan. Di sisi lain, terdapat beberapa kontra terhadap penerapan gamifikasi di perpustakaan yaitu kemungkinan waktu pemustaka yang tersita, risiko kecanduan, dan dampak kurangnya aktivitas fisik dapat memberikan tantangan serius. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi di perpustakaan memerlukan pendekatan seimbang yang menggabungkan manfaat hiburan dengan ketelitian untuk menjaga hasil yang baik sekaligus tetap mempertimbangkan dampak yang merugikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Reza, B., & Erliana, C. I. (2015). Game Edukasi Berbasis Role Playing Game Dengan Metode Finite State Machine. *Universitas Malikussaleh*, 1–11.
- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model Addie. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(1), 22–28.
- Alvarez, V. (2017). Engaging Students in the Library through Tabletop Gaming. *Knowledge Quest*, 45(4), 40–49.
- Brown, R. T., & Kasper, T. (2013). The fusion of literacy and games: A case study in assessing the goals of a library video game program. *Library Trends*, 61(4), 755–778.
- Copeland, T., Henderson, B., Mayer, B., & Nicholson, S. (2013). Three different paths for tabletop gaming in school libraries. *Library Trends*, 61(4), 825–835.
- Costkyan, G. (2002). I have no words & I must design: toward a critical vocabulary for games. *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference, Finland*, 9–33.
- Darmanto, P. (2022). *Manajemen Perpustakaan*.
- Galarneau, L., & Zibit, M. (2007). Online games for 21st century skills. *Games and Simulations in Online Learning: Research and Development Frameworks*, 59–88.
- Garcia-Redondo, P., Garcia, T., Areces, D., Núñez, J. C., & Rodríguez, C. (2019). Serious games and their effect improving attention in students with learning disabilities. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(14), 2480.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.
- Hartono, M. (2019). *Perancangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Engagement Pengunjung Fisik Perpustakaan Ubaya*.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10.
- Istighfar, R. N. (2019). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak dengan Hambatan Emosi dan Perilaku di SLB E Handayani*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–6.
- Latubessy, A., & Ahsin, M. N. (2016). Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 687–692.
- Maramis, J. R., & Maengkom, K. S. (2022). Hubungan Tingkat Adiksi Game Online dengan

- Tingkat Aktivitas Fisik Pada Pelajar SMA. *Klabat Journal of Nursing*, 4(1), 81–89.
- Moleong, L. J. (2016). Metodologi penelitian. *Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya*.
- Nisrinafatim, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135–142.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Telematika*, 7(2).
- Putra, R. A. M. (2023). *Pengembangan Mooc Berbasis Gamifikasi Pada Mata Kuliah Mekanika Teknik I*. Universitas Negeri Jakarta.
- Putri, D. A. S. (2021). *Penerapan Element Gamifikasi pada Pengembangan Layanan Digital Library Berbasis Web (Studi Kasus: MAN 2 Mojokerto)*. Universitas Dinamika.
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341–346.
- Sulistyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi game edukasi matematika tingkat dasar berbasis android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107–112.
- Transfield, E. M. S. (2012). *Analisa dan Pembuatan Aplikasi CD Interaktif Biologi SMP Kelas VII Sesuai KTSP (Studi Kasus : SMP PGRI Cipagalo)*. Fakultas Ilmu Terapan, Manajemen Informatika.
- Viorika, E. (2019). Pengembangan game edukasi " Labirin Matematika" sebagai media latihan soal materi bilangan. *Digital Library. UIN Sunan Ampel*.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash materi luas dan keliling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84.