

## EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN KEPERAWATAN MASA PANDEMI : LITERATUR REVIEW

**Made Yos Kresnayana, Kusman Ibrahim, Meita Dhamayanti, Iqbal Pramukti**  
universitas padjadjaran  
made22004@mail.unpad.ac.id

---

### ABSTRAK

---

Pandemi berdampak pada seluruh tatanan kehidupan manusia, salah satunya di dunia pendidikan. Gamifikasi merupakan salah satu strategi dalam penggunaan media elektronik sebagai *platform/tools* pembelajaran untuk memberikan kemudahan dalam memahami sistem pembelajaran yang akan dilakukan. Pencarian literature dan ekstraksi data menggunakan dua database yaitu Ebsco and ScienceDirect dengan jumlah artikel sesuai kriteria inklusi dan eklusi 10 jurnal. Efisiensi dalam jarak yaitu tidak perlu datang langsung ke kelas yang memungkinkan belajar dari manapun, waktu perlu dipertimbangkan sesuai dengan jadwal menjadikan niat belajar untuk mendapatkan hasil yang optimal dan kemudahan dari gamifikasi dalam pendidikan keperawatan yaitu dapat berlangsungnya pembelajaran dengan baik.

*The pandemic has an impact on all aspects of human life, one of which is in the world of education. Gamification is a strategy in using electronic media as a learning platform/tool to make it easier to understand the learning system that will be carried out. Literature search and data extraction used two databases, namely Ebsco and ScienceDirect with the number of articles according to the inclusion and exclusion criteria of 10 journals. Efficiency in distance, that is, there is no need to come directly to class which allows learning from anywhere, time needs to be considered according to the schedule, making learning intentions to get optimal results and ease of gamification in nursing education, namely learning can take place well.*

---

### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi salah satu hal penting bagi seseorang yang melangsungkannya saat ini, pandemic Covid-19 yang terjadi mengharuskan adanya perubahan dalam menyikapi berbagai macam hal termasuk strategi untuk keberlangsungan pendidikan yang optimal (1). Pendidikan keperawatan di Indonesia terus mengalami perkembangan, hal ini perlu mendapatkan perhatian lebih karena seorang perawat dimasa depan harus memiliki kecerdasan intelektual, spiritual dan emosional yang lebih baik. Pendidikan keperawatan saat ini masih perlu melakukan adaptasi dengan berbagai macam situasi yang ada, tujuan dari meningkatkan kualitas lulusan merupakan hal yang harus dipertahankan dan ditingkatkan (2).

Kurikulum pendidikan ners Indonesia tahun 2021 menargetkan profil lulusan Ners dengan mengutamakan lima konsep yaitu *care, provider, communicator, health educator and promotor,*

*manager and leader.* Perlunya wahana dalam konteks pendidikan keperawatan menjadi salah satu upaya dalam menyukseskan lulusan yang berkompeten. Model pembelajaran yang dikemas dengan baik akan memberikan hasil yang optimal, salah satunya dengan gamifikasi(3). Tujuan gamifikasi sebagai *platform/tools* pada proses belajar mengajar menjadikan solusi terkini dalam efisiensi tanpa mengurangi esensi yang telah disesuaikan dengan kurikulum (4).

Metode pembelajaran dengan gamifikasi tentu akan memiliki banyak manfaat yang tidak lepas dari kelebihan dan kekurangannya, hal ini masih dapat dimaklumi dan berharap mahasiswa keperawatan dapat beradaptasi dalam keadaan yang tidak menentu(5). Gamifikasi sejatinya alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar secara tersistem, menggunakan gamifikasi berarti perlu merancang modul yang dapat masuk sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan(6). Gamifikasi dalam pendidikan keperawatan dapat

memudahkan pendidik dan peserta didik melalui serangkaian proses pembelajaran, efisiensi lain seperti adanya keunggulan dalam gamifikasi yaitu jarak dan waktu ketika proses pembelajaran di masukan di dalamnya (7).

Efektifitas dari gamifikasi dalam pendidikan keperawatan yakni dapat diperolehnya sebuah aktifitas proses belajar mengajar untuk mengembangkan materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa (8).

Dari paparan tentang model pembelajaran yang telah ada dalam pendidikan keperawatan untuk membuktikan adanya dukungan teknologi dan efisiensi dari gamifikasi dalam pendidikan dengan ini penulis melakukan tinjauan literature review dalam publikasi yang relevan dan sesuai dengan topik yang akan dibahas.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas gamifikasi dalam pendidikan keperawatan masa pandemi

### 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria inklusi berikut digunakan dalam pemilihan studi untuk literature review ini:

- Penelitian yang orisinal (kuantitatif, kualitatif atau mix method) dan dapat dilihat secara langsung dari judul dan abstrak.
- Full text.
- Penelitian berkaitan dengan Gamifikasi.
- Pendidikan Keperawatan.
- Jurnal harus mulai dari tahun 2019 sampai 2023.
- Artikel/jurnal tersedia dalam bahasa inggris.

Kriteria eksklusi berikut digunakan dalam pemilihan studi untuk literature ini:

- Publikasi tidak asli seperti surat ke editor, abstrak saja, dan editorial

### 3. Sumber Data Pencarian

Artikel ini dicari secara elektronik dengan database yaitu Ebsco (2019-2023) dan Science Direct (2019-2023) pada bulan Desember. Tidak ada batasan yang ditempatkan pada tanggal publikasi di setiap database. Strategi pencarian yang dilakukan serta istilah yang di gunakan dalam bahasa inggris adalah sebagai berikut: "*Gamification*" AND "*Nursing*" AND "*Pandemic*" hal ini dilakukan agar memastikan semua artikel yang diperoleh relevan dan sesuai, selanjutnya full text di unduh dan disimpan

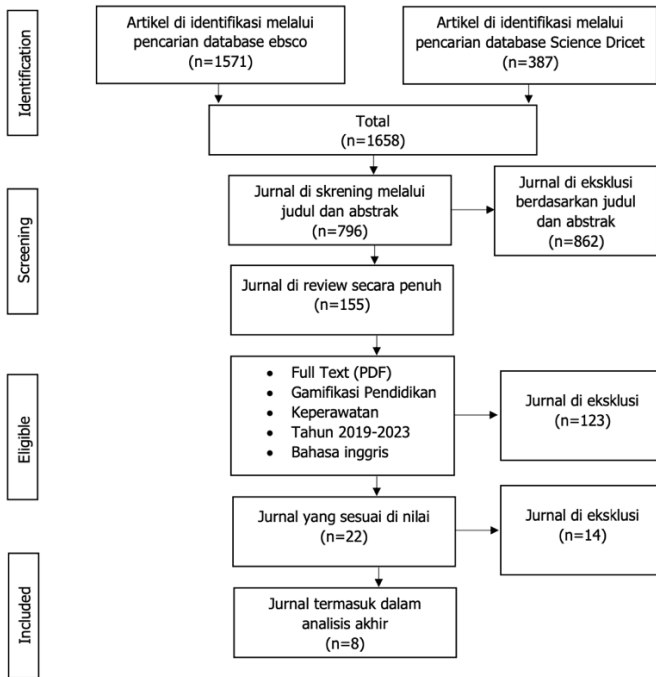
### 4. Penyeleksian

Setelah diidentifikasi awal untuk judul dan abstrak, pada Ebsco dan Science Direct diperoleh 1.658 penelitian kemudian 862 penelitian tidak disertakan, maka 796 penelitian yang tersisa diperiksa secara independen sesuai kriteria inklusi sehingga menjadi 155 jurnal. Abstrak dibaca secara relevansi yang diperoleh sebanyak 22 jurnal dari database Proquest dan Science Direct, selanjutnya langkah akhir yang dilakukan memperoleh 8 jurnal yang masuk dalam penyeleksian setelah di review.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Fokus utama dalam literature review ini adalah efektifitas gamifikasi dalam pendidikan keperawatan. Untuk mengoptimalkan interpretasi ini, pertama-tama kita akan mengklarifikasi hasil temuan. Alur pencarian dirangkum pada gambar tabel berikut:



**Tabel 2. Studi Karakteristik**

No	Author	Title Of Journal	Method/Study Design	Method Of Intervention	Samples	Outcome
1	(4)	How to measure gamification experiences in nursing? Adaptation and validation of the Gameful Experience Scale [GAMEX]	Studi Deskripti Cross-sectional	GAMEX	226 Mahasiswa	Efektif dalam mengukur pengalaman pelatihan melalui permainan
2	(8)	Exploring the experience of nursing undergraduates in using gamification teaching mode based on the flow theory in nursing research: A qualitative study	Kualitatif	Wawancara semi terstruktur individual	9 Mahasiswa	Efektif secara positif terhadap pengalaman belajar
3	(3)	Gamification on Instagram: Nursing students' degree of satisfaction with and perception of learning in an educational game	Studi Deskripti Cross-sectional	Instagram	159 Mahasiswa	Efektif membantu kegiatan dan pengalaman bermain game sambil belajar
4	(7)	Developing and validating cardiovascular emergency gamification question cards	Kualitatif	Dua tahap perancangan kartu soal dan pengujian validitas bukti	61 Mahasiswa	Efektif diterima berdasarkan isi tes, proses respons dan struktur internal
5	(5)	The effects of neonatal resuscitation gamification program using immersive virtual reality: A quasi-experimental study	A non-randomized controlled	Pretest and Posttest	88 Mahasiswa	Efektif dalam meningkatkan pengetahuan
6	(1)	An evaluation of undergraduate student nurses' gameful experience whilst playing a digital escape room as part of a FIRST year module: A cross-sectional study	Studi Deskripti Cross-sectional	GAMEX	136 Mahasiswa	Efektif dalam mengembangkan keterampilan khusus
7	(2)	Effectiveness of the Use of Animation and Gamification in Online Distance Education During Pandemic	Prospektif acak terkontrol	Pretest and Posttest	70 Mahasiswa	Efektif dalam meningkatkan pengetahuan



---

8	(6)	Gamification educational intervention improves pediatric nurses' comfort and speed drawing up code-dose epinephrine	Prospektif acak terkontrol	Survey Pre intervensi	47 perawat	Efektif dalam mengembangkan keterampilan
---	-----	---	----------------------------	-----------------------	------------	--

---

## 2. Pembahasan

Secara total, literature ini terdiri dari 8 jurnal. Keseluruhan melaporkan hasil penelitian yang signifikan adanya efektifitas gamifikasi dalam pendidikan keperawatan dengan berbagai macam variasi dalam implementasi topik yang telah disesuaikan dengan rancangan intervensinya. Efisiensi yang dimaksud yaitu tiga penelitian menyatakan bahwa gamifikasi efektif dalam mengukur pengalaman mahasiswa (3,4,8). Efisiensi berikutnya yang dimaksud ditemukan dalam empat penelitian mengemukakan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan secara khusus(1,2,5,6). Selain itu temuan efisiensi terakhir pada satu penelitian yang menyebutkan bahwa gamifikasi efektif diterima berdasarkan isi tes, proses respons dan struktur internal (7).

Meskipun ada beberapa penelitian menunjukkan hasil yang signifikan terkait efektifitas gamifikasi dalam pendidikan keperawatan masa pandemi. Namun, signifikansi masih belum jelas saat ini karena heterogenitas di antara 8 penelitian, penelitian bersifat heterogen dalam kaitannya studi desain, sample dan intervensi pendidikan yang bervariasi di setiap penelitian.

Gamifikasi merupakan salah satu *tools* yang dapat membantu kegiatan dan proses pendidikan keperawatan, model pembelajaran gamifikasi dalam pendidikan keperawatan dapat secara signifikan mengembangkan keterlibatan mahasiswa, efektif memberikan pengalaman belajar sehingga mempengaruhi peningkatan pengetahuan dan keterampilan dari mahasiswa. Efisiensi lain yang juga diperoleh adanya motivasi, kepercayaan diri setelah melalui pembelajaran dan pelatihan dengan gamifikasi (5; 7; 8).

## D. SIMPULAN DAN SARAN

### 1. SIMPULAN

Potensi yang penting ditunjukkan oleh gamifikasi dalam pendidikan keperawatan masa pandemic yang sekarang sudah menjadi endemic, strategi pembelajaran perlu dikembangkan terus untuk mengantisipasi situasi dengan terus mengedepankan esensi dari pendidikan dan hasilnya. Efisiensi akan ruang dan waktu, efisiensi dalam mengembangkan sikap dan sampai pengetahuan menjadi kunci sukses dari model pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran khususnya pada pendidikan keperawatan.

### 2. SARAN

Literature ini dapat menjadi peluang untuk memperoleh informasi tambahan yang nantinya bisa digunakan sebagai landasan dalam penyusunan penelitian selanjutnya untuk kebermanfaatan ilmu dalam perkembangan kualitas pendidikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih atas saran dan masukan dari Promotor dan para reviewer atas kritik dan saran sehingga penelitian ini selesai kendatipun masih banyak yang perlu ditingkatkan.

## DAFTAR RUJUKAN

1. Antón-Solanas I, Rodríguez-Roca B, Urcola-Pardo F, Anguas-Gracia A, Satústegui-Dordá PJ, Echániz-Serrano E, et al. An evaluation of undergraduate student nurses' gameful experience whilst playing a digital escape room as part of a FIRST year module: A cross-sectional study. *Nurse Educ Today*. 2022 Nov 1;118.
2. Inangil D, Dincer B, Kabuk A. Effectiveness of the Use of Animation and Gamification in Online Distance Education During Pandemic. *Comput Inform Nurs*. 2022 May 1;40(5):335–40.
3. Rosa-Castillo A, García-Pañella O, Maestre-Gonzalez E, Pulpón-Segura A, Roselló-Novella A, Solà-Pola M. Gamification on Instagram: Nursing students' degree of satisfaction with and perception of learning

- in an educational game. *Nurse Educ Today*. 2022 Nov 1;118.
4. Márquez-Hernández V V., Garrido-Molina JM, Gutiérrez-Puertas L, García-Viola A, Aguilera-Manrique G, Granados-Gámez G. How to measure gamification experiences in nursing? Adaptation and validation of the Gameful Experience Scale [GAMEX]. *Nurse Educ Today*. 2019 Oct 1;81:34–8.
  5. Yang SY, Oh YH. The effects of neonatal resuscitation gamification program using immersive virtual reality: A quasi-experimental study. *Nurse Educ Today*. 2022 Oct 1;117.
  6. King CE, Kells A, Trout L, Yirinec A, Zhou S, Zurca AD. Gamification educational intervention improves pediatric nurses' comfort and speed drawing up code-dose epinephrine. *J Pediatr Nurs*. 2023 Jul 1;71:55–9.
  7. Anna A, Wang CJ, Lai WS, Chen HM. Developing and validating cardiovascular emergency gamification question cards. *Nurse Educ Today*. 2022 Oct 1;117.
  8. Han L, Cao Q, Xie T, Chen X, Liu Y, Bai J. Exploring the experience of nursing undergraduates in using gamification teaching mode based on the flow theory in nursing research: A qualitative study. *Nurse Educ Today*. 2021 Dec 1;107.