



**OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN MELALUI IMPLEMENTASI  
DESAIN GAMIFIKASI STUDI KASUS PROGRAM PENGABDIAN PADA LEMBAGA  
KURSUS BAHASA JERMAN DI KOTA MAKASSAR**

**ENHANCING GERMAN LANGUAGE LEARNING THROUGH GAMIFICATION DESIGN:  
A COMMUNITY SERVICE PROJECT AT A GERMAN LANGUAGE COURSE  
INSTITUTION IN MAKASSAR**

**Nursalam Nursalam<sup>1\*</sup>, Nurming Saleh<sup>2</sup>, Isnaeni Isnaeni<sup>3</sup>, Agung Rinaldy Malik<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>\*</sup>nursalam@unm.ac.id

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa Jerman melalui penerapan desain gamifikasi di lembaga kursus bahasa Jerman di Kota Makassar. Permasalahan utama yang dihadapi mitra (Blickpunkt Institute) adalah rendahnya motivasi belajar peserta kursus, keterbatasan variasi metode pengajaran, serta kurangnya pemanfaatan media digital yang interaktif. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, tim pelaksana merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif, tantangan, dan penghargaan dalam proses pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap observasi kebutuhan, pelatihan bagi pengajar, pembuatan konten gamifikasi menggunakan platform digital seperti Kahoot dan Quizizz, serta pendampingan dalam penerapan di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada partisipasi, antusiasme, dan motivasi belajar peserta kursus. Selain itu, para pengajar memperoleh keterampilan baru dalam merancang pembelajaran kreatif berbasis teknologi digital. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui tes bahasa Jerman, angket dan wawancara yang mengindikasikan bahwa desain gamifikasi efektif dalam meningkatkan kompetensi berbahasa Jerman, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Program pengabdian ini diharapkan menjadi model pengembangan inovasi pembelajaran bahasa asing yang adaptif dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan nonformal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di daerah.

**Kata Kunci:** pengabdian masyarakat; gamifikasi; pembelajaran bahasa Jerman; inovasi pendidikan; kursus bahasa

**Abstract:** This community service activity aims to optimise German language learning by using gamification design at a German language course institution in Makassar City. The main problems partners (Blickpunkt Institute) face are low motivation among course participants, limited variation in teaching methods, and underutilisation of interactive digital media. To address these issues, the implementation team designed and implemented a gamification-based learning model. This model integrates elements of educational games, challenges, and rewards into the learning process. The methods for conducting the activity include needs assessment, instructor training, creating gamification content on platforms such as Kahoot and Quizizz, and in-class assistance. The results of the activity demonstrated a substantial increase in the participation, enthusiasm, and learning motivation of course participants. Furthermore, educators have cultivated new competencies in designing creative learning experiences that are underpinned by digital technology. The activity's efficacy was assessed through German language tests, questionnaires, and interviews. The results of these assessments indicated that the implementation of gamification design was effective in enhancing German language skills and fostering an enjoyable, competitive, and collaborative learning environment. This service is expected to become a model for the development of adaptive and sustainable innovations in foreign language learning, as well as to strengthen the synergy between higher education institutions and non-formal educational institutions to improve the quality of German language learning in the region.

**Keywords:** *Community service, gamification, German language learning, educational innovation, and language courses*

**Article History:**

Received	Revised	Published
17 September 2025	10 November 2025	15 November 2025

## Pendahuluan

Kompetensi berbahasa asing merupakan salah satu daya tarik bagi siapa saja yang dapat menggunakannya baik secara lisan maupun tulisan. Belajar bahasa asing dipandang sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas diri dan terbukanya peluang akademik, karir, dan wawasan budaya. Selama dua dekade terakhir, perubahan mendasar telah terjadi pada sistem pendidikan, khususnya pembelajaran bahasa asing, karena globalisasi dan digitalisasi. Dalam konteks global, pembelajaran dan informasi selain dibuat dan diambil dengan lebih cepat dan efisien. Dengan kemajuan sistem informasi dan teknologi, yang memungkinkan pembelajaran di berbagai belahan dunia, dalam waktu dan tempat yang lebih fleksibel, memperoleh pengetahuan dan ketampilan bahasa (Arce & Valdivia, 2020; Saraeva, 2022; Şişianu & Puşcaşu, 2024). Selain itu, globalisasi juga memperkuat kebutuhan bagi generasi muda untuk menguasai bahasa asing, sebagai salah satu kompetensi yang bersifat kunci, untuk berkompetisi dan berinteraksi di dalam dan luar negeri, dan membangun kompetensi global. Bahasa asing, tidak terutama Inggris, Jerman, Mandari, dan Perancis, digunakan dalam mobilitas akademik, penempatan kerja, dan interaksi budaya di level pada pertemuan dan penggunaan budaya, studi perbandingan antar negara, dan budaya dunia (Guo et al., 2024; Miština & Fedorová, 2025).

Bahasa Jerman memiliki posisi strategis karena merupakan bahasa ibu bagi lebih dari 90 juta orang dan digunakan secara luas di dunia akademik, teknologi, dan ekonomi (Toppo, 2023). Di Indonesia, minat terhadap bahasa Jerman terus berkembang, terutama di kalangan siswa sekolah menengah dan mahasiswa program studi pendidikan bahasa asing. Namun demikian, tantangan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman cukup kompleks, terutama dalam hal motivasi belajar, penguasaan kosakata, dan penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakter peserta didik masa kini.

Pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jerman di Indonesia masih didominasi oleh pendekatan *teacher-centered* dan minim pemanfaatan teknologi. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan kurangnya pengalaman belajar yang kontekstual serta menyenangkan (Fahmi & Purnawan, 2025). Selain itu, keterbatasan waktu tatap muka, perbedaan gaya belajar, dan kurangnya sumber daya pembelajaran interaktif menjadi kendala yang sering dihadapi lembaga kursus bahasa Jerman, khususnya di daerah seperti Kota Makassar. Hasil observasi awal di beberapa lembaga kursus bahasa di Makassar menunjukkan bahwa mayoritas peserta kursus memiliki antusiasme tinggi pada awal program, namun motivasi mereka menurun seiring berjalannya waktu. Beberapa faktor penyebabnya adalah kurangnya variasi aktivitas pembelajaran, terbatasnya media digital yang interaktif, dan kurangnya penggunaan pendekatan yang berbasis tantangan yang dapat menciptakan rasa pencapaian. Dalam konteks ini, pengajar juga mengakui keterbatasan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Fenomena lokal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan pembelajaran antara ekspektasi pembelajar abad ke-21 dan pendekatan pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan. Peserta kursus, terutama generasi muda, tumbuh dalam lingkungan

digital yang sangat visual, interaktif, dan kompetitif. Berdasarkan hal tersebut, pendekatan pedagogis yang tidak mampu beradaptasi dengan keadaan tersebut akan menyebabkan di dalam kelas mengalami satu hal yang disebut sebagai kebosanan. Kondisi tersebut menuntut adanya suatu inovasi pembelajaran yang dapat memfasilitasi terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Gamifikasi adalah istilah yang muncul sejak awal tahun 2000an dan mulai popular di awal 2010an, akan tetapi konsepnya telah diimplementasikan sejak lama bahkan sebelum istilahnya muncul (Yildiz et al., 2021). Gamifikasi dalam dunia Pendidikan identik dengan suatu usaha untuk mendesain sesuatu yang semulanya bukan game menjadi sebuah permainan dengan mengkombinasikannya dengan beragam jenis model, metode serta media digital (Chang et al., 2024; Das et al., 2025; Nguyen-Viet & Nguyen-Viet, 2025). Gamifikasi sebagai sebuah konsep desain pembelajaran dengan menghadirkan unsur game ke dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan antusias mahasiswa selama mengikuti pembelajaran (Daemei et al., 2025; Legaki et al., 2020; Putz et al., 2020; Villa et al., 2023). Penggunaan unsur dan mekanisme permainan dalam konteks non-game seperti pendidikan, mulai menjadi pendekatan inovatif untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran bahasa asing. Unsur gamifikasi seperti poin, level, badge, leaderboard, mission, dan reward dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Al-Dosakee & Ozdamli, 2021a, 2021b; Arce & Valdivia, 2020; Asmorodina et al., 2024; Chan & Lo, 2024). Studi menyatakan bahwa pengaplikasian gamifikasi pada pembelajaran bahasa Jerman dapat menumbuhkan dan meningkatkan lingkungan yang kompetitif dan kolaboratif. Siswa dapat berlatih bahasa secara aktif dan gamifikasi memberikan siswa umpan balik langsung sehingga dapat mengasah kompetensi bahasa yang dimilikinya secara efektif. Proses gamifikasi juga mendorong personalisasi pembelajaran karena peserta didik dapat belajar dengan cara dan kecepatan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman, beberapa studi internasional juga menunjukkan hasil serupa. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jerman meningkatkan performa belajar hingga 30% dibandingkan metode tradisional (Sailer & Homner, 2020; Sailer & Sailer, 2021). Motivasi cenderung meningkat pada peserta ketika sistem penghargaan diintegrasikan, bersama dengan umpan balik langsung, yang memfasilitasi pembelajaran yang teratur sendiri (*self-regulated learning*). Dalam pembelajaran yang teratur sendiri, pelajar menetapkan tujuan belajar mereka sendiri, memantau kemajuan mereka menuju tujuan tersebut, mengatur strategi belajar yang tepat, dan menilai hasil pembelajaran mereka sendiri (Bellhäuser et al., 2023; Hemmler & Ifenthaler, 2024; Khlaisang & Koraneekij, 2024; Theobald & Bellhäuser, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi memiliki potensi besar untuk diadaptasi dalam konteks kursus bahasa Jerman, khususnya di kota Makassar.

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mitra memerlukan bantuan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran gamifikasi agar pengajaran menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan menyenangkan. Ini sejalan dengan tujuan pengabdian masyarakat sebagai aplikasi ilmu pendidikan tinggi untuk memberdayakan masyarakat dan membangun kapasitas institusi mitra pendidikan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancara pengelola lembaga kursus dan mengamati kegiatan pembelajaran. Berdasarkan temuan, sekitar 75% peserta merasa bosan ketika pengajaran hanya berfokus pada praktik struktur bahasa tanpa ada kegiatan interaktif. Sementara itu, 60% guru menyatakan bahwa mereka belum pernah mengikuti pelatihan khusus tentang media digital atau gamifikasi. Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan beberapa permasalahan: (1) rendahnya motivasi belajar, (2) keterbatasan media

interaktif dalam pembelajaran, dan (3) kurangnya variasi strategi pengajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan mitra melalui implementasi gamifikasi dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Adapun tujuan pengabdian yang ditargetkan adalah (1) meningkatkan partisipasi, antusiasme dan motivasi peserta kursus bahasa Jerman di Blickpunkt Institute dan (2) memberikan pelatihan kepada pengajar dalam merancang dan mengimplementasikan media gamifikasi.

## Metode

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama tiga bulan di salah satu lembaga kursus bahasa Jerman yaitu Blickpunkt Institute (BPI) dengan sasaran utama para pengajar dan peserta kursus. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahap utama yakni analisis kebutuhan, perancangan desain gamifikasi, pelatihan dan pendampingan serta evaluasi dan refleksi.

Tahap awal dilakukan dengan mewawancara pengelola dan pengajar kursus guna mengetahui problematika pembelajaran dan inovasi yang dibutuhkan. Analisis awal menunjukkan kebutuhan pengajar terhadap model pembelajaran yang lebih menarik dan berdigitalisasi. Setelah itu, tim pelaksana merancang aktivitas pembelajaran yang menggunakan gamifikasi digital menggunakan Kahoot, Quizizz, dan Wordwall yang disesuaikan dengan tema pembelajaran bahasa Jerman untuk pemula atau pada level A1, yaitu *Begrüßung, Familie, dan Freizeit*. Tahap ketiga difokuskan pada pelatihan dan pendampingan para pengajar kursus dalam merancang konsep gamifikasi, desain aktivitas edukatif dan penggunaan media digital dalam aktivitas pembelajaran. Setelah pelatihan, pendampingan dilaksanakan dalam empat kali sesi pembelajaran untuk memantau pengaplikasian gamifikasi di kelas. Evaluasi untuk mengukur pengaplikasian gamifikasi melalui kuesioner dan wawancara. Aspek yang diukur meliputi peningkatan motivasi peserta, efektivitas media pembelajaran, dan respons pengajar terhadap model pembelajaran yang baru.

## Hasil dan Pembahasan

### Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Tahap awal sebelum merancang pembelajaran yang diintervensi dalam bentuk desain gamifikasi adalah analisis kebutuhan. Ini penting untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang situasi pembelajaran di lembaga kursus Bahasa Jerman, termasuk tentang pengajar, dinamika kelas, kebutuhan pembelajar, dan faktor-faktor dalam dan luar pembelajaran yang berimplikasi pada pembelajaran yang efektif serta pesat. Pada program ini, analisis kebutuhan dilakukan dengan tiga teknik yang telah ditetapkan, yaitu: (1) observasi kelas, (2) wawancara pengajar Bahasa Jerman secara mendalam, dan (3) pengisian kuesioner yang disebarluaskan pada peserta kursus. Temuan dari ketiga instrumen ini menjadi dasar untuk merancang model pembelajaran gamifikasi yang diharapkan efektif.

Pengamatan dilakukan selama dua sesi pembelajaran reguler berdurasi 90 menit. Fokus pengamatan meliputi pola interaksi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, partisipasi peserta didik, gaya komunikasi instruktur, dan respons peserta didik terhadap aktivitas dalam kelas. Pengamatan tersebut menangkap karakteristik pengajaran yang berpusat pada guru, di mana guru menjadi sumber utama pengetahuan dan peserta didik berperan secara pasif. Instruktur memulai kelas dengan memperkenalkan kosakata baru, diikuti dengan pengulangan (drilling), penjelasan struktur sederhana, dan latihan lisan berpasangan. Meskipun struktur pengajaran ini sangat umum dalam pedagogi bahasa asing, dinamika kelas terasa kurang. Partisipasi peserta didik tercatat aktif di awal sesi, namun terjadi penurunan yang signifikan di tengah sesi, terutama pada latihan pengulangan. Juga dicatat bahwa beberapa

peserta didik hanya mencatat tanpa bertanya, sementara yang lain, terutama pada latihan bahasa Jerman, sangat ragu untuk merespons dan menyelesaikan kalimat sesuai permintaan, yang menunjukkan pentingnya lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, menantang, dan aman secara psikologis. Wawancara dilakukan dengan dua pengajar inti yang bertanggung jawab dalam kelas level A1-A2 secara semi-terstruktur.

Pengajar pertama (P1) menyatakan:

“Antusias awal peserta biasanya cukup tinggi, terutama mereka yang ingin mengikuti program Ausbildung atau studi. Tapi setelah dua atau tiga minggu, motivasi mulai menurun. Mungkin karena mereka merasa kosakata banyak, dan pengulangan terasa membosankan.”

Pengajar kedua (P2) menambahkan:

“Mereka sebenarnya mau belajar, tapi perlu suasana yang lebih menyenangkan. Kalau metode hanya buku dan drilling, peserta cepat jemu.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa kebutuhan untuk menghadirkan metode pembelajaran yang mampu mempertahankan motivasi jangka panjang, bukan hanya di kelas tetapi juga dalam latihan mandiri peserta.

Pengajar juga menhadapi tantangan heterogenitas ekammpua. P1 menyatakan:

“Ada peserta yang cepat memahami pola kalimat, tapi ada juga yang butuh waktu lama. Kalau saya mempercepat tempo, sebagian tertinggal. Kalau saya perlambat, yang cepat jadi bosan.”

Hal ini menunjukkan kebutuhan pembelajaran yang memberikan ruang progress individual, tanpa mengorbankan dinamika kelas.

P2 menyebut:

“Ketika ada permainan bahasa atau tantangan, kelas biasanya jadi lebih hidup. Tapi kami belum punya sistem yang tetap. Jadi aktivitas seperti itu belum terstruktur.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pengajar membutuhkan model pembelajaran terstruktur berbasis aktivitas interaktif, bukan sekadar permainan sesaat.

Hasil kuesioner yang diberikan kepada 25 peserta kursus dengan skala penilaian 1-5 untuk mengukur persepsi terhadap pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Kuesioner Peserta Kursus**

Pernyataan	Rata-Rata Skor	Interpretasi
Pembelajaran saat ini cukup menarik	3,1	Cukup, tetapi tidak optimal
Saya merasa termotivasi belajar setiap sesi	2,9	Motivasi belum stabil
Saya berani berbicara dalam bahasa Jerman	2,7	Keberanian masih rendah
Saya membutuhkan metode belajar yang lebih bervariasi	4,4	Tinggi, kebutuhan variasi sangat jelas

Saya ingin pembelajaran yang memberikan penghargaan terhadap pencapaian	4,5	Sangat tinggi
---	-----	---------------

Inovasi yang dimaksud harus mengakomodasi wawancara dengan fasilitator dan kuesioner peserta kursus. Seminar dan program yang berfokus pada peserta didik sebagai sasaran utama perlu ditingkatkan untuk memperkuat kelemahan intervensi pengajaran agar menjadi lebih aktif. Saat merevisi kursus dan pendekatan pengajaran untuk memasukkan pelatihan partisipasi aktif, sifat dinamis dan aktif dari kursus mungkin berubah. Scholl telah menyelesaikan penilaian. Bagian interaktif dan menyenangkan dari pendekatan tersebut, yang dimaksudkan sebagai aktivitas interaktif yang menyenangkan, meskipun alurnya kurang lancar dan tidak dilengkapi dengan pemeriksaan pemahaman. Saat ini, elemen-elemen penyangga, terstruktur, dan berurutan, serta yang dimaksudkan oleh fasilitator, membuat peserta didik menjadi tidak terlibat dan kurang termotivasi dalam kelas.

### Perancangan Desain Gamifikasi

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jerman yang dilaksanakan pada lembaga kursus mitra berada pada tingkat efektivitas yang cukup baik dalam hal penyampaian materi dasar, namun belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta secara aktif. Model pembelajaran yang cenderung berpusat pada pengajar membuat peserta sering mengambil peran pasif, terutama dalam aktivitas berbicara, sehingga keberanian dan kelancaran produksi bahasa tidak berkembang secara optimal. Selain itu, dinamika pembelajaran yang repetitif dan minim variasi menyebabkan penurunan motivasi belajar peserta setelah beberapa minggu mengikuti kursus. Temuan ini diperkuat oleh hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa peserta memiliki tingkat kebutuhan tinggi terhadap pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta adanya sistem apresiasi yang memberikan pengakuan jelas terhadap usaha dan progres belajar individu. Sementara itu, wawancara dengan pengajar juga menunjukkan perlunya model pedagogis yang dapat menjaga keterlibatan peserta, mengakomodasi perbedaan tempo belajar antarpeserta, serta memberikan mekanisme umpan balik yang konsisten.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi dipandang sebagai solusi yang tepat dan relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Gamifikasi dalam konteks pembelajaran bahasa tidak hanya menambahkan unsur permainan secara teknis, tetapi mengintegrasikan elemen motivasional seperti poin, level, lencana pencapaian, tantangan mingguan, dan papan peringkat untuk mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan emosional peserta dalam proses belajar. Model ini memberikan struktur pembelajaran yang memungkinkan peserta melihat perkembangan kemampuan mereka secara bertahap dan terukur, sehingga meningkatkan rasa pencapaian (*sense of achievement*) dan kepercayaan diri. Selain itu, melalui penyusunan aktivitas kolaboratif dan kompetitif yang seimbang, gamifikasi mendorong suasana kelas yang lebih dinamis, komunikatif, dan berorientasi pada praktik langsung penggunaan bahasa (Arip & Hashim, 2024; Asmorodina et al., 2024; Tsarenkova, 2024). Dengan demikian, implementasi desain gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Jerman tidak hanya memenuhi kebutuhan variasi metode dan motivasi belajar peserta, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas kompetensi komunikatif secara berkelanjutan.

Perancangan gamifikasi dilakukan dengan menyesuaikan kompetensi pembelajaran level A1-A2, khususnya pada ranah koskata, struktur kalimat dan keterampilan berbicara. Berikut ini elemen gamifikasi yang diterapkan:

**Tabel 2. Desain Penerapan Elemen Gamifikasi**

<b>Elemen</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Tujuan Pedagogis</b>
Poin	Peserta memperoleh skor dari tugas, latihan dan partisipasi kelas	Membangun motivasi dan kontinuitas belajar
Lencana (Badges)	Simbol pencapaian untuk setiap level kemampuan	Memberi penguatan positif dan pengakuan progres
Level	Peserta naik level sesuai akumulasi poin	Melatih kemandirian belajar
Tantangan mingguan	Misi berupa latihan tambahan atau tugas berbicara	Melatih kemandirian belajar
Leaderboard	Papan peringkat mingguan	Menumbuhkan kompetisi sehat dan kolaborasi

Tabel di atas menjelaskan elemen-elemen utama gamifikasi yang diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Jerman pada lembaga kursus mitra, beserta fungsi pedagogis masing-masing. Poin digunakan sebagai bentuk penghargaan kuantitatif yang diperoleh peserta melalui penyelesaian tugas, latihan, dan partisipasi dalam kelas, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan menjaga konsistensi keterlibatan belajar. Badges atau lencana berfungsi sebagai simbol pencapaian yang menandai keberhasilan peserta mencapai level kompetensi tertentu, sehingga memberikan penguatan positif dan pengakuan terhadap progres belajar mereka. Sistem level dirancang untuk memberikan arah pencapaian yang jelas, di mana peserta dapat menaikkan tingkat kemampuan mereka berdasarkan akumulasi poin yang diperoleh. Selanjutnya, tantangan mingguan diterapkan dalam bentuk misi latihan tambahan atau tugas berbicara untuk melatih kemandirian, inisiatif, serta frekuensi praktik bahasa secara mandiri. Terakhir, leaderboard atau papan peringkat mingguan berfungsi menumbuhkan suasana kompetisi sehat sekaligus kolaboratif antar peserta, sehingga dinamika kelas menjadi lebih interaktif, produktif, dan berorientasi pada perkembangan kemampuan secara kolektif. Dengan demikian, seluruh elemen gamifikasi tersebut bekerja secara terintegrasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, memotivasi, dan efektif dalam mendukung pengembangan kompetensi bahasa secara bertahap dan berkelanjutan.

### **Pelatihan dan Pendampingan**

Tahap pelatihan intensif kepada instruktur merupakan bagian penting dalam menjamin keberhasilan implementasi gamifikasi di dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman. Pada tahap ini, instruktur dibekali dengan pemahaman konseptual mengenai prinsip-prinsip gamifikasi dalam pedagogi bahasa, termasuk bagaimana elemen-elemen permainan dapat diterjemahkan ke dalam aktivitas pembelajaran yang bermakna dan bukan sekadar hiburan. Pelatihan juga mencakup pengenalan dan praktik penggunaan platform digital seperti Quizizz dan Google Classroom untuk mendukung pengelolaan aktivitas pembelajaran berbasis tantangan, pemantauan perkembangan peserta, dan pelaporan hasil belajar. Dengan demikian,

instruktur tidak hanya memahami konsep gamifikasi secara teoretis, tetapi juga mampu mengoperasionalkannya dalam konteks kelas nyata.

Selain itu, pelatihan juga menekankan pada teknik pemberian umpan balik cepat (*immediate feedback*) sebagai salah satu kunci utama keberhasilan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar. Umpan balik yang diberikan secara langsung setelah peserta menyelesaikan tugas atau tantangan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, memperbaiki kesalahan secara lebih efektif, serta membantu peserta memahami perkembangan kemampuan mereka secara lebih jelas. Di sisi lain, instruktur juga dilatih untuk merancang misi pembelajaran atau tantangan mingguan yang relevan dengan tujuan kompetensi tingkat A1–A2. Misi tersebut dirancang agar menantang, tetapi tetap dapat dicapai, sehingga peserta memiliki dorongan untuk terus berprogres secara konsisten.



**Gambar 1. Pelatihan Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Jerman**

Setelah tahap pelatihan selesai, tim pengabdian melaksanakan pendampingan langsung selama tiga minggu di dalam kelas untuk memastikan kelancaran penerapan gamifikasi. Pendampingan dilakukan melalui observasi, fasilitasi aktivitas kelas, serta pemberian dukungan teknis dan pedagogis kepada instruktur dalam mengelola dinamika pembelajaran. Hasil pendampingan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas interaksi di kelas, di mana peserta terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih berani mengemukakan pendapat, dan menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dibanding sebelum diterapkannya gamifikasi. Penerapan leaderboard atau papan peringkat mingguan terbukti meningkatkan antusiasme, terutama saat pengumuman hasil perolehan poin dilakukan di akhir sesi mingguan.

Selanjutnya, evaluasi pendampingan memperlihatkan bahwa instruktur mampu menerapkan elemen gamifikasi secara mandiri setelah minggu kedua pelaksanaan, yang menunjukkan keberhasilan transfer pengetahuan dan keterampilan pedagogis dari tim pengabdian kepada tenaga pengajar. Dinamika kelas pun menjadi lebih hidup, interaktif, dan kompetitif dalam nuansa yang sehat, serta tetap mempertahankan nilai kolaboratif antar peserta. Peserta menunjukkan peningkatan stabil dalam keberanian berbicara dalam Bahasa Jerman meskipun menggunakan struktur sederhana, yang menandakan bahwa gamifikasi berhasil mengurangi hambatan afektif seperti rasa takut salah atau rendah diri. Dengan demikian, tahap pelatihan dan pendampingan dapat dinyatakan efektif dalam mendukung implementasi gamifikasi yang berkelanjutan dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

## Evaluasi Pembelajaran

Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan desain gamifikasi memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan Bahasa Jerman peserta kursus, dengan rata-rata peningkatan nilai sebesar +22,6 poin dari pre-test ke post-test. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan peserta dalam menguasai kosakata dan struktur bahasa, namun juga mengindikasikan adanya peningkatan keberanian dan kepercayaan diri dalam praktik berbicara. Temuan ini sejalan dengan konsep Konstruktivisme Sosial yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif yang terjadi melalui interaksi, partisipasi, dan pengalaman. Dalam konteks ini, elemen-elemen gamifikasi seperti tantangan, poin, dan badge berperan sebagai stimulus yang mendorong peserta untuk berpartisipasi aktif dan membangun pemahaman bahasa secara bertahap melalui aktivitas yang bermakna, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.



**Gambar 2. Suasana Tes Kompetensi Bahasa Jerman**

Secara psikologis, keberhasilan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi peserta dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory (SDT) yang ditekankan bahwa motivasi intrinsik berkembang apabila tiga kebutuhan dasar psikologis individu terpenuhi, yaitu kompetensi (*competence*), keterhubungan (*relatedness*), dan otonomi (*autonomy*) (Do et al., 2025; Fang & Chiu, 2025; Jiang & Zhao, 2025). Penerapan sistem poin dan level memberikan indikator perkembangan kompetensi yang jelas, sehingga peserta dapat melihat progres belajar mereka secara konkret. Leaderboard dan aktivitas kelompok mendorong terciptanya keterhubungan antar peserta, memperkuat rasa kebersamaan dalam mencapai tujuan belajar. Sementara itu, tantangan mingguan memberi peserta kesempatan untuk mengatur strategi belajar sendiri, yang mendukung munculnya rasa otonomi. Dengan demikian, gamifikasi tidak sekadar

memotivasi peserta melalui kompetisi, tetapi juga memenuhi kebutuhan psikologis yang memungkinkan terbentuknya motivasi belajar yang mendalam dan berkelanjutan.

Selanjutnya, keberhasilan peningkatan partisipasi kelas dapat dijelaskan melalui Flow Theory yang ditekankan pada kondisi belajar optimal terjadi ketika tantangan yang diberikan seimbang dengan kemampuan peserta (Çobanoğulları & Çıldır, 2024; Oliveira et al., 2021). Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, tantangan disusun secara bertingkat (leveling system), sehingga peserta tidak merasa tugas terlalu mudah atau terlalu sulit. Struktur bertahap ini memungkinkan peserta masuk dalam keadaan flow, yaitu kondisi keterlibatan penuh dalam aktivitas belajar tanpa merasa tertekan. Hal ini tercermin pada meningkatnya keberanian peserta dalam aktivitas berbicara, terutama ketika tantangan disampaikan dalam format permainan yang aman dari penilaian negatif. Artinya, gamifikasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung learning comfort zone dan learning challenge zone sekaligus.

Namun, temuan reflektif juga menunjukkan bahwa tidak semua peserta merespons kompetisi individu secara positif. Peserta dengan kecepatan belajar lebih lambat terkadang merasa terbebani dengan leaderboard individu yang menunjukkan perbedaan capaian secara eksplisit. Hal ini sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa kompetisi berlebihan dapat menghambat partisipasi bagi pembelajar berprofil rendah (Kapp, 2012). Oleh karena itu, rekomendasi penggunaan leaderboard berbasis kelompok merupakan strategi yang tepat untuk menjaga keseimbangan antara motivasi kompetitif dan inklusivitas. Strategi ini akan memungkinkan setiap peserta berkontribusi sesuai kemampuannya, sementara orientasi pencapaian tetap diarahkan pada keberhasilan bersama. Dengan demikian, desain gamifikasi yang diterapkan dalam pengabdian ini dapat dikatakan berhasil, namun tetap memerlukan penyesuaian berkelanjutan agar dapat diimplementasikan secara optimal dalam konteks kelas yang heterogen.

Hasil angket menunjukkan bahwa peserta kursus memiliki kebutuhan yang sangat tinggi terhadap suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini terlihat dari skor rata-rata 4,4 pada pernyataan mengenai keinginan peserta terhadap variasi metode pembelajaran, serta skor 4,5 pada pernyataan tentang kebutuhan adanya sistem penghargaan atas pencapaian belajar. Kedua skor tersebut termasuk dalam kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa peserta merasa pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan melalui aktivitas yang tidak monoton dan mampu memunculkan rasa keterlibatan emosional. Selain itu, peserta menyampaikan bahwa suasana kelas yang menyenangkan dapat mengurangi rasa takut salah, yang selama ini menjadi hambatan utama dalam praktik berbicara Bahasa Jerman. Dengan demikian, preferensi peserta terhadap suasana belajar yang positif menegaskan pentingnya strategi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada materi, tetapi juga pengalaman belajar.

Wawancara dengan pengajar mendukung hasil angket tersebut, di mana pengajar menyatakan bahwa ketika aktivitas pembelajaran mengandung unsur permainan atau tantangan, peserta cenderung lebih aktif dan responsif. Pengajar pertama (P1) menyatakan bahwa:

“Suasana kelas menjadi jauh lebih hidup ketika ada aktivitas kompetisi yang ringan. Peserta terlihat lebih antusias dan berani berbicara.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan bukanlah sekadar kondisi emosional, tetapi memiliki dampak langsung terhadap peningkatan partisipasi dan produksi bahasa. Pengajar kedua (P2) menambahkan bahwa:

“Aktivitas yang bersifat game-based memudahkan peserta berkolaborasi, bahkan pada peserta yang sebelumnya cenderung pasif. Dengan kata lain, pendekatan gamifikasi memberi landasan yang kuat bagi terciptanya interaksi sosial yang produktif dalam kelas.”

Terkait dengan suasana kompetitif, baik angket maupun wawancara menunjukkan respon positif, namun dengan catatan tertentu. Leaderboard dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi, sebagaimana tercermin dari peningkatan konsistensi kehadiran dan partisipasi peserta selama pembelajaran berlangsung. Peserta menyatakan bahwa mereka terdorong untuk menyelesaikan tantangan atau latihan karena adanya target poin dan peningkatan level. Namun, wawancara juga mengungkap bahwa kompetisi yang bersifat individual dapat menimbulkan rasa tertekan pada peserta dengan ritme belajar yang lebih lambat. Oleh karena itu, peserta dan pengajar mengusulkan agar leaderboard tidak hanya menampilkan capaian individu, tetapi juga menggunakan model kompetisi berbasis kelompok. Model ini diyakini dapat menjaga motivasi kompetitif tanpa menimbulkan perasaan terpinggirkan, sekaligus mendukung tujuan pembelajaran kolaboratif.

Sementara itu, aspek kolaboratif berkembang secara signifikan ketika tantangan pembelajaran dirancang dalam format kerja kelompok atau diskusi berpasangan. Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa peserta merasa lebih nyaman berbicara dan berlatih bahasa ketika berada dalam kelompok kecil. Hal ini konsisten dengan teori Social Constructivism yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial yang bermakna. Selain itu, pengajar menyampaikan bahwa kerja kelompok membantu peserta saling mendukung dan saling mengoreksi tanpa tekanan formal. Dengan demikian, integrasi elemen kompetisi dan kolaborasi dalam gamifikasi bukan dua hal yang saling bertentangan, tetapi dapat saling melengkapi apabila dirancang dengan seimbang. Suasana belajar menjadi menyenangkan karena aktivitasnya bervariasi, kompetitif karena ada tantangan yang memotivasi, dan kolaboratif karena keberhasilan dicapai bersama.

## Kesimpulan

Program pengabdian berjudul Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Jerman melalui Implementasi Desain Gamifikasi pada Lembaga Kursus Bahasa Jerman di Kota Makassar dilaksanakan sebagai upaya pengembangan inovasi pembelajaran yang berfokus pada peningkatan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian kompetensi peserta kursus. Berdasarkan rangkaian kegiatan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan desain gamifikasi, pelatihan serta pendampingan implementasi, dan evaluasi-refleksi, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta kursus membutuhkan model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memberikan umpan balik cepat. Instruktur juga membutuhkan pendekatan yang dapat membantu meningkatkan partisipasi kelas dan kemandirian belajar peserta.
2. Perancangan desain gamifikasi yang mencakup elemen poin, badges, level, tantangan mingguan, dan leaderboard berhasil dirumuskan dan disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran Bahasa Jerman tingkat A1–A2. Penggunaan narasi tematik “Perjalanan ke Jerman” terbukti mampu memberikan konteks yang menarik dan relevan bagi pembelajar.
3. Pelatihan dan pendampingan memperlihatkan peningkatan kemampuan instruktur dalam memanfaatkan gamifikasi sebagai strategi pedagogis. Peserta kursus

menunjukkan antusiasme tinggi, keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas, serta peningkatan kepercayaan diri dalam penggunaan Bahasa Jerman.

4. Evaluasi hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor post-test dibandingkan pre-test, baik dalam aspek penguasaan kosakata, struktur kalimat, maupun kemampuan berbicara sederhana. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi efektif sebagai strategi pembelajaran bahasa di konteks lembaga kursus.

Dengan demikian, penerapan desain gamifikasi dapat dinyatakan berhasil mengoptimalkan kualitas pembelajaran, meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta, dan layak untuk diterapkan secara berkelanjutan dengan pengembangan lanjutan sesuai level dan karakteristik peserta.

## Referensi

- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021a). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensională*, 13(2), 559–577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021b). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensională*, 13(2), 559–577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Arce, N. P. H., & Valdivia, A. M. C. (2020). Adapting Competitiveness and Gamification to a Digital Platform for Foreign Language Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 194–209. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16135>
- Arip, A. J., & Hashim, H. (2024). Gamification in English as a Second Language (ESL) Learning: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(4), 2837–2863. <https://hrmars.com/index.php/IJARPED/article/view/24069/Gamification-in-English-as-Second-Language-ESL-Learning-A-Systematic-Review>
- Asmorodina, I., Damayanti, E. A., Ikhsani, M. I., Indrisani, Y., Aini, D. N., Asmorodina, I., Damayanti, E. A., Ikhsani, M. I., Indrisani, Y., & Aini, D. N. (2024). Entrepreneurial Innovation in German Language Education: Integrating Gamification on the BRIX Application-Based Platform. *Path of Science*, 10(1), 6001–6006. <https://doi.org/10.22178/pos.100-1>
- Bellhäuser, H., Dignath, C., & Theobald, M. (2023). Daily automated feedback enhances self-regulated learning: A longitudinal randomized field experiment. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1125873>
- Chan, S., & Lo, N. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: A comprehensive review of empirical evidence. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1395155>
- Chang, S. J., Kim, G. M., & Kim, J. A. (2024). The effects of flipped learning and gamification on nursing students' patient safety education: A mixed-method study. *Helijon*, 10(8), e29538. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e29538>
- Çobanoğulları, F., & Çıldır, M. (2024). Exploring the relationship between flow experience and passive learning resistance in learning German. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1656. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-04186-9>
- Daemei, A. B., Lovreglio, R., Feng, Z., Paes, D., & Miller, C. (2025). Gamification for air quality education: A systematic literature review. *Building and Environment*, 270, 112526. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2025.112526>

- Das, S., Vaishnavi Nakshatram, S., Söbke, H., Baalsrud Hauge, J., & Springer, C. (2025). Towards gamification for spatial digital learning environments. *Entertainment Computing*, 52, 100893. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100893>
- Do, H., Chu, L. X., & Shipton, H. (2025). How and when AI-driven HRM promotes employee resilience and adaptive performance: A self-determination theory. *Journal of Business Research*, 192, 115279. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2025.115279>
- Fahmi, S., & Purnawan, A. (2025). Language Teachers' Strategies for Enhancing Vocabulary Mastery: A Retrospective Study Using a Booklet. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 10(1), 50–73. <https://doi.org/10.18196/ftl.v10i1.25455>
- Fang, X., & Chiu, T. K. F. (2025). Using Self-Determination Theory to Explain How Mind Mapping and Real-time Commenting Enhance Student Engagement and Learning Outcomes in Video Creation. *Computers and Education Open*, 8, 100254. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2025.100254>
- Guo, Q., Yang, B., Xiao, L., & Xie, C. (2024). Foreign language learning and the development of global competence in different cultures. *International Journal of Intercultural Relations*, 101, 102013. <https://doi.org/10.1016/j.ijintrel.2024.102013>
- Hemmler, Y. M., & Ifenthaler, D. (2024). Self-regulated learning strategies in continuing education: A systematic review and meta-analysis. *Educational Research Review*, 45, 100629. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100629>
- Jiang, S., & Zhao, H. (2025). Learning english vocabulary via Instagram or YouTube: Surveying the impacts on motivation, growth, mindfulness, willingness to communicate, and enjoyment from the lens of self-determination theory. *Learning and Motivation*, 89, 102089. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.102089>
- Khraisang, J., & Koraneekij, P. (2024). Roles of Chatbots in Gamified Self-Regulated Learning Systems to Enhance Achievement Motivation of Learners in Massive Open Online Courses. *Electronic Journal of E-Learning*, 22(8), 106–120. <https://doi.org/10.34190/ejel.22.8.3505>
- Legaki, N.-Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144, 102496. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>
- Miština, J., & Fedorová, A. (2025). Enhancing Professional Language Competencies for the Global Labour Market. *R&E-SOURCE*, 225–233. <https://doi.org/10.53349/resource.2025.is1.a1395>
- Nguyen-Viet, B., & Nguyen-Viet, B. (2025). Gamification in Vietnamese education: Assessing psychological need satisfaction, intrinsic motivation, and learning effectiveness. *Learning and Motivation*, 89, 102101. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2025.102101>
- Oliveira, W., Tenório, K., Hamari, J., Pastushenko, O., & Isotani, S. (2021). Predicting students' flow experience through behavior data in gamified educational systems. *Smart Learning Environments*, 8(1), 30. <https://doi.org/10.1186/s40561-021-00175-6>
- Putz, L.-M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 110, 106392. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sailer, M., & Sailer, M. (2021). Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 75–90. <https://doi.org/10.1111/bjet.12948>

- Saraeva, N. (2022). Digital Tools in Foreign Language Education. *2022 4th International Conference on Control Systems, Mathematical Modeling, Automation and Energy Efficiency (SUMMA)*, 640–642. <https://doi.org/10.1109/SUMMA57301.2022.9974148>
- Şişianu, A., & Puşcaşu, A. (2024). New Technologies and Foreign Language Learning: Transforming Language Education. *Journal of Social Science*, 7(1), 91–99. [https://doi.org/10.52326/jss.utm.2024.7\(1\).07](https://doi.org/10.52326/jss.utm.2024.7(1).07)
- Theobald, M., & Bellhäuser, H. (2022). How am I going and where to next? Elaborated online feedback improves university students' self-regulated learning and performance. *The Internet and Higher Education*, 55, 100872. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2022.100872>
- Toppo, C. (2023). Global Importance of the German Language. *IJFMR - International Journal For Multidisciplinary Research*, 5(5). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i05.6093>
- Tsarenkova, N. A. (2024). Gamification in Foreign Language Classes (on the Example of Learning German). *Courier of Kutafin Moscow State Law University (MSAL)*, 1(11), 148–155. <https://doi.org/10.17803/2311-5998.2023.111.11.148-155>
- Villa, G., Poliani, A., Rosa, D., Gnechi, S., Galli, E., & Manara, D. F. (2023). Gamification: A new approach to support nurses in patient empowerment education? *Nurse Education in Practice*, 70, 103672. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103672>
- Yıldız, İ., Topçu, E., & Kaymakci, S. (2021). The effect of gamification on motivation in the education of pre-service social studies teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 42, 100907. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100907>