

Pelatihan Pembuatan Media Belajar Berbasis Gamifikasi untuk Mendukung Pembelajaran Daring

Hasminar Rachman Fidiastuti^{1*}, Nathasa Pramudita Irianti², Kardiana Metha Rozhana³

^{1,2,3} Universitas Tribhuwana Tunggadewi (Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Tribhuwana Tunggadewi, Malang)

*E-mail: hasminarfidi@unitri.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 dalam dua tahun terakhir merupakan isu global yang telah membawa dampak perubahan pada aspek kehidupan. Salah satunya berpengaruh pada dunia pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengganti aktivitas tatap muka menjadi proses belajar daring, melalui penggunaan media *teleconference* dan *learning management system*. Beberapa siswa diketahui mengalami kendala dalam pembelajaran, terutama berkaitan dengan motivasi belajar. Tidak dapat dipungkiri, jika variasi metode pembelajaran guru berdampak pada motivasi belajar siswa. Beberapa siswa mengalami kendala dalam proses pembelajaran dan mengalami penurunan motivasi dalam pembelajaran. Dalam kegiatan ini, dilakukan pelatihan pembuatan media belajar berbasis gamifikasi untuk memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran daring di SD Merjosari 1 Malang. Media belajar berbasis gamifikasi akan memotivasi siswa, sehingga indikator pembelajaran dapat tercapai. Sasaran pelatihan adalah guru pengajar di SD Merjosari 1 Malang. Target yang akan dicapai dalam kegiatan ini adalah terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Merjosari 1 Malang. Target tersebut sesuai dengan bidang riset dan pengembangan Fakultas Ilmu Pendidikan UNITRI dalam kaitannya dengan inovasi pembelajaran. Tujuan kegiatan adalah 1) melatih guru untuk menciptakan media belajar berbasis gamifikasi, 2) meningkatkan aktivitas, motivasi dan kinerja siswa dalam proses pembelajaran. Hasil setelah pelatihan, guru dapat menghasilkan media belajar berbasis gamifikasi melalui platform *Classcraft*.

Kata kunci: Gamifikasi, Pembelajaran Daring, Game-based Learning

Abstract

The Covid-19 pandemic in the last two years is a global issue that has brought changes to aspects of life. One of them affects the world of education. The Ministry of Education, Culture, Research, and Technology replaces face-to-face activities with online learning processes, through the use of teleconference media and learning management systems. Some students are known to experience problems in learning, especially concerning learning motivation. It is undeniable that variations in teacher learning methods have an impact on student learning motivation. Some students experience problems in the learning process and experience a decrease in motivation in learning. In this activity, training on gamification-based learning media was conducted to provide a new nuance in the online learning process at SD Merjosari 1 Malang. Gamification-based learning media will motivate students so that learning indicators can be achieved. The target of the training is teaching teachers at SD Merjosari 1 Malang. The target to be achieved in this activity is the implementation of community service activities at SD Merjosari 1 Malang. The target is the research and development field of the UNITRI Faculty of Education about learning innovation. The objectives of the activity are 1) to train teachers to create gamification-based learning media, and 2) to increase student activity, motivation, and performance in the learning process. The Results, teachers can produce gamification-based learning media through the Class Craft platform.

Keywords: Gamification, online learning, game-based learning

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah menyebabkan perubahan besar dalam seluruh lini kehidupan secara global. Ilmuwan dan dunia kedokteran seolah berlomba-lomba dalam upaya

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BELAJAR BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK Mendukung PEMBELAJARAN DARING

menanggulangi wabah yang jumlah korbannya telah mencapai 25.484 orang meninggal dunia di Indonesia saat artikel ini ditulis (*Beranda | Covid19.Go.Id*, n.d.). Dunia pendidikan juga mengalami perubahan yang sangat signifikan. Indonesia dalam kebijakan tertulis yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengubah pola pembelajaran tatap muka menjadi daring (Ayudia, 2020). Perubahan ini mengharuskan pendidik untuk melakukan upgrading dan updating ilmu melalui pengenalan dan penggunaan *platform teleconference* maupun *learning management system* seperti Google Classroom, Edmodo, dan lainnya (Slamet et al., 2020).

SDN Merjosari 1 Malang didirikan tahun 1958 dan beralamat di Jalan Juyo Utomo no.02 Merjosari, Malang. SDN Merjosari 1 Malang merupakan salah satu anggota Gugus 2 Kecamatan Lowokwaru yang terus berupaya memberikan pelayanan pendidikan yang prima dan maksimal, salah satunya dengan memberikan wadah sebagai wahana untuk mengeksplorasi potensi siswa, baik secara akademik maupun non akademik. SD Merjosari 1 Malang adalah salah satu sekolah yang sempat memberlakukan aturan tatap muka dengan jumlah peserta didik hanya 50% dari total kapasitas kelas (**Gambar 1**). Kondisi ini membuat proses pembelajaran harus berjalan baik secara daring maupun luring. Siswa yang tidak mendapat giliran masuk sekolah (luring) akan tetap mendapatkan hak belajar secara daring.



Gambar 1. Kegiatan Tatap Muka di SD Merjosari 1 Malang

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Pada awal pelaksanaannya, pembelajaran daring di SD Merjosari 1 Malang mendapat sambutan yang hangat dan respon positif untuk mendukung penerapan protokol kesehatan. Namun, sejalan dengan jumlah pasien Covid-19 yang cenderung mengalami kenaikan, mulai bermunculan keluhan yang berasal dari siswa akibat kebosanan dalam penggunaan metode pembelajaran yang monoton. Satu semester pertama, hasil belajar menunjukkan peningkatan. Akan tetapi memasuki semester kedua penerapan pembelajaran daring, terdapat beberapa siswa yang menghilang, melakukan aktivitas lain dan bahkan ada juga yang tidak mengikuti kegiatan *teleconference*. Secara umum permasalahan yang dihadapi sekolah mitra adalah: 1) Penurunan motivasi belajar siswa terlihat dari animo siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan 2) Kebutuhan guru untuk update dan upgrade platform yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi sekolah mitra, yaitu SDN 1 Merjosari sehingga menginisiasi tim untuk membuat pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memaksimalkan faktor *enjoy* dan *engagement* terhadap proses

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BELAJAR BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK Mendukung Pembelajaran Daring

pembelajaran (Solviana, 2020). Pada dasarnya, game dibuat untuk tujuan hiburan, menarik minat pengguna. Seiring perkembangan jaman, game selain memiliki fungsi dalam entertainment, juga mulai bermunculan konsep game edukasi. Game edukasi bertujuan untuk memberikan motivasi belajar kepada pengguna (Marisa et al., 2020).

Pada prinsipnya, teknologi *game* yang dikembangkan adalah elemen-elemen *game* seperti *point*, *level*, *leaderboard*, dan lain-lain. Elemen-elemen game ini dikembangkan dalam ilmu gamifikasi. Gamifikasi diterapkan di berbagai bidang dengan tujuan untuk membuat sebuah mekanisme sistem menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan retensi pengguna. Dalam dunia pendidikan juga dapat diistilahkan bahwa gamifikasi merupakan proses mengubah aktivitas yang ada atau mempelajari aktivitas dan menjadikan konten selayaknya permainan. Ide dasar dibalik gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi dari sebuah aktifitas. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam kaitannya dengan pembuatan media belajar berbasis gamifikasi melalui platform *Classcraft*.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan menyelenggarakan pelatihan secara luring (perkenalan platform *Classcraft* & tutorial) dan daring (sesi penugasan & pendampingan). Pelatihan secara luring dilakukan pada Jum'at, 9 Juli 2021 dengan jumlah peserta terbatas dan sesuai dengan protokol kesehatan. Pada saat pelatihan pertama kurang berjalan optimal, karena PPKM sehingga durasi pertemuan menjadi terbatas. Acara dilanjutkan secara daring dengan media zoom. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam enam tahapan yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan identifikasi permasalahan diperoleh hasil analisis kebutuhan berdasarkan permasalahan yang dialami mitra adalah 1) Penurunan motivasi belajar siswa terlihat dari animo siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan 2) Kebutuhan guru untuk update dan upgrade platform yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Penentuan Capaian Indikator

Capaian indikator dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah bertujuan 1) untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, dan 2) meningkatkan kompetensi guru dalam kaitannya dengan pembuatan media belajar berbasis gamifikasi melalui platform *Classcraft*

c. Sosialisasi Pengembangan Bahan Ajar

Materi sosialisasi disusun bersama oleh tim pengembang kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Topik yang dipilih adalah hasil kesepakatan bersama dengan kelompok guru mitra. Materi disampaikan secara luring dan daring melalui zoom.

d. Penyusunan *Lesson Plan Game-Based Learning*

Penyusunan lesson plan dilakukan oleh tim peserta yang terdiri atas 2-3 orang perkelompok. Lesson plan yang disusun meliputi learning outcome, opening, main activities, dan closing. Setiap kelompok akan mendapat pendampingan untuk menyusun lesson plan dan menyajikan hasilnya secara bergiliran.

e. Pelatihan Gamifikasi dengan *Platform Classcraft*

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BELAJAR BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK Mendukung PEMBELAJARAN DARING

Pengenalan platform dilakukan secara luring dan pendampingan produk dilakukan melalui sesi penugasan yang secara berkala dipantau oleh tim pengabdian masyarakat secara daring. Kemajuan dan hasil kerja disajikan saat presentasi hasil produk.

f. Evaluasi dan Pencapaian

Evaluasi dilakukan untuk paparan data hasil keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran setelah guru menggunakan platform *Classcraft*.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan gamifikasi dilakukan dengan sasaran guru kelas di SDN Merjosari 1 Malang yang keseluruhan berjumlah 12 orang dan terbagi dalam 6 kelompok. Setiap kelompok akan menghasilkan dua sub tema materi untuk gamifikasi. Pelatihan hari pertama adalah materi penentuan capaian indikator dalam mapel dan sosialisasi pengembangan bahan ajar. Kegiatan pertama berlangsung secara luring dan diikuti oleh peserta dengan protokol kesehatan (Gambar 2). Pada kegiatan kedua, guru mendapat materi penyusunan *lesson plan* dengan memanfaatkan *game-based learning*. Kegiatan kedua berlangsung secara luring dengan protokol kesehatan yang ketat karena dilakukan pada awal masa PPKM (Gambar 3). Kegiatan ketiga yaitu pengenalan platform *Classcraft* dilakukan secara daring dengan menggunakan media Zoom.



Gambar 2. Pelatihan Pengenalan Gamifikasi dalam Pembelajaran di SDN Merjosari 1 Malang

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Berdasarkan hasil survei yang diberikan setelah pelatihan, antusiasme guru pada pelatihan gamifikasi adalah 85% merasa puas dengan pelatihan yang diadakan. Tingkat penguasaan guru dalam pengenalan platform berdasarkan hasil survei adalah 75%. Hasil survei juga menyebutkan bahwa guru telah menyadari betapa pentingnya inovasi dan kemampuan *upgrade* diri, untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik minat siswa. Terdapat fenomena bahwa siswa mengalami kondisi tidak dapat terlepas dari *gadget* dalam waktu yang lama, namun bukan untuk proses pembelajaran. Kecenderungan yang dilakukan siswa adalah merasa *addict* karena harus berkompetisi dalam sebuah permainan game online. Sehingga gamifikasi merupakan sebuah solusi untuk mengatasi kebosanan siswa dalam inovasi pembelajaran. Sistem *arcade* pada platform *Classcraft* akan memberikan sensasi belajar yang menantang pada siswa, jika dibandingkan pembelajaran daring pada umumnya.

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BELAJAR BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK Mendukung Pembelajaran Daring



Gambar 3. Pelatihan Penyusunan Lesson Plan *Game-based Learning*
Sumber: Fidiastuti, 2021

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 98% guru telah berhasil membuat akun dalam platform *Classcraft*. Perkenalan platform dimulai dengan memperkenalkan fitur-fitur utama dalam platform termasuk cara penggunaannya. Di akhir pelatihan, tim juga membagikan video tutorial singkat penggunaan platform. Setelah mendaftar dalam akun platform tersebut, sebanyak 85% guru telah berhasil mempresentasikan hasil gamifikasi di kelas yang diampu. Proses pendampingan dilakukan selama satu minggu dan di minggu kedua, guru sudah mengujicobakan mini-game buatannya kepada siswa.

Obyek yang dijadikan uji coba adalah siswa kelas 5 dan hasilnya menunjukkan respon yang positif. Salah satu kelebihan platform *Classcraft* adalah desain visual tokohnya yang menarik. *Classcraft* merupakan jenis permainan *role playing game* yang saat ini cenderung digandrungi anak-anak. Siswa dapat memilih peran sebagai *warrior*, *mage* atau *healer*. Sistem kompetisi dalam permainan *Classcraft* juga dapat mengasah kompetensi siswa dalam meningkatkan level. Peningkatan level bertujuan untuk merangsang anak agar memiliki keterlibatan yang mendalam saat memainkan permainan. Selain itu, terdapat kesepakatan umum yang bisa dibuat pada awal sebelum murid memainkan permainan. Kesepakatan yang dibuat adalah mekanisme penambahan *hit point* dan pengurangannya.

Secara umum, kelebihan dari sistem *game-based learning* adalah siswa menjadi fokus dan penurut terhadap ketentuan yang diberikan. Kecenderungan siswa merasa termotivasi lebih untuk menyelesaikan misi dan mendapatkan *hit-point*. Secara umum, metode gamifikasi membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan (Amany & Desire, 2020). Gamifikasi melibatkan sistem pemahaman yang kompleks pada siswa untuk mengenali pemberian *point*, sistem kenaikan level, pengenalan *challenge*, hingga sistem *reward* yang dapat meningkatkan pola pikir logis. Gamifikasi juga terbukti dapat meningkatkan daya saing positif dalam proses pembelajaran dan keterlibatan siswa (Pratomo, 2018).

Kelompok guru yang mengikuti pelatihan telah dapat mengenali fitur dalam pemanfaatan gamifikasi berbasis platform *Classcraft*. Sebagian mengalami kesulitan dan sering melakukan diskusi dengan tim pengabdian. Akan tetapi, secara garis besar guru telah dapat mengaplikasikan *mini game* dalam kelasnya. Implikasi dari penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah 1) gamifikasi menjadi jalan tengah dalam menimbulkan minat siswa dalam pembelajaran daring sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta 2) guru memiliki alternatif dalam menyajikan bentuk evaluasi dalam proses pembelajaran daring melalui gamifikasi.

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BELAJAR BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING

4. Kesimpulan

Siswa dalam menjalani pembelajaran daring mengalami kebosanan dalam hal variasi metode pembelajaran. Salah satu solusi adalah dengan melibatkan gamifikasi dalam pembelajaran. Platform *Classcraft* merupakan salah satu platform yang dapat digunakan guru untuk menarik minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Game-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa SDN Merjosari 1 Malang.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini terselenggara atas pendanaan yang bersumber dari Hibah Abdimas UNITRI berdasarkan SK No. 39/TB.KP-510/VI/2021. Terima kasih pula kami sampaikan kepada guru peserta pelatihan dan sekolah mitra, yaitu SDN 1 Merjosari Malang.

Daftar Pustaka

- Amany, D., & Desire, A. (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(1), 48–55. <https://doi.org/10.34306/abdi.v1i1.116>
- Ayudia. (2020). Pembelajaran Daring Pada Anak Usia. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3, 243–248.
- Beranda | Covid19.go.id*. (n.d.). Retrieved March 9, 2021, from <https://covid19.go.id/>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement. *THE Journal : Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63. <https://doi.org/10.17509/thej.v8i2.13740>
- Slamet, T. I., Alfiansyah, A., Al Maki, W. F., Musyafa, F. A., Satyaputra, A., Fathoni, P., Andayani, S. S., Melinda, S., Oktavianus, D., & Yusuf, N. P. (2020). Peningkatan Keterampilan ICT untuk Guru melalui Pelatihan Konten Digital Pembelajaran Berbasis Sumber Terbuka (Open Sources). *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 118. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2316>
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 : Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–14.