



PEMBERDAYAAN KELOMPOK GURU DALAM PENGGUNAAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**Oleh****Sri Nuraini¹, Taufik Rihatno², Arita Marini³, Desy Safitri⁴, Sujarwo⁵**^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Jakarta**E-mail:** ¹srinuaini@unj.ac.id, ²taufikrihatno@unj.ac.id, ³aritamarini@unj.ac.id,
⁴desysafitri@unj.ac.id, ⁵sujarwo-fis@unj.ac.id

Article History:

Received: 20-07-2023

Revised: 12-08-2023

Accepted: 25-08-2023

Keywords: GGamifikasi Berfikir Kritis,
Keterampilan Guru

Abstrak: Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif bagi siswa. Dengan menggunakan elemen-elemen permainan, siswa dapat merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, membangun motivasi internal untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan merasa puas dengan pencapaian yang mereka raih. Selain itu gamifikasi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran, maka diperlukanlah suatu pemberdayaan bagi kelompok guru Sekolah Dasar melalui gamifikasi. Hasil kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Dalam gamifikasi, tugas dan aktivitas yang menantang disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, seperti pemberian poin, level, rangking, serta hadiah dan pengakuan bagi prestasi siswa. Tujuan gamifikasi adalah untuk memotivasi siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Beberapa elemen gamifikasi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, seperti: (1) Tantangan: Memberikan tugas dan masalah yang menantang yang membutuhkan pemikiran kritis dan analitis (2) Keterlibatan: Melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran agar mereka menjadi pemain yang aktif dan terlibat (3) Penguatan positif: Memberikan pengakuan, poin, atau penghargaan bagi prestasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (4) Umpan balik: Memberikan umpan balik secara langsung terhadap kemampuan berpikir kritis siswa untuk membantu mereka memperbaiki dan mengembangkan kemampuan tersebut (5) Kolaborasi: Mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah atau tugas yang menuntut pemikiran kritis (6) Alur permainan: Menggunakan unsur-unsur permainan seperti level, tantangan bertingkat, dan pencapaian yang memberikan siswa motivasi untuk terus berkembang. Dengan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang mendorong pemikiran kritis,



serta memperoleh umpan balik yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir yang kritis, logis, dan rasional yang penting dalam menghadapi tantangan dan masalah dalam kehidupan nyata. Fakta menunjukkan masih rendahnya minat penerapan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pendidikan jasmani melalui gamifikasi bagi kelompok guru Sekolah Dasar di DKI Jakarta. Implementasi penerapan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada pendidikan jasmani melalui gamifikasi bagi kelompok guru Sekolah Dasar di DKI Jakarta selama ini belum terkelola dengan baik. Solusi yang ditawarkan adalah memberdayakan kelompok guru Sekolah Dasar untuk mendorong pengembangan guru dalam menerapkan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa melalui gamifikasi di DKI Jakarta dengan program kegiatan pembelajaran yang sesuai. Selain itu, pemberdayaan ini juga bermanfaat untuk mengembangkan kompetensi guru Sekolah Dasar dalam menerapkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran penjasorkes melalui gamifikasi bagi guru secara mandiri maupun berkelompok. Guru Sekolah Dasar, seyogyanya memiliki kompetensi yang optimal terkait dengan penerapan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada pendidikan jasmani melalui gamifikasi bagi guru Sekolah Dasar di DKI Jakarta. Tujuan Kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran.

METODE

Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif antara Universitas Negeri Jakarta dengan University of Plymouth, United Kingdom dalam rangka memperkaya informasi dan khazanah ilmu pengetahuan mengenai gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis kelompok guru. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi interaktif yang dilakukan secara virtual. Peserta dari kegiatan ini adalah kelompok guru Sekolah Dasar di Jakarta sebagai peserta. Pada akhir kegiatan diberikan angket untuk mengukur pengetahuan peserta sebagai indikator keberhasilan kegiatan.

HASIL

Kegiatan edukasi ini dilakukan secara virtual dengan dihadiri oleh 15 orang guru dari beberapa Sekolah Dasar yang ada di Jakarta. Dalam kegiatan pemaparan materi yang diberikan oleh narasumber juga dilakukan tanya jawab interaktif serta pemberian angket kepada peserta guna mengetahui tingkat pengetahuannya setelah mengikuti kegiatan.

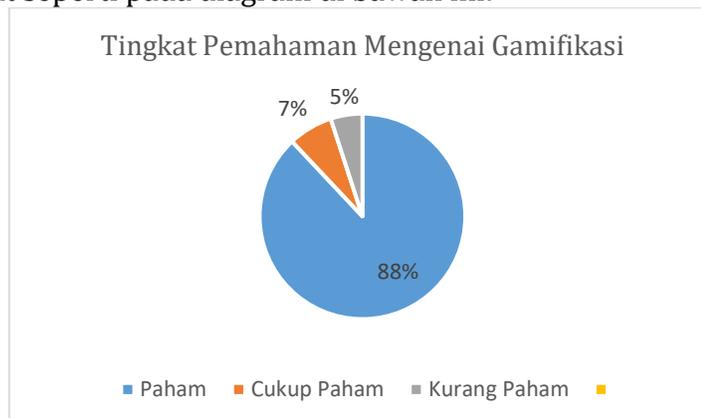


Gambar 1: Alun Morgan, Ph.D dan Dr. Sri Nuraini sebagai Narasumber



Gambar 2: Pemaparan Materi oleh Narasumber (Alun Morgan, Ph.D)

Selain pemberian materi, pada kegiatan ini juga diberikan angket kepada peserta guna mengetahui tingkat pemahaman peserta terkait dengan materi yang telah diberikan. Adapun hasil angket yang terkait pemahaman mengenai gamifikasi dalam pembelajaran terlihat seperti pada diagram di bawah ini:



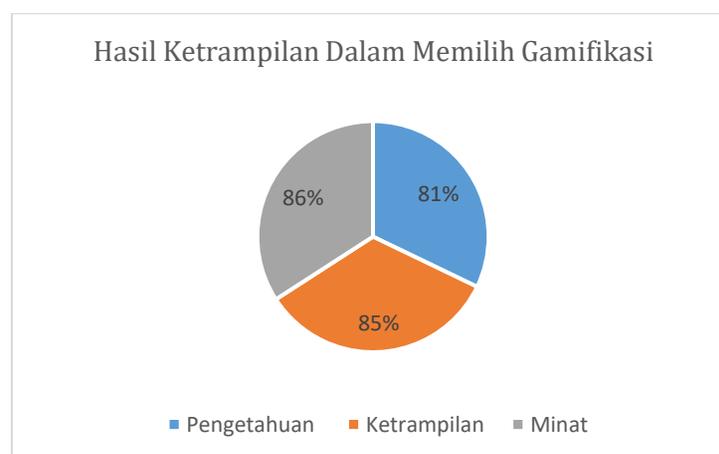
Gambar 3. Diagram tingkat pemahaman peserta



Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa bahwa sebesar 88% dari total yang peserta yang berjumlah 12 menyatakan bahwa mereka telah tahu dan paham akan materi yang telah dipelajari yakni tentang gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang telah dipelajari, kemudian sebesar 7% peserta menyertakan bahwa cukup paham akan materi yang telah dipelajari, sedangkan sisanya yakni sebesar 5% peserta mengaku kurang paham akan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan data tersebut secara umum pengetahuan peserta kegiatan telah ini telah mengalami peningkatan, dari analisis situasi sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan kegiatan ini telah berhasil, dimana peserta yang sebelumnya belum mengetahui menjadi mengetahui dan memahami tentang gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga pada gilirannya diharapkan akan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

Selain adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta mengenai gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, target dari kegiatan ini adalah juga untuk meningkatkan minat guru dalam gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Setelah diberikan pelatihan mengenai pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa, peserta diberikan waktu untuk trampil dalam gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian dengan menggunakan tiga indikator dengan tiga kriteria, yakni sesuai/ baik, kurang sesuai, dan tidak sesuai.

Selain adanya peningkatan pengetahuan peserta mengenai gamifikasi dalam pembelajaran, target dari kegiatan ini adalah juga untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memilih dan menentukan gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian dengan menggunakan tiga kriteria, yakni sesuai/ baik, cukup sesuai/ cukup baik, dan kurang sesuai/ kurang baik. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan terkait dengan keterampilan guru dalam memilih metode pengajaran gamifikasi untuk menumbuhkan keterampilan berfikir kritis peserta didik dapat terlihat seperti pada diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Keterampilan Peserta

Berdasarkan diagram tersebut jika maka dapat diketahui bahwa lebih dari 81% peserta atau kelompok guru Sekolah Dasar telah mampu memiliki keterampilan dalam gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun masih terdapat beberapa



kriteria penilaian yang kurang sesuai. Adapun kriteria yang mendapatkan persentase tertinggi adalah pada aspek minat, yakni mencapai 85% peserta telah mengetahui gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan baik. Kemudian pada aspek pengetahuan gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah sebesar 86% peserta telah berhasil dengan baik dan paham dalam gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sedangkan untuk aspek minat dalam gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa berada pada kriteria paling rendah bila dibandingkan dengan aspek lainnya, yakni hanya sebesar 80% peserta yang berhasil dengan kriteria baik dalam gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga aspek ketrampilan ini menjadi fokus bagi peserta dalam gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

DISKUSI

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam upaya pemecahan masalah mitra, secara umum kegiatan dengan tema gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi memahami dan berminat setelah diberikan kegiatan pemberdayaan ini. Pemberdayaan yang dilakukan secara daring melalui zoom ini dapat berjalan efektif karena dilaksanakan dengan integrasi berbagai metode seperti: ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi interaktif, dan pengisian kuesioner. Kelebihan dari kegiatan ini adalah bahwa kelompok guru Sekolah Dasar di DKI Jakarta yang berasal dari beberapa Sekolah Dasar di DKI Jakarta ini semuanya memiliki kemampuan Bahasa Inggris aktif, sehingga komunikasi dan diskusi interaktif antara kelompok guru Sekolah Dasar dengan Alun Morgan dari University of Plymouth, United Kingdom sebagai narasumber dan berjalan kondusif serta lancar sampai selesai kegiatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi dari kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk kelompok guru Sekolah Dasar di DKI Jakarta telah berhasil dilaksanakan dan berjalan secara baik, serta berhasil mencapai target dari kegiatan ini, yaitu adanya peningkatan pengetahuan, ketrampilan, dan minat peserta dalam gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Implikasi dari kegiatan ini, peserta dapat menyebarkan pengetahuannya kepada guru-guru yang lain, sehingga ketrampilan guru mengenai gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa ini menjadi memadai.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan pendanaan terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan sebagai bentuk implementasi dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya dalam bidang Pengabdian Kepada Masyarakat. Terimaakasih kepada para kelompok guru di Sekolah Dasar di Jakarta yang telah kooperatif dalam upaya meningkatkan kualitas guru dalam ketrampilan mengajar, sehingga bersedia menerima pengetahuan baru khususnya gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

**DAFTAR REFERENSI**

- [1] Abdigapbarova, U. M., Ibrayeva, K. E., Baikulova, A. M., Ibrayeva, M. K., Shalabayeva, L. I., & Zhundybayeva, T. N. (2016). Communication Through Dialogue Between Preschool.
- [2] Children with Leadership Skills. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 11(5), 1343-1350.
- [3] Aktas, G. S., & Unlu, M. (2013). Critical thinking skills of teacher candidates of elementary mathematics. *Procedia - Social and Behavioural Sciences*, 93, 831-835.
- [4] Boa, E. A., Wattanatorn, A., & Tagong, K. (2018). The development and validation of the blended Socratic Method of rs (BSMT): An instructional model to enhance critical thinking skills of undergraduate business students. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39, 81-89.
- [5] Martincova, J., & Lukesova, M. (2015), "Critical thinking as a tool for managing intercultural conflicts. *Procedia - Social and Behavioural Sciences*, 171, 1255-1264.
- [6] Salleh, S. M., Tasir, S., & Shukor, N. A. (2012). Web-based simulation learning framework to enhance students' critical thinking skills. *Procedia - Social and Behavioural Sciences*, 64, 372-381.
- [7] Simpson, E., & Courtney, M. (2007). The development of a critical thinking conceptual model to enhance critical thinking skills in middle-eastern nurses: a middle-eastern experience. *Australian Journal of Advanced Nursing*, 25(1), 56-63.