



PELATIHAN PENGGUNAAN *GAMIFICATION* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DALAM BELAJAR

Oleh

Ilmadi^{1*}, Hendro Waryanto², Andi Hidayat³, Hapipah⁴, Lusi Agustina⁵, Muhamad Haqqi Anna Zili⁶, Nurhayati⁷, Raudotul Janah⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Pamulang

E-mail: ^{1*}dosen01926@unpam.ac.id

Article History:

Received: 08-05-2022

Revised: 21-05-2022

Accepted: 18-06-2022

Keywords:

Pelatihan, Gamification

Abstract: Pelaksanaan pembelajaran matematika terkesan serius terutama dalam pembelajaran konsep-konsep abstrak yang membosankan siswa, dan ditambah dengan adanya pandemi Covid-19 yang terjadi, sistem pembelajaran berubah total dari tatap muka menjadi tatap muka atau secara total. istilah online, tentu saja hal ini menimbulkan masalah yang serius. cukup kompleks dalam dunia pendidikan. Jika guru kurang kreatif dalam memberikan inovasi pembelajaran dan kurangnya kontrol terhadap siswa dalam penggunaan alat peraga seperti gadget. Penggunaan gamification berbantuan media Linktree menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan yang ada. Karena permainan ini dapat digunakan siswa untuk belajar kapan saja, dimana saja. Selain itu permainan gamification sangat mudah digunakan dan membantu guru untuk mengontrol siswa dalam mengerjakan tugas mandiri, permainan gamification juga dapat digunakan sebagai alat untuk melihat kemampuan siswa terhadap materi yang telah diberikan. Berdasarkan tahapan pengembangan model pembelajaran gamifikasi menggunakan media Linktree, didapatkan hasil bahwa model pembelajaran gamifikasi sangat cocok digunakan karena dapat melatih motorik siswa, membantu guru untuk mengecek aktivitas siswa mengerjakan pekerjaan rumah secara mandiri dan dapat digunakan sebagai alat untuk memetakan keterampilan siswa ke dalam materi. yang diberikan.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya aspek pendidikan. Pendidikan di era revolusi industri 4.0 menuntut setiap orang untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Revolusi Industri 4.0 secara mendasar telah mengubah cara orang berpikir, hidup, dan berinteraksi satu sama lain. (Banu Prasetyo, 2018)

Kecanggihan teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien sehingga siswa aktif dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini juga didukung dengan ketentuan revisi kurikulum 2013 yaitu pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Artinya siswa harus lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran, dengan menggunakan



teknologi dapat mempermudah manusia dalam menyampaikan informasi (Setiawan, 2018).

Sejak tahun 2020, sistem pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka dengan adanya pandemi COVID-19 mengalami perubahan besar menjadi tatap muka, seluruhnya atau seluruhnya daring. Hal ini tentunya seorang pendidik yang memberikan pembelajaran di bidang pendidikan, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapai dengan baik. Tentunya untuk menunjang efektifitas pembelajaran harus didukung dengan sarana dan media yang sesuai. Salah satunya adalah gadgetnya. Secara garis besar keunggulan gadget dalam proses pembelajaran adalah terciptanya komunikasi komunikasi yang memudahkan interaksi atau komunikasi antara pendidik dan peserta didik serta menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Muhammad Nuhman Mahfud, 2018).

Penggunaan gadget sebagai media untuk mengakses pembelajaran secara bertahap mulai beralih fitur oleh sebagian siswa. Gadget sering digunakan untuk mengakses game dan konten yang sama sekali jauh dari unsur pendidikan. Tentunya hal ini berdampak negatif terhadap belajar dan motivasi siswa dalam belajar.

Beberapa informasi yang dirangkum dilapangan terkait pembelajaran secara online baik dimasa pandemic maupun pada masa new normal, siswa lebih sering mengakses konten diluar materi pelajaran, mereka lebih sering menggunakan gadget untuk mengakses sosial media dan game dari pada memanfaatkannya untuk menonton konten-konten materi pelajaran. orang tua sangat susah mengontrol siswa dalam menggunakan gadget dengan alasan penggunaan gadget merupakan suatu keharusan dalam mengakses pembelajaran. Selain itu masih ada ditemukan guru yang kurang menyukai penggunaan platform pembelajaran, dengan alasan "sulit atau sangat susah digunakan".

Beberapa kasus di atas tentunya merupakan kewajiban dan tanggung jawab kita bersama dalam mencari solusi, menjadikan gadget sebagai fungsi utamanya, media akses pembelajaran, dan penugasan guru secara online. Anda juga dapat mengontrol siswa saat mereka menggunakan gadget. "Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran serta kualitas hasil belajar siswa. Media yang baik tentunya menjadi salah satu upaya siswa. Memberikan kesempatan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar" (Hadi & Emzir, 2016: 71-74).

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan model gamifikasi. "Gamifikasi adalah penggunaan elemen yang terkait dengan video game (mekanika game dan dinamika game) dalam aplikasi non-game. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat dan untuk mempromosikan perilaku tertentu. Ada banyak game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang mudah digunakan, seperti penggunaan gamifikasi (Simoes, 2013). "Berdasarkan sifat teknologi ini, salah satu area di mana gamifikasi memiliki dampak terbesar adalah pembelajaran online" (Dominguez, A, 2013). "Gamifikasi telah diterapkan di berbagai domain dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu domain tersebut adalah pendidikan dan pelatihan" (Delon, W, 1992), di mana elemen permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja siswa. Penggunaan gamifikasi yang dikemas dalam bentuk bermain sambil belajar yang disebut pembelajaran Asik Matematika disingkat SikMa, merupakan inovasi baru yang dapat dijadikan sebagai langkah mengalihkan perhatian siswa untuk terus belajar sambil bermain.



METODE

Materials

Gamification atau gamification berasal dari kata toy yang artinya mainan. Model pembelajaran gamifikasi ini merupakan teknik yang dirancang dalam bentuk mainan. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan menggunakan mekanika berbasis permainan, seni berbasis permainan dan pemikiran siswa serta cara siswa memperkuat materi yang dipelajari.

Penggunaan konsep gamification saat ini banyak digunakan di tempat-tempat non-game/hiburan, tetapi juga di dunia pendidikan dan bisnis. Gamification menarik orang untuk menggunakan produknya. Ini digunakan untuk memotivasi orang, dan baru-baru ini, gamifikasi juga digunakan untuk memengaruhi perilaku. (Mayhart: 2016) Apa yang harus diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran gamifikasi ini. Ada sejumlah faktor penting yang perlu dipertimbangkan: aturan yang harus diikuti, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, umpan balik yang diberikan dan penghargaan yang diterima, pemecahan masalah, narasi kronologis peristiwa, kehadiran pemain, lingkungan yang mendukung, tantangan dan rasa ingin tahu.

Media pembelajaran Linktree salah satu model LMS yang mudah dimanfaatkan untuk pembelajaran daring meskipun digunakan oleh pemula. Metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan program pengabdian ini yakni pelatihan pemanfaatan media pembelajaran secara partisipatif. Linktree merupakan salah satu situs yang menyediakan link yang dapat mengumpulkan semua link yang digunakan untuk proses pembelajaran. Biasanya guru mengupload satu demi satu link materi, absen, tugas dll untuk di isi oleh siswa di damping orang tua. Dengan fitur ini guru dapat mengumpulkan semua link menjadi satu sehingga proses pembelajaran akan lebih mudah dan tidak ribet.

Methods

Alternatif pemecahan masalah dilakukan dengan memberikan bimbingan dan pelatihan berupa praktik yang dipimpin langsung oleh masing-masing pengajar, dimana pengajarnya adalah dosen Kurikulum Matematika, Fakultas MIPA Universitas Pamulang, Provinsi Banten. Pelatihan berlangsung secara virtual selama 12 jam. Latihan ini diberikan agar guru/pendidik mampu menggunakan linktree untuk membuat gamification. Biaya implementasi adalah Rp 0 atau gratis. Jumlah siswa yang terlibat dalam kegiatan yang menggunakan gamifikasi ini berjumlah 40 orang. Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 (tiga) tahap. Tahap pertama memberikan materi terkait pentingnya mengoptimalkan pembelajaran dan penggunaan linktree serta mendesain gamifikasi. Latihan tahap kedua berupa simulasi dan demonstrasi penggunaan gamifikasi. Tahap ketiga evaluasi.

HASIL

Secara umum kegiatan pelatihan penggunaan *gamification* dalam mengoptimalkan pembelajaran berlangsung sangat baik, peserta yang terdiri dari siswa kelas VII dan VIII sangat antusias dan bersungguh-sungguh mengikutinya, mulai dari kegiatan pemberian materi oleh narasumber sampai dengan pelaksanaan praktik. Pada saat penyampaian materi tentang *gamification* dan manajerialnya, banyak pertanyaan yang muncul dari peserta yang menunjukkan adanya respon positif dari peserta tersebut sehingga tim pengabdian melakukan penambahan waktu untuk sesi pemberian materi. Begitu juga pada



saat praktik simulasi dan demonstrasi penggunaan *gamification*. Peserta pun sangat antusias dalam mengikutinya. Menu serta fasilitas yang tersedia di *gamification* sangat membantu sekali terutama dalam hal mengukur ketercapaian materi, serta memudahkan guru untuk melihat aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

DISKUSI

Hasil akhir dari kegiatan hands-on ini adalah peserta diajak untuk menggunakan aplikasi *gamification* dan tim layanan mengevaluasi penggunaan *gamification* dalam optimasi. Dalam evaluasi kegiatan tersebut, peserta sangat menilai penggunaan gamifikasi dengan visualisasi dan fungsi menu yang sangat mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh, dan lebih dari 70% menyatakan sangat efektif.

KESIMPULAN

Peserta sangat antusias untuk menerima dan mempraktekkan gamifikasi selama pelaksanaan pengabdian, terutama ketika penggunaan gamifikasi dalam optimalisasi pembelajaran sangat efektif. Gamifikasi memiliki fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar. Agar siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran online, maka kita perlu memberikan pelatihan yang intensif agar siswa tidak fokus hanya pada satu media/aplikasi. Secara umum terlihat para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dan sangat efektif dalam menggunakan pembelajaran jarak jauh. Namun, hasil PKM ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti atau petugas pelayanan berikut untuk memverifikasi efektivitas statistiknya dan untuk menentukan jumlah materi yang dicapai dengan menggunakan gamifikasi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kegiatan ini berjalan dengan baik berkat bantuan dan dorongan yang cukup luar biasa dari berbagai pihak, rasa hormat dan terima kasih kami sampaikan kepada, Rektor Universitas Pamulang, Ketua LPPM Universitas Pamulang dan yang lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga menjadi amal ibadah disini Allah SWT.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Alessi, S. M. & Trollip, R. S. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development* (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2009. *Research Procedure A Practical Approach*. Jakarta: Rineka Cipta
- [3] Borg, W. R. & Gall, M. D. (2013). *Educational research: an introduction* (7th ed.). New York: Longman, Inc
- [4] Iis, Ernawati & Totok Sukardiyono (2015). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Pendidikan*. Universitas Negeri Yogyakarta
- [5] Mawarni, S & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4 (1), 84-96
- [6] Rusmaini (2019). Implementation Of Basic Teaching Materials In The Students Of Faculty Of Education And Science At Pamulang University. *Jurnal Humanika: Jurnal*



- Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora. Vol. 2 No. 3.
- [7] Hadi, M. S. & Emzir, E. (2016). Improving Speaking Ability through Mobile Assisted Language Learning (MALL) Learning Model. *IJLECR –International Journal of Language Education and Culture Review*. 2, 71-74
- [8] Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F (2013). “A social gamification framework for a K-6 learning platform”. *Computers in Human Behavior*, 29, 345–353.
- [9] Dominguez, A., Saenz-De-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pages, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). “Gamifying learning experiences: practical implications and outcomes”. *Computers & Education*, 63, 380–392
- [10] Delon, W., & Mclean, E. “Information systems success”(1992). The quest for the dependent variable. *Information Systems Research*, 3(1), 60–95.
- [11] Banu Prasetyo, U. T. (2018). Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. Prosiding SEMATEKSOS 3 "Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0" (pp. 22-27). Jakarta: Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial.
- [12] Muhammad Nuhman Mahfud, A. W. (2018). Penggunaan Gadget untuk menciptakan pembelajaran yang Efektif. Prosiding Seminar Nasional, 58-63.
- [13] Setiawan, D. (2018). Impact of Information Technology Development and Communication. *Simbolika*, 4(1), 62-72. Retrieved from Available online <http://ojs.uma.ac.id/index.php/symbolika>



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN