



## **Penggunaan Model Pembelajaran *Gamification* Berbantuan *Online Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa (Studi Pada Program RPL Daring Kemampuan Dasar Mengajar Universitas Pamulang – IKIP Gunung Sitoli)**

**Rusmaini<sup>1)</sup>, Lodya Sesriyani<sup>2)</sup>, Saiful Anwar<sup>3)</sup>**

<sup>1)2)3)</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

[dosen02066@unpam.ac.id](mailto:dosen02066@unpam.ac.id)<sup>a)</sup>, [dosen01852@unpam.ac.id](mailto:dosen01852@unpam.ac.id)<sup>b)</sup>, [dosen00902@unpam.ac.id](mailto:dosen00902@unpam.ac.id)<sup>c)</sup>

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine whether there is a significant difference between student academic achievement in the Basic Teaching Ability course before and after being taught using the gamification learning model. The approach taken in this research is a quantitative approach. This research is a Quasi-experimental research using quantitative data analysis. Data collection techniques using direct tests. The results of this study are 1) The students' attendance in the use of online learning assisted gamification learning models in the online RPL program reached 98.28%; 2) the pretest and posttest scores have a significant increase in 15.82 from 66.38 to 82.20; 3) there are four social skills that become effective nurturant, namely: 1) Skills to express opinions, 2) Skills to clarify ideas, 3) skill to criticize non-individual ideas (Critizing An Idea, Not a Person) and 4) skill to reveal reasons.*

**Keywords:** *Gamification, Basic Teaching Skills, Online Learning- RPL Program*

### **ABTRAK**

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi akademik mahasiswa pada mata kuliah Kemampuan Dasar Mengajar kelas sebelum dan setelah dengan diajar menggunakan model pembelajaran gamifikasi. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi eksperimen dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes langsung. Hasil dari penelitian ini ialah 1) Tingkat kehadiran pada penggunaan model pembelajaran gamification berbantuan online learning pada program RPL Daring mencapai 98,28%; 2) nilai pretest dan posttest memiliki kenaikan yang cukup baik sebesar 15,82 dari 66,38 mencapai 82,20; 3) terdapat empat keterampilan sosial yang menjadi nurturant effect yaitu: 1) Keterampilan mengungkapkan pendapat, 2) Keterampilan mengklarifikasi ide, 3) mengkritik ide bukan individunya (Critizing An Idea, Not a Person) dan 4) mengungkapkan alasan.

**Kata kunci:** Gamification; Keterampilan Dasar Mengajar; RPL Daring

## **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 merubah kehidupan manusia dalam segala sisi, salah satu yang sangat terdampak oleh adanya pandemi tersebut adalah bidang pendidikan. Semua orang tahu bahwa di Indonesia yang dinamakan belajar mulai dari tingkat dasar sampai dengan tingkat tinggi dilakukan secara tatap muka langsung di kelas. Tetapi dengan adanya pandemi covid-19 ini semua harus berubah dan beradaptasi menjadi pembelajaran jarak jauh dengan berbagai model dan metode pembelajaran. Pada awal masa pandemi pembelajaran secara online learning sangat diminati bahkan disukai baik dosen dan mahasiswa.

Di Universitas Pamulang, yang merupakan sebuah lembaga pelayanan pendidikan tinggi juga beradaptasi dengan lingkungan yang serba online, seluruh kegiatan kampus baik secara administrasi maupun akademik dilakukan secara online. Dalam kegiatan akademik Universitas Pamulang menggunakan pembelajaran online berbantuan LMS (Learning Management System). Pembelajaran ini dinilai efektif pada awalnya tetapi ditengah-tengah pandemi terdapat sebagian mahasiswa yang sudah mulai bosan dengan pembelajaran online terutama bagi pembelajaran-pembelajaran yang materinya sangat teoritis dan basic misalnya matakuliah kemampuan dasar mengajar. Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan modifikasi pembelajaran yang bersifat suplemen dari LMS Unpam yaitu berupa model pembelajaran Gamification.

Gamifikasi merupakan suatu konsep yang digunakan dalam sebuah permainan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat berpikir secara kritis sehingga dapat menyelesaikan masalah pada pembelajaran Jusuf (2016). Selain itu gamifikasi merupakan suatu proses dalam mengaplikasikan sebuah permainan berdasarkan unsur-unsur yang terdapat dalam game. Unsur tersebut bertujuan memberikan motivasi dalam peningkatan pengguna baik guru maupun peserta didik berdasarkan perkembangan zaman saat ini (Tukiran:2010). Perkembangan teknologi yang semakin berkembang di zaman modern ini membuat industri game berkembang sangat pesat, hingga para ahli banyak sekali yang mengembangkan konsep game ke dunia nyata salah satunya adalah pendidikan yang di dalamnya berisikan model pembelajaran gamifikasi. Gamifikasi mampu memberikan dampak atau manfaat yang positif di dalam pendidikan yaitu peningkatan motivasi dan

keterlibatan mahasiswa dalam aktifitas pembelajaran yang secara tidak langsung juga akan meningkatkan perolehan nilai mahasiswa (Kusworo: 2019).

Dalam mengembangkan model pembelajaran gamification peneliti memanfaatkan pembelajaran virtual atau yang biasa disebut dengan online learning. Metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara modern akan membuat peserta didik lebih aktif daripada metode pembelajaran secara tradisional. E-learning merupakan salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran kelas virtual. E-learning tidak hanya sebagai pengganti metode pembelajaran namun juga dapat dijadikan pengganti materi pembelajaran yang biasa dilakukan secara tatap muka. Dengan bantuan elearning maka mahasiswa menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi IT serta dapat memaksimalkan kemampuan mahasiswa tersebut. Model pembelajaran gamification yang dikembangkan oleh peneliti ditekankan pada dua hal yaitu 1) memanfaatkan tambahan media sosial youtube yang digunakan untuk meningkatkan proses berpikir kritis mahasiswa dan 2) memanfaatkan forum diskusi untuk meningkatkan kemampuan mengungkapkan pendapat mahasiswa secara tertulis, kedua penekanan tersebut dilakukan setelah peneliti melakukan studi pendahuluan ditemukan sebagian besar mahasiswa yang mengikuti program RPL Daring adalah mahasiswa yang sebetulnya pintar tetapi masih belum maksimal ketika diminta mengungkapkan pendapatnya secara tertulis.

Penelitian ini dilakukan melalui program fasilitasi rekognisi pembelajaran lampau (RPL) bagi mahasiswa dan pengembangan kapasitas institusi di daerah tertinggal antara Perguruan Tinggi di Daerah Tertinggal (PTDT) Utama yaitu IKIP Gunung Sitoli dengan Perguruan Tinggi Mitra (PT Mitra) yaitu Universitas Pamulang digunakan sebagai acuan teknis pelaksanaan program, terutama dalam pembelajaran daring sebagai bagian dari implementasi kebijakan merdeka belajar – kampus merdeka

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono:2015) . Dari penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa quasi eksperimen merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hasil perlakuan yang sudah dilakukan dalam suatu penelitian

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Model pembelajaran gamification dikembangkan berdasarkan framework yang telah dikembangkan peneliti pada tahun 2018 yang terdiri dari dua tahapan yaitu tahapan perencanaan dan perancangan. Model pembelajaran ini menggunakan 8 game mechanics mengikuti 8 keterampilan mengajar dengan penentuan level berdasarkan urutan keterampilan dasar mengajar. Challenges yang harus dilakukan secara berurutan mulai dari game keterampilan membuka pelajaran sampai dengan game keterampilan menutup pelajaran. Pada model pembelajaran ini terdapat point maksimal sejumlah 14 point per level sehingga total point yang diperoleh sejumlah 112 point untuk 8 game mechanics. Terdapat 8 badge untuk setiap mahasiswa. Badge akan diperoleh jika mahasiswa mendapatkan minimal 12 point perlevel.

Dalam penelitian ini game roles dan game play terjabarkan dimulai dari game keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan materi pelajaran, keterampilan memberikan penguatan, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan variasi pembelajaran, keterampilan mengelola kelas, keterampilan membimbing kelompok kecil dan perorangan, dan terakhir keterampilan menutup pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data pada tingkat kehadiran sebesar 98,28% sementara tingkat ketidakhadiran sebesar 1,72% dikarenakan terkendala jaringan dan kegiatan yang berbenturan dengan jadwal RPL daring secara sinkronus. Adapun tingkat kehadiran ini dilakukan selama 14 pertemuan. Pertemuan pertama, ketujuh dan keempat belas menggunakan sinkronus. Ketidakhadiran tersebut berada pada pertemuan sinkronus.

Hasil dari gamification menunjukkan 7 mahasiswa mendapatkan level platinum, 10 mahasiswa mendapatkan level gold, 5 mahasiswa mendapatkan level silver, dan sisanya 3 orang mendapatkan level bronze. Biasanya yang mendapatkan level silver dan bronze ialah mahasiswa-mahasiswa yang tidak teliti dalam melihat permasalahan yang ada pada video pembelajaran sehingga ketika memberikan komentar pada topik diskusi tidak fokus menyelesaikan masalah bahkan ada juga mahasiswa yang salah melihat video yang dibahas dikarenakan setiap pertemuan video pembelajaran yang dijadikan studi kasus berbeda-beda.

Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir mahasiswa terdapat peningkatan sebesar 15, 82 dimana hasil tes awal diketahui sebesar 66, 28 sedangkan tes akhir sebesar 82, 20. Kenaikan dari angka tersebut berada pada posisi cukup ke posisi baik namun posisi tersebut harus ditingkatkan lagi.

Selain kedua hal tersebut diatas, terdapat efek samping dalam pembelajaran dengan model gamification. Peneliti konsen pada empat keterampilan sosial yang diamati yaitu: 1) Keterampilan mengungkapkan pendapat, 2) Keterampilan mengklarifikasi ide, 3) mengkritik ide bukan individunya (*Critizing an Idea, Not a Person*) dan 4) mengungkapkan alasan.

Pada tahapan keterampilan mengutarakan pendapat banyak mahasiswa yang mampu mengutarakan pendapatnya namun terkadang pendapat yang diutaran masih disisipi bahasa-bahasa lokal, terbata-bata sehingga mahasiswa sulit memahaminya, jadi disini tugas dosen pengampu memberikan penguatan terhadap pendapat mahasiswa tersebut.

Selanjutnya dengan adanya keterampilan mengklarifikasi ide, mahasiswa ketika ditanya mahasiswa yang lain cukup kesulitan dalam mengklarifikasi ide, sering kali klarifikasi yang diberikan berbelit-belit sehingga dosen pengampu harus telaten meluruskan atau merangkai kalimat dan memberikan penguatan agar tetap berani mengklarifikasi karena biasanya ketika diklarifikasi mereka stop berkomentar takut salah.

Setelah dilanjutkan pada keterampilan memberikan kritikan ide mahasiswa lain, pada keterampilan ini sebagian mahasiswa sangat tertarik dan menikmati proses pemberian kritikan. Pada beberapa topik mahasiswa kelepasan dalam memberikan kritikan kepada mahasiswa lain dan cenderung memberikan kometar diluar konten video bahkan ada yang mengomentari komentar temannya bukan karena ide nya tapi karena ada masalah pribadi pada teman tersebut.

Terakhir pada keterampilan memberikan alasan, beberapa mahasiswa sudah mulai mampu memberikan alasan secara logis, meskipun ditulis secara singkat. Berdasarkan pengamatan peneliti hal ini merupakan imbas dari literasi membaca yang sangat minim dibarengi oleh kemalasan dalam mencari informasi diluar informasi yang telah disediakan. Keadaan ini berlangsung sampai dengan pertemuan ke-4, pada pertemuan berikutnya keterampilan memberikan alasan terus mengalami peningkatan

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 8 game mechanics mengikuti 8 keterampilan mengajar dengan penentuan level berdasarkan urutan keterampilan dasar mengajar dan tidak boleh dibolak balik satu keterampilan dasar menjadi dasar pada keterampilan dasar berikutnya. Hal tersebut sesuai dengan pembahasan konsep keterampilan dasar mengajar yang diaplikasikan dalam penelitian ini sesuai dengan buku Rusmaini (2019) yang menyatakan bahwa keterampilan dasar harus diajarkan mulai dari keterampilan dasar membuka sampai dengan keterampilan dasar yang lebih kompleks.

Seperti yang telah dibahas pada hasil penelitian tingkat kehadiran, maupun point nilai pretest dan posttest mengalami kenaikan dari setiap pertemuan. Hal ini sangat wajar mengingat model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran inovatif yang membuat mahasiswa tertarik untuk terus mengikuti dan menjalaninnya. Hal ini sesuai dengan hakikat pembelajaran inovatif yang notabene merupakan pembelajaran baru, aktif, inovatif, kreatif, efektif, menarik, gembira dan berbobot. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anugerah (2017) yang menyatakan bahwa Terdapat hasil yang signifikan setelah diterapkannya pembelajaran berbasis game. Kemudian diperkuat kembali oleh penelitian Rusmaini dkk (2021) yang menunjukkan bahwa Pengembangan model pembelajaran gamification dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar mahasiswa.

Terdapat empat keterampilan sosial yang menjadi nurturant efect yaitu: 1) Keterampilan mengungkapkan pendapat, 2) Keterampilan mengklarifikasi ide, 3) mengkritik ide bukan individunya (*Critizing an Idea, Not a Person*) dan 4) mengungkapkan alasan. Hal ini selaras dengan pendapat Kagan (2009) yang menyatakan bahwa terdapat 46 keterampilan sosial dan setiap model pembelajaran memiliki sosial skill yang berbeda-beda. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anwar (2018) yang menyatakan Penelitiannya menyatakan bahwa: 1) proses pembelajaran pada matakuliah Pembaharuan Pembelajaran Pendidikan Ekonomi dapat dilakukan dengan konsep gamification dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran online learning; 2) respon mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan konsep gamification sebagian besar tertarik karena merupakan hal baru bagi mereka; 3) terdapat nurturant effect selama selama konsep gamification diterapkan di kelas.

## **KESIMPULAN**

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini ialah: 1) Tingkat kehadiran pada penggunaan model pembelajaran gamification berbantuan online learning pada program RPL Daring mencapai 98,28%; 2) nilai pretest dan posttest memiliki kenaikan yang cukup baik sebesar 15,82 dari 66,38 mencapai 82,20; 3) terdapat empat keterampilan sosial yang menjadi nurturant effect yaitu: 1) Keterampilan mengungkapkan pendapat, 2) Keterampilan mengklarifikasi ide, 3) mengkritik ide bukan individunya (Critizing An Idea, Not a Person) dan 4) mengungkapkan alasan.

## **REFERENSI**

- Anugerah bagus wijaya, dkk. (2017). Gamifikasi pelajaran sejarah perjuangan kemerdekaan menggunakan metode Scott. *Jurnal Pendidikan*, vol. 2, No.1.
- Anwar, S., Marlina, N., & Wulandari, R. (2018). Efektifitas Gamification Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 6(1), 5-14.
- Jusuf, Heni. 2016. Penggunaan Gemifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Tikom*, vol. 5, No.1
- Kusworo, K., Rusmaini, R., Sholeh, B., & Jaya, F. (2019). Pembaharuan Pembelajaran Pendidikan Ekonomi.
- Rusmaini, Rusmaini & Sesriyani, Lodya & Anwar, Saiful. (2021). The Development of Gamification Model Assisted by Online Learning to Improve the Quality of Student Learning in Economic Education at Pamulang University. 10.4108/eai.17-7-2020.2302975.
- Slavin. 2010. Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik (Alih bahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta
- Tukiran, Taniredja. 2010. Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta