



SOSIALISASI PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DI SDN TANJUNGSARI 1 KABUPATEN TULUNGAGUNG

Nugrananda Janattaka*, Nourma Okaviarini

*Program Studi PGSD, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

*Email: nandahanduk@gmail.com

Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Gamifikasi, Sosialisasi, Pembelajaran</p> <p>Diterima: 12-07-2022 Disetujui: 18-07-2022 Dipublikasikan: 25-07-2022</p> <p>Keywords: Gamification, Socialization, Learning</p>	<p>Pembelajaran berbasis teknologi merupakan bentuk dari adaptasi pendidikan dengan kemajuan teknologi. Perkembangan kemajuan teknologi, menuntun dunia pendidikan untuk menyesuaikan tuntutan global, baik dalam proses pembelajarannya, maupun penggunaan media belajar. Gamifikasi di dalam dunia pendidikan dapat didefinisikan memasukan unsur dan elemen game pada lingkungan pembelajaran, baik proses pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran. Tujuan dari sosialisasi pendampingan di SDN Tanjungsari 1 adalah untuk memperkenalkan aplikasi pendukung gamifikasi dalam pendidikan sehingga bisa membuat pembelajaran inovatif dan interaktif. Adapun aplikasi pendukung yang digunakan dalam sosialisasi pendampingan ini adalah quizwhizzer dan genially. Aplikasi pendukung tersebut adalah aplikasi yang tergolong cukup mudah digunakan dan juga memiliki interface yang menarik bagi siswa SD. Pendampingan dilaksanakan dua kali yaitu pertama membahas penggunaan quizwhizzer dan pembuatan unsur game dalam kuis yang akan diterapkan. Sedangkan pada pertemuan kedua, adalah penggunaan genially dalam mendukung pembelajaran menggunakan gamifikasi berupa board games online yang terintegrasi dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.</p>
	<p>Abstact</p> <p>Technology-based learning is a form of adaptation of education to technological advances. The development of technological advances has led the world of education to adapt to global demands, both in the learning process and in the use of learning media. Gamification in the world of education can be defined to include game elements and elements in the learning environment, both the learning process and learning evaluation. The purpose of mentoring socialization at SDN Tanjungsari 1 is to introduce gamification support applications in education so that they can create innovative and interactive learning. The supporting applications used in this mentoring socialization are quizwhizzer and genially. The supporting application is an application that is quite easy to use and also has an attractive interface for elementary students. Mentoring is carried out twice, namely first discussing the use of quizwhizzer and making game elements in the quiz that will be applied. Meanwhile, at the second meeting, it was the use of genially in supporting learning using gamification in the form of online board games that were integrated with the ongoing learning theme.</p>

PENDAHULUAN

Peran teknologi pada abad 21 sangatlah penting, teknologi dapat membantu guru mempermudah segala hal berkaitan dengan administrasi ataupun pembelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, guru dipaksakan untuk memahami teknologi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi pendukung baik secara *synchronus* maupun *asynchronus*. Penggunaan aplikasi pendukung dalam pembelajaran daring menemukan banyak kendala, diantaranya adalah kecenderungan siswa merasa bosan, oleh sebab itu, salah satu cara mengatasi hal tersebut dengan memasukkan unsur game ke dalam pembelajaran atau yang disebut gamifikasi. Gamifikasi adalah strategi pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen game pada hal-hal yang bersifat non-game. (Redy Winatha & Ariningsih, 2020) Pada dunia pendidikan, gamifikasi bisa dijabarkan sebagai alat atau sebuah cara untuk memotivasi siswa dalam belajar. (Kusuma et al., 2018)

Pada konsep gamifikasi, ada beberapa elemen yang akan dimasukkan dalam sebuah pembelajaran diantaranya adalah *point*, *levels*, *leaderboard*, *badges*, *challenge*, estetika, *game thinking*, dan *engagement* (Amany & Desire, 2020). *Point* yaitu dimana jika seorang siswa berhasil menyelesaikan tugas, akan mendapatkan point. Unsur selanjutnya adalah *levels* sebagai sarana tahapan perkembangan pemahaman siswa. *Leaderboard* adalah hasil dari sebuah pencapaian siswa. *Badges* adalah hasil yang didapatkan siswa setelah menyelesaikan misi, sedangkan *challenge* adalah tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa, dan estetika adalah pengalaman yang dirasakan siswa setelah menerima gamifikasi. *Game thinking* adalah ide berpikir yang memiliki unsur persaingan, kerjasama dan eksplorasi. Adapun elemen terakhir adalah *engagement* adalah tujuan proses mendapatkan perhatian melibatkan user (siswa) dalam proses yang telah dibuat. (Amany & Desire, 2020)

Gamifikasi dalam pembelajaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten. Gamifikasi struktural adalah gamifikasi yang menerapkan elemen permainan dalam rangkaian materi tanpa merubah rangkaian bentuk dari materi itu sendiri. Sedangkan gamifikasi konten adalah penggunaan elemen game dan pola pemikiran sebuah game pada materi pembelajaran hal tersebut bertujuan agar menyerupai tampilan sebuah game. (Ariani, 2020)

Tujuan dari sosialisasi pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi ini adalah untuk memperkenalkan konsep game yang akan diterapkan dalam pembelajaran supaya menambah motivasi siswa dalam belajar. Gamifikasi merupakan salah satu strategi yang

dapat diterapkan untuk mengembangkan minat belajar siswa. (Permata & Kristanto, 2020) Sebuah kajian studi juga menjelaskan bahwa gamifikasi dapat mempengaruhi perilaku pengguna melalui motivasi, bahwa motivasi pada gilirannya dapat berubah menjadi positif ditemukan dalam permainan yang diterapkan pada pembelajaran (Dahlström, 2012) Diharapkan setelah pelaksanaan sosialisasi di SDN Tanjungsari 1 Kabupaten Tulungagung, dapat menambah variasi strategi pembelajaran yang dapat membuat motivasi siswa bertambah serta menunjang terciptanya inovasi dalam pembelajaran.

METODE

Kegiatan sosialisasi pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi ini dilaksanakan dalam 4 tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi program dan pelaporan. Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan adalah survei awal, yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan di sekolah mitra. Hasil survey awal menunjukkan bahwa, siswa cenderung jenuh dengan pola pembelajaran PTMT yang dilaksanakan di sekolah, sehingga diperlukan adanya variasi strategi agar membuat pembelajaran menarik dan motivasi siswa bertambah. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi pendampingan ini, adalah terintegrasi dengan kegiatan kampus mengajar angkatan 3 di sekolah sasaran yaitu SDN Tanjungsari 1 Kabupaten Tulungagung. Pada program kampus mengajar angkatan 3 ada sebuah penugasan kepada mahasiswa berupa adaptasi teknologi pada sekolah sasaran, sehingga terciptalah sosialisasi pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan pembicara adalah Dosen Pembina Lapangan yang berkolaborasi dengan dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bhinneka PGRI, beserta mahasiswa kampus mengajar.

Pada tahap pelaksanaan, dilaksanakan secara tatap muka pada dua hari berturut-turut. Kegiatan sosialisasi pendampingan pada awalnya adalah memperkenalkan istilah gamifikasi kepada bapak ibu guru SDN Tanjungsari 1 Kabupaten Tulungagung, selanjutnya adalah memperkenalkan elemen pada gamifikasi, dan langkah yang terpenting adalah praktik membuat gamifikasi dengan aplikasi pendukung, yaitu quizwhizzer pada pertemuan pertama, dan genially pada pertemuan kedua. Pada kegiatan sosialisasi pendampingan, para peserta yaitu bapak ibu guru SDN Tanjungsari 1 didampingi oleh tim yang berasal dari dosen dan mahasiswa kampus mengajar agar proses pemberian materi dapat berjalan dengan baik tanpa kendala. Tahap evaluasi program sosialisasi pendampingan dilakukan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah evaluasi pelaksanaan sosialisasi. Adapun data

hasil evaluasi yaitu berupa angket respon dari peserta sosialisasi pendampingan. Indikator keberhasilan sosialisasi dilihat dengan adanya perubahan positif dari sekolah mitra atau sekolah sasaran dari pelaksanaan program. Pada tahap akhir dari kegiatan sosialisasi pendampingan ini adalah pelaporan sebagai bentuk dari pelaksanaan program yaitu adaptasi teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi ini dilaksanakan pada tanggal 5-6 April 2022 dengan narasumber Nugrananda Janattaka, M.Pd dan Nourma Oktaviarini, M.Pd. Peserta dari sosialisasi pendampingan adalah bapak dan ibu guru SDN Tanjungsari 1, kelas 1-6 SD. Kegiatan sosialisasi pendampingan berjalan dengan baik dan efektif. Pada tahap awal pemateri menanyakan kepada peserta sosialisasi tentang konsep gamifikasi, akan tetapi para peserta belum mengenal istilah dan konsep gamifikasi, sehingga sangat antusias mengikuti kegiatan sosialisasi pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi. Setelah memperkenalkan istilah gamifikasi dan memberikan contoh bentuk gamifikasi dalam pembelajaran, para peserta sosialisasi menyambut dengan gembira. Peserta didik sangat antusias ketika narasumber memberikan tutorial membuat board game dalam bentuk kuis pilihan ganda. Satu persatu peserta mencoba membuat board game dengan pendampingan dosen yaitu Nourma Oktaviarini, M.Pd dan mahasiswa kampus mengajar angkatan 3. Berikut ini merupakan hasil dokumentasi proses sosialisasi pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi.



Gambar 1. Photo bersama dengan peserta sosialisasi pendampingan

Pada hari pertama kegiatan pendampingan, bapak ibu guru begitu antusias dalam mempraktikkan langkah-langkah membuat game pembelajaran. Adapun proses yang dilalui adalah log in sampai dengan share game kepada peserta didik.

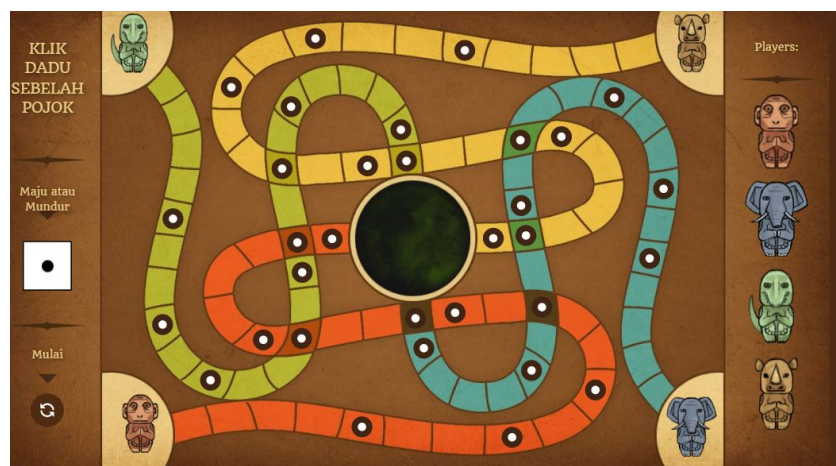


Gambar 2. Pemateri dan Tim memberikan pendampingan pada peserta sosialisasi

Proses pendampingan kepada peserta sosialisasi dilaksanakan dari langkah awal sampai langkah akhir, sehingga para peserta harus dapat membuat game pembelajaran dan membagikannya kepada siswanya kelak. Banyak sekali rintangan dalam proses pendampingan, yaitu memperkenalkan *tools-tools* pada aplikasi yang digunakan. Meskipun begitu, sosialisasi pendampingan ini sangat berkesan bagi narasumber dan tim, maupun dari peserta sosialisasi pendampingan. Para peserta sosialisasi menikmati hal yang mereka anggap baru, sehingga banyak sekali pertanyaan maupun rasa penasaran terhadap penggunaan aplikasi yang mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi.



Gambar 3. Hasil Board Game peserta menggunakan aplikasi Genially



Gambar 4. Interface Board Game Digital peserta menggunakan aplikasi Genially

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi pendampingan yang bersifat memperkenalkan teknologi dan kebermanfaatannya dalam dunia pendidikan, memberikan dampak nyata bagi peserta sosialisasi yaitu bapak dan ibu guru di SDN Tanjungsari 1 Kabupaten Tulungagung. Pada akhir pelaksanaan sosialisasi pendampingan, semua guru sudah dapat membuat game digital sendiri dan mampu membagikannya kepada siswanya saat pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi sosialisasi pendampingan berupa angket respon, menunjukkan bahwa peserta sosialisasi pendampingan menerima banyak manfaat dari program sosialisasi pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar. Harapan peserta sosialisasi adalah dilanjutkannya kembali program tersebut dengan materi yang berbeda, sehingga bisa menambah wawasan bapak ibu guru terkait pembelajaran berbasis teknologi. Gamifikasi sendiri merupakan bagian dari literasi digital yang memanfaatkan media aplikasi dalam pembuatan game dalam bidang teknologi. (anwari, 2018)

KESIMPULAN

Bapak dan Ibu guru SDN Tanjungsari 1 Kabupaten Tulungagung sebagai peserta sosialisasi pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi menyatakan bahwa setelah mengikuti sosialisasi pendampingan, pengetahuan mereka tentang teknologi sangatlah meningkat. Mereka sangat bersyukur bisa membuat media berbasis *game* agar dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan inovatif. Rencana tindak lanjut dari kegiatan ini adalah memperkenalkan lebih banyak lagi, aplikasi pendukung gamifikasi kepada bapak ibu guru SDN Tanjungsari 1 Kabupaten Tulungagung, agar memiliki banyak opsi dalam mengembangkan atau membuat *game* pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

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>
- anwari, misbakhul. (2018). The effect of Gamification on Students. *The Effect of Gamefication on Learning*, 01(April 2021), 160-164.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Dahlstrøm, C. (2012). Impacts of gamification on intrinsic motivation. *Education and Humanities Research*, 1-11.
- Kusuma, G. P., Wigati, E. K., Utomo, Y., & Putera Suryapranata, L. K. (2018). Analysis of Gamification Models in Education Using MDA Framework. *Procedia Computer Science*, 135, 385-392. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.187>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265-274. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>