

Penerapan *Gamification* Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA

Annisya^{1*}, Rizza Megasari², Yogi Dwi Satrio³, Rizky Dwi Putri⁴

annisya.fe@um.ac.id^{1*}

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Ekonomi

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Malang

Received: 26 09 2020. Revised: 10 12 2020. Accepted: 12 05 2021.

Abstract: This gamification training for SMAN 3 Nganjuk teachers aims to improve teachers' understanding and skills in utilizing mobile learning in learning activities carried out especially during the pandemic era. Student learning activities are expecting not only to be carried out through the WA group or Google Classroom, but can also doing by using other applications that can attract students' learning interest. This service activity carried out in 3 stages, namely, 1) the preparation stage, 2) the implementation stage, 3) the mentoring stage using the lecture method and FGD (Focus Group Discussion). The enthusiasm of the teacher in participating in this training activity looks very big, so that the results obtained from this service are as many as 85% of the teachers have mastered the use of applications well and are ready to practice it in classroom learning.

Keywords: Learning Media, Mobile Learning, Gamification.

Abstrak: Pelatihan *gamification* pada guru SMAN 3 Nganjuk ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam pemanfaatan *mobile learning* dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan apalagi pada saat era pandemi. Kegiatan belajar siswa diharapkan tidak hanya dilakukan melalui WA grup atau *Google Classroom*, namun juga dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi lainnya yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui 3 tahapan yaitu, 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap pendampingan dengan menggunakan metode ceramah dan FGD (*Focus Group Discussion*). Antusiasme guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini terlihat sangat besar, sehingga hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebanyak 85% guru telah menguasai dengan baik penggunaan aplikasi dan siap mempraktikkannya pada pembelajaran di kelas.

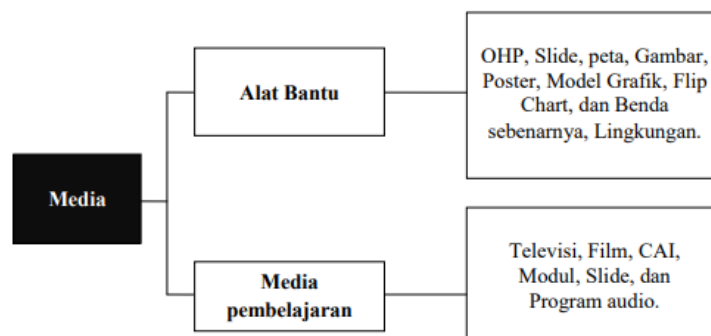
Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Mobile Learning*, *Gamification*

ANALISIS SITUASI

Media merupakan sebuah bentuk serta saluran yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi, pengertian ini sesuai dengan batasan yang diberikan oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology*). Fungsi media sebagaimana kita sering menyebut dengan istilah mediator, yaitu mengatur tingkat efektifitas hubungan antara dua tokoh utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan materi pelajaran. Secara ringkas kita

dapat memaknai media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010).

Pada sebuah kegiatan pembelajaran, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai media komunikasi yang mana dapat kita pergunakan untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar sebagai alat untuk penyalur pesan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ada dua kategori media dalam kegiatan pembelajaran yaitu, 1) alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan 2) media pembelajaran (*instructional media*). Peran media sebagai alat bantu adalah berfungsi untuk membantu para pendidik dalam memperjelas materi atau pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik.

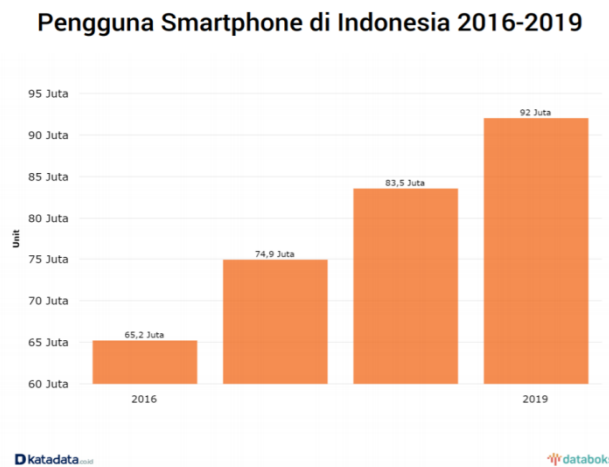


Gambar 1. Bagan Penggolongan Media (Bambang Warsita, 2008)

Kegiatan komunikasi interaktif antara guru dan siswa dapat diistilahkan dengan proses belajar mengajar. Pada proses ini memerlukan sebuah media yang digunakan untuk menjembatani komunikasi tersebut. Hal ini dihmaksudkan untuk meminimalisir hambatan pada kegiatan komunikasi antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran sejatinya bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif dan bermakna bagi siswa. Dewasa ini perkembangan teknologi tumbuh pesat dan semakin maju sehingga banyak alternatif media yang dapat digunakan pendidik dalam membantu para siswa belajar. Salah satu teknologi yang sedang tumbuh pesat dan banyak dimanfaatkan oleh masyarakat adalah *mobile learning*. Darmawan (2013) berpendapat bahwa *mobile learning* merupakan salah satu alternative yang bisa dimanfaatkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara fleksibel.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *mobile* pada dasarnya adalah terkait dengan adanya fleksibilitas dari pengguna dalam memperoleh informasi kapan saja dan dimana saja sesuai dengan pendapat (Calimag, 2014). Pada *mobile learning*, sistem pengoperasiannya menggunakan android yang mana hal ini sudah banyak digunakan pada *smartphone*. Sistem ini bersifat terbuka untuk umum sehingga akan mempermudah para pengguna android untuk

membaca dan menggunakan berbagai fitur aplikasi sesuai yang diharapkan. Penggunaan *smartphone* dikalangan masyarakat juga mengalami peningkatan setiap tahunnya.



Gambar 2. Gambar Peningkatan Pengguna *Smartphone* di Indonesia (Databoks, 2019)

Kim et al.,(2013) memandang bahwa teknologi *smartphone* berbasis *mobile android*, berpotensi sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan pengalaman baru terhadap siswa karena siswa akan sering terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Media *smartphone* pun mempunyai keunggulan lainya dimana harganya relative lebih murah daripada *Personal Computer* (PC) maupun laptop, meskipun demikian *smartphone* memiliki keunggulan yang hampir sama dengan PC, yaitu dapat menampilkan unsur multimedia berupa teks, video, suara, animasi, hiburan dan lain-lain. Hal ini akan mempermudah penguana untuk lebih ringkas dalam melakukan kegiatan dimanapun dan kapanpun. Sejalan dengan kelebihanannya, *Smartphone* berbasis *mobile android* juga memiliki kekurangan terkait dengan performanya dalam pemanfaatannya pada kegiatan pembelajaran yaitu: resolusi gambar yang terbatas, daya tahan baterai kecil, dan kurang mendukungnya beberapa tipe file untuk dioperasikan.

Game adalah salah satu contoh dari media yang bisa dimanfaatkan dari *smartphone* yang mana sudah banyak para pengajar memanfaatkan *game* ini dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Media pembelajaran ini sering disebut pula dengan istilah *gamification*. Pengertian *gamification* sendiri adalah merupakan sebuah konsep yang berasal dari domain media yang mana mulai digunakan sejak tahun 2008, namun baru mendapatkan pengakuan oleh masyarakat luas pada pertengahan tahun 2010 dalam sebuah konferensi yang kemudian diadopsi oleh sebuah industri. Deterding dkk (2011) menyapaikan pendapatnya terkait dengan *gamification* yang mana merupakan sebuah penggunaan elemen *game design* dalam konteks *nongame*. Pendapat lainnya datang dari Huotari dan Hamari (2012) dimana beliau

mendefinisikannya sebagai suatu proses agar siswa mendapatkan pengalaman bermain dalam proses mendukung penciptaan nilai secara keseluruhan. *Gamification* adalah alat yang menarik untuk memberikan pendidikan dan pelatihan.

Pertimbangkan definisi formal dari permainan dalam konteks pendidikan seperti: pemain, kegiatan berpikir, tantangan abstrak, aturan, interaktivitas, umpan balik, hasil yang diukur dan reaksi emosional yang semua terdapat dalam satu struktur (Kapp, 2013). Sebuah permainan abstrak hanya menunjukkan karakteristik tertentu dari kehidupan nyata dan mereka menyajikan realitas yang berbeda. Unsur tantangan membuat pemain terdorong untuk mencapai tujuan tertentu. Interaktivitas dalam game terjadi antara pemain dan sistem permainan dan di antara pemain. Umpan balik positif atau negatif mempengaruhi perilaku permainan pemain. Pemain bereaksi secara emosional terhadap bagian yang berbeda dari pengalaman gaming. *Gamification* harus menyajikan tampilan yang estetik untuk menarik dan mempengaruhi bagaimana pemain melakukan permainan. Komponen yang paling penting dari gamifikasi adalah bagaimana mempromosikan permainan berpikir, mengubah dari suatu kegiatan sehari-hari menjadi kesempatan untuk belajar dan berkembang (Kapp, 2013).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas yang dilakukan oleh para guru SMA di Kab. Nganjuk masih banyak yang belum memanfaatkan *mobile learning* sebagai media pembelajaran di kelas. Guru cenderung menggunakan metode konvensional. Program kerja yang dilakukan tersebut masih belum optimal. Hal ini karena esensi pertemuan masih seputar tentang penyusunan silabus, dan kurikulum. Sehingga memang membutuhkan pelatihan tentang skill untuk membuat media pembelajaran serta kuis dengan memanfaatkan *mobile learning* dengan media *smartphone*.

SOLUSI DAN TARGET

Solusi yang ditawarkan tim untuk mitra adalah melakukan kegiatan pelatihan untuk para guru di SMAN 3 Nganjuk terkait dengan *gamification* dengan menggunakan *smartphone* pada pembelajaran berbasis *mobile learning*. Kegiatan ini dilakukan untuk mendukung serta mempermudah guru melakukan pembelajaran berbasis *online* selama masa pandemi. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu para guru mengembangkan kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan. Target kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Target Luaran

No.	Kegiatan	Luaran	Waktu
1	Pelatihan <i>Gamification</i>	kepada Peningkatan kompetensi	Agustus 2020

	guru – guru di SMAN 3 Nganjuk	professional guru dalam mengajar	
2	Pendampingan guru – guru SMAN 3 Nganjuk	Penguasaan aplikasi <i>quizziz</i> dan <i>e-crowdwar</i> untuk kegiatan pembelajaran	Agustus 2020

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam 3 tahapan kegiatan. Kegiatan tersebut diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pendampingan. Kegiatan pengabdian ini ditargetkan dilaksanakan untuk para guru SMAN 3 Nganjuk yang berjumlah sebanyak 70 orang guru. Target kompetensi yang diharapkan adalah adanya peningkatan pemahaman dan kemahiran guru dalam penggunaan aplikasi *gamification* dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Penerapan *gamification* pada pembelajaran di SMA” yang dilakukan di SMAN 3 Nganjuk ini dilakukan pada bulan Agustus 2020 berlokasi di SMAN 3 Nganjuk yang beralamat di Jl. Bengawan Solo, Kelurahan No.109, Mangunan, Begadung, Kec. Nganjuk, Kabupaten Nganjuk. Kegiatan ini dilakukan dalam 3 tahap. Tahap persiapan. Pada kegiatan ini dilakukan oleh tim untuk melakukan koordinasi dengan Guru SMAN 3 Nganjuk terkait dengan penetapan jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta tugas dari masing – masing pihak. Pada tahap ini disepakati bahwa kegiatan pelatihan aka dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 7 – 8, 15 dan 22 Agustus 2020 dengan jumlah peserta sebanyak 70 orang guru.

Tahap pelaksanaan, tim melakukan kegiatan sosialisasi. Kegiatan ini dilakukan dalam dua pertemuan yaitu pada tanggal 7 – 8 Agustus 2020. Sosialisasi ini dilakukan dengan memberikan dua materi untuk para guru. Materi tersebut adalah tentang model pembelajaran dan *mobile learning*, *quizziz*, dan *e – crowdwar* . Kegiatan selanjutnya adalah penyusunan bank soal untuk dimasukkan ke dalam aplikasi *quizziz* dan *e – crowdwar*. Tahap pendampingan akan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 15 dan 22 Agustus 2020. Pada kegiatan ini fokus pada pendampingan kepada bapak ibu guru untuk menggunakan aplikasi *quizziz* dan *e – crowdwar*.

HASIL DAN LUARAN

Hasil dan luaran yang didapat pada kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMAN 3 Nganjuk ini adalah peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan *smartphone* dalam kaitannya dengan *mobile learning* pada pembelajaran terutama aplikasi *quizziz* dan *e-*

crowdwar. Semua guru mengikuti kegiatan pelatihan dengan penuh antusias. Menurut hasil dari pengamatan oleh TIM, terlihat peningkatan pemahaman dan kompetensi profesional guru dalam pemanfaatan aplikasi *quizziz* dan *e-crowdwar* dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, para guru banyak yang memanfaatkan *google classroom* dan *WA group* dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring, namun dengan adanya pelatihan ini banyak guru yang memanfaatkan aplikasi *quizziz* dan *e-crowdwar* untuk menarik minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Berikut adalah rangkaian tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan pelatihan.

Pada tahap persiapan, kegiatan ini berupa FGD yang dilakukan oleh tim untuk melakukan koordinasi dengan Guru SMAN 3 Nganjuk terkait dengan jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Fokus pada kegiatan ini adalah penyesuaian jadwal kegiatan serta pembagian tugas masing – masing pihak.



Gambar 3. Kegiatan Koordinasi dengan para guru.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan berupa sosialisasi yang dilakukan dalam bentuk *workshop* yang dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 7 – 8 Agustus 2020 dengan memberikan dua materi untuk para guru. Pada hari pertama Tim menyajikan materi tentang model pembelajaran dan *mobile learning*. Kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi *gamification* dengan aplikasi yang dipilih adalah *quizziz* dan *e-crowdwar* yang disampaikan oleh Yogi Dwi Satrio, S.Pd., M.Pd.



Gambar 4. Penyampaian materi model pembelajaran dan *mobile learning*

Pada tahap pendampingan, kegiatan ini dilakukan secara langsung dengan para guru – guru di SMAN 3 Nganjuk dan dilakukan sebanyak 2 kali kegiatan yaitu pada tanggal 15 Agustus dan 22 Agustus 2020.

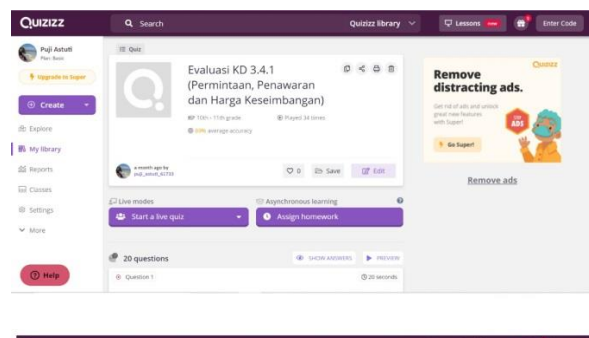


Gambar 5. Penyampaian materi *gamification*, *quizziz* dan *e-crodwar*

Fokus kegiatannya adalah para guru melakukan praktik langsung penggunaan aplikasi *quizziz* dan *e-crowdwar*. Kegiatan yang dilakukan sebanyak 2 kali ini dimaksudkan agar para guru dapat secara maksimal dalam memahami dan mempraktikkan penggunaan aplikasi *gamification* dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya.



Gambar 6. Guru memasukkan Soal pada aplikasi *quizziz* dan *e-crodwar*.



Gambar 7. Salah satu akun guru peserta kegiatan masyarakat pada aplikasi *quizziz*

Dari kegiatan di atas sebanyak 85% guru telah memahami pengaplikasian *quizziz* dan *e – crodwar*. Selanjutnya diharapkan guru akan lebih kreatif dalam menyajikan kegiatan pembelajaran di kelas secara daring maupun luring.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para guru yang menjadi peserta pada kegiatan pelatihan. Para guru terlihat sangat antusias mengikuti pelatihan. Banyak pertanyaan yang disampaikan pada saat tim menyampaikan materi model pembelajaran serta materi *gamification* pada pembelajaran. Guru juga sangat aktif dalam mempelajari setiap tahapan pembuatan serta pengunggahan materi pada aplikasi serta mempraktikkan penggunaan aplikasi. Adanya pelatihan ini menambah pengetahuan guru serta kemampuan guru untuk menggunakan aplikasi *online learning* dalam pembelajaran, sehingga siswa akan lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pelajaran yang dilaksanakan oleh para guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar. Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada
- Calimag, J. and V, Miguel, P. A. G., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application. *International Journal of Research in Engineering and Technology*, 2(2), pp119-128. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.681.508&rep=rep1&type=pdf>
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. And Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MinTrek Conference Envisioning*. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>
- Huotari, K. and Hamari, J. (2012). Defining Gamification: A Service Marketing Perspective. *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference on - MindTrek '12*.
- Kapp, K. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction: Game Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Fransisco, CA: John Wiley & Sons.
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D.-J., & Seo, D. Students' perceptions and experiences of mobile learning. *Language Learning & Technology*, 17(3), 52-73. <http://llt.msu.edu/issues/october2013/kimetal.pdf>
- Warsita, Bambang (2008). *Teknologi Pembelajaran. Landasan & Aplikasinya* Jakarta. Rineka Cipta.