



Media Pembelajaran Gamification sebagai Alternatif Pembelajaran Daring

Lodya Sesriyani¹, Rusmaini², Saiful Anwar³, Putut Said Permana⁴, Enggar Prasetyawan⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Ekonomi, Universitas Pamulang

dosen01852@unpam.ac.id

ABSTRACT

This PkM aims to socialize gamification as an alternative learning model that can be used in online learning. In online learning, teachers face various challenges that come from both teachers and students. The most perceived challenge by teachers is to motivate students in learning. Gamification is believed to be able to increase student motivation in learning. This is one of the reasons behind this activity. This PKM was carried out by 5 lecturers and involved 5 students who were running a field practice program at SMPN 21 South Tangerang. This activity begins with observing the needs of students and teachers in terms of teaching and learning activities in the classroom. After making observations, it was found that teachers and students need a variety of activities that can reduce boredom when learning online. The activity was continued by socializing material about alternative uses of gamification as a learning model that could be done, then the next day the teacher was given the opportunity to develop various activities that involve student activities in online learning.

Keywords: *Online learning, covid-19, gamification*

ABTRAK

PkM ini bertujuan untuk mensosialisasikan gamification sebagai alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan pada pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring, guru menghadapi berbagai tantangan yang berasal baik dari guru maupun siswa. Tantangan yang paling dirasakan oleh guru adalah memotivasi siswa dalam belajar. Gamification dipercaya mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini menjadi salah satu alasan yang melatarbelangi kegiatan ini. Pkm ini dilakukan oleh 5 orang dosen dan melibatkan 5 orang mahasiswa yang sedang menjalankan program praktek lapangan di SMPN 21 Tangerang Selatan. Kegiatan ini dimulai dengan melakukan observasi mengenai kebutuhan siswa dan guru dalam hal aktivitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Setelah melakukan observasi ditemukan bahwa guru dan siswa membutuhkan variasi aktivitas yang mampu mengurangi rasa bosan ketika belajar daring. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan sosialisasi materi mengenai alternatif penggunaan gamification sebagai model pembelajaran yang dapat dilakukan, kemudian hari berikutnya guru diberikan kesempatan untuk mengembangkan berbagai aktifitas yang melibatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran daring.

Kata kunci: Pembelajaran daring, covid-19, gamification

PENDAHULUAN

Pandemi Covid- 19 yang melanda dunia mempengaruhi banyak lini kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Pemerintah kebingungan menentukan kebijakan apa yang cocok untuk tetap menjaga kondisi kesehatan namun juga tak mengenyampingkan pentingnya pendidikan. Guru dan siswa tak kalah kewalahan disaat mereka harus belajar cepat pada setiap kebijakan yang ditawarkan oleh pemerintah.

Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28/03/2020 dampak virus COVID-19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19.

Pembelajaran daring merupakan salah satu kebijakan yang ditawarkan oleh pemerintah. Pembelajaran jenis ini merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan akseibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis aktivitas pembelajarn (Sadikin, A., & Hamidahn, A., 2020). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) telah lebih dari satu semester ini dijalani oleh guru dan siswa, baik menggunakan platform buatan sendiri, aplikasi Whatsapp, maupun menggunakan email. Tentunya pembelajaran daring seperti ini menguras energi, waktu serta konsentrasi. Hal ini tidak jarang juga menimbulkan rasa bosan yang dihadapi oleh guru dan siswa.

Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh . Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology, dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp. Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media sosial seperti Facebook dan Instagram (Sesriyani,

2019). Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM.

METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Tema " Sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran Gamification pada Pembelajaran Jarak Jauh" akan dilakukan pada tanggal 5-7 April 2021. PKM ini akan dilakukan oleh 5 orang dosen, 5 orang mahasiswa dan 40 orang guru di SMPN 21 Tangerang Selatan. Walaupun pada masa pandemi, PKM ini dilakukan secara luring di sekolah dengan menerapkan protokol kesehatan yang sesuai dengan aturan yang berlaku. PKM ini diawali dengan proses observasi ke lapangan, dalam hal ini tim PKM melakukan koordinasi awal bersama pembimbing PPL yang membimbing di sekolah tersebut, karena kebetulan mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi sedang PPL disana.

Bersama pembimbing PPL, tim melakukan observasi awal ke sekolah dan menemui kepala sekolah untuk mendapatkan akses ke guru-guru, dan melihat langsung bagaimana guru dan siswa berinteraksi selama proses belajar dan mengajar daring. Setelah melakukan observasi, tim melakukan FGD dengan kepala sekolah dan beberapa guru berkaitan dengan apa saja yang dibutuhkan sekolah dalam hal ini yang berkaitan dengan media pembelajaran. Sehingga dirumuskan Gamification sebagai alternatif untuk media pembelajaran di kelas. PKM yang rencananya akan dilakukan selama 3 hari berturut-turut ini mendapat dukungan penuh dari kepala sekolah maupun guru, mereka menyambut dengan sangat antusias.

Hari pertama tanggal 5 April, acara akan dibuka oleh kepala sekolah. Kemudian sesi berikutnya dilanjutkan dengan pemaparan dari narasumber PKM mengenai Gamification sebagai model pembelajaran, aktifitas hari pertama ditutup dengan makan siang bersama serta doa yang dipimpin oleh salah seorang mahasiswa. Hari kedua tanggal 6 April akan dilanjutkan dengan praktek bagaimana mengembangkan materi yang dapat digunakan pada fitur-fitur Gamification, kemudian hari terakhir diujicobakan kepada siswa salah satu kelas dari guru yang mengikuti sosialisasi. Pada tahap ujicoba tim PKM akan

melakukan evaluasi terhadap apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dari model Gamification. Tindak lanjut dari PKM ini adalah PKM berkelanjutan mengenai game lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMPN 21 Tangerang Selatan berlokasi di tengah pusat kota, tepatnya di jalan Angsana I, RT.2/RW.08, Pamulang Timur., Kecamatan. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417. Sekolah ini dikepalai oleh Drs. Aris Munandar, M.Pd, sejak desember 2019. Pembelajaran daring telah dilakukan di sekolah ini sejak bulan maret 2020. Penerapan sekolah jarak jauh atau daring ini menindaklanjuti surar edaran Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tangerang Selatan Nomor: 440/1507-Disdikbud tentang Pengalihan Kegiatan Pembelajaran di Rumah. Observasi dilakukan oleh tim PkM pada bulan Februari 2021, setelah setahun penerapan sistem sekolah daring.

Hasil observasi yang dilakukan tim PkM ke sekolah SMPN 21 Tangerang Selatan mengenai pengaplikasian pembelajaran daring disekolah tersebut, menurut kepala sekolah awalnya berjalan dengan sangat baik. Guru dan siswa antusias untuk melakukan aktifitas pada forum-forum yang dibuka secara online. Namun hal itu tidak berlangsung lama, guru dan siswa mulai merasa bosan dengan ritme pembelajaran yang monoton yang minum aktifitas fisik seperti pembelajaran konvensional. Guru dan siswa kebanyakan hanya melakukan aktifitas sekedarnya, hanya mengupload tugas, kemudian siswa mengerjakan dan upload kembali, terkadang tidak ada feedback atau diskusi yang hidup yang diberikan oleh guru kepada siswa. Selain rasa bosan, guru dan siswa juga mengeluhkan kuota yang boros ketika melakukan pembelajaran daring, berdasarkan survey, rata-rata guru dan siswa menghabiskan sekitar 2GB data untuk 1 jam pembelajaran daring melalui aplikasi zoom meeting.

Hal ini dirasakan cukup berat oleh guru dan siswa. Namun, hal ini tidak dirasakan oleh guru maupun siswa apabila mereka habiskan untuk bermain sosial media. Paket data yang banyak dikeluarkan untuk IG maupun sosial media yang lain, walaupun besar namun tidak dikeluhkan oleh guru dan siswa. Lebih lanjut, guru juga mengeluhkan kesulitan untuk memotivasi siswa mengerjakan tugas- tugas yang diberikan oleh guru. Siswa beralasan bahwa mereka tidak paham dan tidak tahu bahwa ada tugas dan sebagainya. Hal ini diperburuk karena rendahnya keinginan siswa untuk bergabung dikelas online, hal ini

ditunjukkan dengan hanya 50 persen siswa yang bergabung jika guru melakukan kelas online baik yang secara langsung di zoom maupun yang tidak langsung seperti di WA group

Secara rinci, tim menemukan berbagai hambatan pembelajaran dengan metode daring diantaranya adalah: 1) Keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa. Kondisi guru yang tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, ini bisa dilihat dari guru-guru yang lahir tahun sebelum 1980-an. Kendala teknologi informasi membatasi mereka dalam menggunakan media daring. Begitu juga dengan siswa yang kondisinya hampir sama dengan guru-guru yang belum paham dengan penggunaan teknologi. 2) Sarana dan prasarana yang kurang memadai. Perangkat pendukung teknologi jelas mahal, banyak di daerah Indonesia yang guru-gurunya pun masih dalam kondisi ekonominya yang mengkhawatirkan. Kesejahteraan guru maupun murid yang membatasi mereka dari serba terbatas dalam menikmati sarana dan prasarana teknologi informasi yang sangat diperlukan dalam masa pandemi ini. 3) Akses internet yang terbatas. Jaringan internet yang benar-benar masih belum merata di pelosok negeri ini. Tidak semua lembaga pendidikan baik sekolah dasar maupun sekolah menengah atas dapat menikmati internet, jika adapun jaringan internet masih belum mampu mengcover media daring. 4) Kurang siapnya penyediaan anggaran. Anggaran juga termasuk sesuatu yang menghambat pembelajaran secara online, karena aspek kesejahteraan guru dan murid masih jauh dari harapan. Ketika mereka menggunakan kuota internet untuk memenuhi kebutuhan media daring, maka jelas mereka tidak sanggup membayarnya. Ada dilema dalam pemanfaatan media daring, ketika menteri pendidikan memberikan semangat produktivitas harus melaju, namun disisi lain kecakapan dan kemampuan finansial guru dan siswa belum melaju ke arah yang sama. 5) siswa yang tidak termotivasi belajar karena tidak adanya variasi kegiatan yang diberikan guru dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu pada PKM kali ini tim mencoba untuk mensosialisasikan model pembelajaran gamification sebagai alternatif untuk pengajaran daring disekolah. PKM ini diselenggarakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh salah satu tim PKM mengenai penerapan gamification pada salah mata kuliah yang di Pendidikan Ekonomi Unpam. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa gamification sangat dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, apalagi pada masa pandemi seperti ini, yang menuntut pembelajaran secara daring. Pembelajaran di SMPN 21 Tangerang Selatan yang masih

dibawah naungan Dinas Pendidikan Kota Tangerang Selatan, juga ikut menyelenggarakan pembelajaran daring. Namun, media yang digunakan cukup monoton yaitu menggunakan WA dan Email.

Siswa dan guru mulai kehabisan akal bagaimana menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan pada sistem daring. Kesadaran akan pentingnya pengembangan sumberdaya manusia adalah pendidikan dan pelatihan perkembangan globalisasi, kultur masyarakat dan geografi Indonesia serta sosial ekonomi masyarakat juga menjadi pertimbangan terhadap permasalahan pembelajaran secara tradisional. Perkembangan masyarakat yang menuju pada era masyarakat informasi (Information Age) atau masyarakat ilmu pengetahuan (Knowledge Society) membentuk potensi positif terhadap perubahan pada sector pendidikan dan pelatihan. Untuk alasan tersebut tim ingin memberikan sosialisasi penggunaan Gamification untuk dijadikan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Universitas Pamulang yang dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Ekonomi selama 3 hari berjalan lancar dan mendapat respon positif dari peserta yaitu guru SMK AlFalalah Tangerang Selatan. Dengan adanya kegiatan ini menjadikan para guru SMK Al- Falah Tangerang Selatan mengerti tentang pengetahuan dan pemahaman mengenai prokrastinasi serta meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan game dalam media pembelajaran. Gamifikasi dalam pembelajaran jarak jauh adalah salah satu solusi untuk meminimalisir adanya tindakan menunda-nunda pekerjaan (prokrastinasi). Karena kebiasaan menunda-nunda pekerjaan (prokrastinasi) pada masa PJJ ini sebagian besar timbul karena kurangnya motivasi belajar siswa dan kurangnya pengetahuan akan tugas yang diberikan. Dengan adanya pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran ini, siswa dapat melakukan tugasnya untuk belajar sambil mengerjakan tugas penting lainnya. Seperti mencatat hal-hal yang penting dalam materi pembelajaran, membantu orang-tua nya memasak, membantu orangtua nya menjaga warung, berolahraga, bahkan sambil tidur-tiduran di waktu yang santai. Dengan demikian siswa dapat melakukan prokrastinasi aktif yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Saiful dkk. 2018. Efektifitas Gamification Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi. Jurnal Unesa. Vol. 6 No. 1
- Sesriyani, L., & Sukmawati, N. N. (2019). Analisis Penggunaan Instagram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi. EDUKA : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis. <https://doi.org/10.32493/eduka.v4i1.3822>
- Moncada, Susan M.:
- Moncada, Tomas P. 2014. Gamification of Learning in Accounting Education. *Jurnal of Higher Education Theory and Practice* : Volume 14.
- Jusuf, Heni. 2016. Penggunaan Gemifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Tikom*, vol. 5, No.1