

Pelatihan Gamifikasi dalam Video Pembelajaran untuk PAUD

Nurhikmah H¹, Abdul Hakim², Abdul Malik Ramli³, Baso Asrul N. Bena⁴

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Jl. A.P. Pettarani Gunungsari Baru Makassar

Email: Nurhikmah.h@unm.ac.id

Abstrak. PKM Gamifikasi dalam Video Pembelajaran untuk PAUD ini tujuannya untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi guru pendidikan anak usia dini (Kelompok IGTKI-PGRI Kabupaten Majene) tentang gamifikasi dan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan software gratis, PKM ini dilaksanakan dengan 3 tahapan kegiatan, Tahap Persiapan, Pelaksanaan, dan Tahap Evaluasi Adapun hasil kegiatan yang di laksanakan selama 3 hari atau 32 jam. di ikuti oleh 27 guru PAUD. yaitu meningkatnya kemampuan guru dalam memproduksi video pembelajaran yang menarik dan pengetahuan tentang gamifikasi dalam pembelajaran Sesuai karakteristik siswa nya masing-masing dan kondisi lingkungan tempat dimana akan digunakan media tersebut., adapun output dari PKM ini adalah memperoleh sertifikat yang berjumlah 32 jam peserta. PKM Gamifikasi dalam Video Pembelajaran untuk PAUD di kabupaten Majene, Terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam memproduksi media animasi video pembelajaran untuk anak usia dini yang terlihat dari produk yang dihasilkan pada saat praktik, sehingga guru dapat memproduksi sendiri media pembelajaran.

Kata Kunci: covid-19, gamifikasi, video pembelajaran, PAUD

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan adanya adaptasi teknologi sistem pembelajaran dengan tersedianya pendukung pembelajaran seperti fitur dan aplikasi dalam komputer maupun smartphone. Di zaman saat ini orang-orang begitu akrab dengan adanya teknologi dalam kehidupan sehari-hari mulai dari anak-anak hingga orang dewasa bahkan dari balita dan lansia. Generasi yang lahir pada era sekarang adalah generasi alpha. Generasi alpha adalah generasi yang dilahirkan antara tahun 2011-2025 dan sangat familiar dengan teknologi digital (Fadlurrohman et al., 2019; Jasni et al., 2018; Syamsuri & Md, 2021). Generasi alpha juga disebut dengan generasi kaca hal ini dikarenakan anak-anak sejak kecil mereka sudah mulai terpapar akan layar teknologi (McCordle & Wolfinger, 2009; Setiawan et al., 2019). Seiring perkembangan tersebut dalam dunia pendidikan, untuk menghadapi perkembangan teknologi para pendidik harus memiliki kompetensi untuk menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan sekarang.

Perkembangan Gamifikasi mulai disadari pada pertengahan 2010, dimana industri permainan video mulai dipopularkan sebagai Gamifikasi digunakan sebagai potensi dalam peningkatan pendidikan, dimana implementasinya harus menunjukkan peningkatan intensif sebagai konsekuensi jangka pendek dan hasil belajar sebagai konsekuensi jangka panjang (Dubois & Tamburrelli, 2013; Mukarromah & Agustina, 2021). Tujuan gamifikasi agar memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan dan pemahaman di kelas dalam lingkungan digital (Anunpattana et al., 2021; Fortes Tondello et al., 2018; Landers et al., 2017). Ada empat jenis Gamifikasi dalam pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis konten seperti matematika, keterampilan khusus seperti mendongeng, keterampilan sistematis dan membuat suatu konten seperti membuat video.

Anak usia dini sangat erat kaitannya dengan belajar melalui bermain. Pembelajaran anak usia dini menekankan bahwa anak-anak memperoleh berbagai keterampilan melalui bermain. Penerapan gamifikasi memberikan pengalaman belajar dan interaksi sosial yang

interaktif dan menyenangkan saat dibutuhkan (Fadlurrohimi et al., 2019; Sailer & Homner, 2020; Shi et al., 2014).

Untuk itu pengenalan gamification dalam video pembelajaran oleh guru di jenjang pendidikan anak usia dini dapat memberikan solusi ke guru dalam penyampaian materi di masa pandemi, mengingat sekarang semua guru sudah menggunakan teknologi digital seperti laptop dan smartphone untuk komunikasi terutama di lokasi mitra.

Mengenai analisis situasi, ada beberapa pertimbangan yang harus digunakan sebagai dasar pertimbangan implementasi PKM Gamifikasi dalam video pembelajaran untuk PAUD : 1) kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran sendiri khususnya video pembelajaran masih rendah, 2) tersedianya software gratis untuk membuat media video pembelajaran di handphone, dan 3) peningkatan pembelajaran di dunia pendidikan. efisien dan lebih menarik di masa pandemi.

Metode

Upaya peningkatan kapasitas tenaga pendidik PAUD di tim IGTKI untuk menguasai pembelajaran melalui gamifikasi dalam video pembelajaran untuk membuat materi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai metode pemaparan. Memecahkan masalah terkait PKM ini melalui beberapa langkah operasional sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. satu. Orientasi awal.
 - b. Menyusun proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
 - c. Izin Penelitian
 - d. Menyiapkan bahan/materi pembelajaran, melaksanakan dan berkoordinasi dengan dinas pendidikan.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pembukaan
 - b. Pemaparan materi dengan menggunakan metode yang bervariasi disertai dengan media.
 - c. Diskusi kelompok dan Tanya jawab
 - d. Penutupan
3. Tahap Evaluasi
 - a. Diskusi tentang materi PKM.
 - b. Adanya perubahan.
4. Tahap Pembuatan Laporan
 - a. Menyusun laporan kegiatan.
 - b. Cetak laporan dan penyerahan ke LPPM-UNM.

Keterlibatan mitra dalam pelaksanaan program, khususnya mendukung tenaga kependidikan dalam mengembangkan e-learning untuk pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran yang menarik, karena untuk mencapai hasil akhir PKM ini untuk mendapatkan sertifikat ada durasi 32 jam, peserta harus memproduksi sendiri video pembelajaran menggunakan POWTOON dan mengirimkan hasilnya kepada penyelenggara PKM.

Hasil dari PKM ini adalah materi pelatihan dan sertifikasi yang diraih oleh para peserta. Secara tidak langsung kegiatan ini bermanfaat bagi peserta dengan meningkatkan kemampuan guru dalam memproduksi video pembelajaran. Kegiatan pelatihan pembuatan media untuk anak usia dini di butuhkan keterampilan khusus guru mengetahui karakteristik siswa nya masing-masing dan kondisi lingkungan tempat dimana akan digunakan media tersebut. Oleh karena itu media yang tersedia di internet tidak dapat begitu saja langsung digunakan. Oleh karena itu pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran ini di laksanakan selama 3 hari atau 32 jam. Dan di ikuti oleh 27 guru PAUD.

Ketersediaan fasilitas sangat membantu kelancaran pelatihan. Para siswa sangat antusias karena melalui sesi ini mereka menambah pengetahuan dan keterampilan untuk membuat video pembelajaran gadi yang dapat digunakan secara gratis. Video pembelajaran nyata akan membantu guru mencapai hasil belajar dengan karakteristik siswa yang heterogen, terutama pada pendidikan anak usia dini. Guru dapat kewalahan menghadapi siswa yang beragam dengan karakteristik, minat, dan tingkat pemahaman yang berbeda. Dengan video pembelajaran, guru dapat mengarahkan pembelajaran agar semua siswa dapat memahami materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kegiatan pelatihan editing gamifikasi dalam video pembelajaran untuk PAUD di kabupaten Majene membawa pengaruh yang besar terhadap pengetahuan dan manfaatnya dalam upaya menumbuhkan kesadaran dalam menggunakan media pada pembelajaran anak usia dini, selain itu gamifikasi dalam pembelajaran akan menjadikan lebih menarik dan menambah rasa ketertarikan anak didik. Hal ini didukung atas beberapa dasar sebagai berikut.

1. Manfaat

Bahan ajar sangat membantu dalam meningkatkan proses belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sumantri, 2015; Warkintin & Mulyadi, 2019). Selain itu, bahan ajar memiliki manfaat lain, yaitu:

- a. Mengajar akan lebih cenderung menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Pengertian bahan ajar dapat dibuat lebih jelas sehingga siswa dapat memahaminya.
- c. metode pengajaran bisa lebih beragam, tidak hanya verbal, sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa melakukan berbagai kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan, tetapi juga kegiatan lain yang dilakukan siswa seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih jelas dalam penyajian pesan dapat mengatasi kendala ruang dan waktu untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi membuat media semakin mudah dan beragam, bahkan hanya dengan menggunakan smartphone sudah dapat membuat media yang baik khususnya media video. Materi pembelajaran berbasis video dapat menjadi solusi kelas terbaik untuk mengatasi keterbatasan dan tantangan pembelajaran.

2. Motivasi peserta

Motivasi para peserta cukup tinggi, dapat kita lihat:

- a. Tingkat partisipasi peserta pelatihan dalam pelatihan adalah 95 persen.
- b. Selama kegiatan berlangsung, perhatian peserta cukup tinggi, mereka serius

mengikuti program kegiatan.

- c. Sebagai hasil penilaian peserta evaluasi tugas individu (praktik/produk), setiap peserta menghasilkan produk video pembelajaran yang dapat digunakan di lingkungan belajarnya.

3. Peningkatan pengetahuan dan evaluasi

Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa secara umum peserta pelatihan mengaku telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk pembuatan materi video pembelajaran. Mereka akan mengembangkan keterampilan ini dengan belajar di kelas nanti.



Gambar 1: Tim Memberikan Materi dalam Pelatihan Gamifikasi Video Pembelajaran

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari laporan kegiatan PKM Gamifikasi dalam Video Pembelajaran untuk PAUD di kabupaten Majene, Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memproduksi materi video animasi pembelajaran awal yang terlihat dari produk yang dihasilkan selama latihan, sehingga memungkinkan guru untuk memproduksi materi pembelajaran pada set mereka sendiri. Hasil dari PKM Gamifikasi dalam pembelajaran video untuk PAUD adalah setiap guru memiliki media video animasi produksi sendiri yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan menerapkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran dengan menggunakan fasilitas video pembelajaran yang dibuat berdasarkan kondisi dan karakteristik siswa. dalam lingkungan pendidikan untuk guru prasekolah, sertifikat sebagai tanda telah mengikuti pelatihan selama 32 jam pelajaran, panduan tutorial PDF dan Video Tutorial untuk peserta. Oleh karena itu diharapkan dapat mengembangkan kemampuan editing video pembelajaran ini untuk memproduksi lebih banyak lagi video pembelajaran sehingga dapat memudahkan dan meringankan kerja guru dalam mengajarkan anak usia dini yang memiliki pemahaman yang konsep yang nyata dan tidak dapat diajarkan secara abstrak dan membayangkan sesuatu.

DAFTAR RUJUKAN

Anunpattana, P., Khalid, M. N. A., Iida, H., & Inchamnan, W. (2021). Capturing potential impact of challenge-based gamification on gamified quizzing in the classroom. *Heliyon*, e08637.

- Dubois, D. J., & Tamburrelli, G. (2013). Understanding gamification mechanisms for software development. *Proceedings of the 2013 9th Joint Meeting on Foundations of Software Engineering*, 659–662.
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178–186.
- Fortes Tondello, G., Premasukh, H., & Nacke, L. (2018). *A theory of gamification principles through goal-setting theory*.
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358–367.
- Landers, R. N., Bauer, K. N., & Callan, R. C. (2017). Gamification of task performance with leaderboards: A goal setting experiment. *Computers in Human Behavior*, 71, 508–515.
- McCordle, M., & Wolfinger, E. (2009). *The ABC of XYZ: Understanding the global generations*. The ABC of XYZ.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44.
- Shi, L., Cristea, A. I., Hadzidedic, S., & Dervishalidovic, N. (2014). Contextual gamification of social interaction—towards increasing motivation in social e-learning. *International Conference on Web-Based Learning*, 116–122.
- Sumantri, M. S. (2015). Strategi pembelajaran teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar. *Jakarta: Rajawali Pers*, 2.
- Syamsuri, A. S., & Md, A. (2021). *Pendidikan Guru dan Pembelajaran*. Nas Media Pustaka.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.