



## Pelatihan Gamifikasi Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Bantaeng

Awi Dassa<sup>1</sup>, Muhammad Husnul Khuluq<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Makassar

**Abstrak.** Program Kemitraan Masyarakat (PKM) bertajuk pelatihan gamifikasi pembelajaran dilakukan bersama mitra dari kelompok kerja guru (KKG) SD se-Kabupaten Bantaeng. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mitra dalam merancang dan mengimplementasikan gamifikasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, terutama di masa pandemi covid-19. Untuk mencapai tujuan tersebut, program pelatihan dibagi ke dalam lima fase, yakni: 1) sosialisasi pemanfaatan IT dalam pembelajaran dan pengenalan gamifikasi, 2) telaah *best practices* gamifikasi pembelajaran dan pengenalan prinsip dasar gamifikasi, 3) pendampingan pembuatan game digital sederhana, 4) praktek kerja mandiri terbimbing, serta 5) evaluasi. Pemberian materi hingga pendampingan pembuatan game digital dilakukan secara luring, sedangkan praktek kerja hingga evaluasi dilakukan secara virtual-digital dengan memanfaatkan *youtube* dan WA sebagai media komunikasi. Program pelatihan yang dilakukan berhasil memotivasi guru mitra untuk mengimplementasikan game digital dalam pembelajaran mereka. Selain itu, seluruh peserta pelatihan juga telah berhasil menyelesaikan pembuatan game digital sederhana hingga tahap publikasi game. Secara umum, peserta sangat puas (4,9 dari skala 5,0) dengan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Namun, pelaksanaan kerja mandiri masih perlu dievaluasi, baik dari segi bentuk, kontrol, maupun durasi pelaksanaannya.

**Kata kunci:** program kemitraan masyarakat, gamifikasi pembelajaran, game digital sederhana

**Abstract.** A workshop of learning gamification has been conducted in a partnership program with the regional council of primary school teachers of Bantaeng. The program aims to improve the skills of the teacher-partners in designing and using digital games as media alternatives in their teaching practices in class, particularly during the covid-19 pandemic. The workshop is set into five main phases, namely, 1) socialization of the uses of IT in learning and introduction to gamification as a learning media alternative, 2) review of best practices of gamification in learning and introduction to basic principles of gamification, 3) assisted practice in developing simple digital games, 4) guided self-practice, and 5) evaluation. The workshop combines offline activities (for the first three phases) and virtual digital ones using *youtube* and WA group as communication medias for the last two phases. The program has successfully helped increase teachers' motivations in presenting digital games in their class. In addition, during the assisted practice activities, all the teacher-participants have successfully created their digital game designs and even performed simulations with their peers. The participants rated the success of the implementation of this program 4.9 out of 5.0. However, the full self-practice setting, controls, and durations might still require evaluation and improvement for future programs.

**Keywords:** community partnership program, learning gamification, simple digital game

### I. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menjamin kesejahteraan psikososial serta mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik merupakan prinsip dasar kebijakan dalam pengelolaan pembelajaran di masa pandemi covid-19 (Kemdikbud, 2020a). Untuk mengimplementasikan prinsip tersebut, pemerintah melalui Surat Keputusan Bersama Empat Menteri memberi mandat untuk diadakannya program-program peningkatan kualitas layanan pembelajaran

melalui pemanfaatan TIK yang mampu menjamin kesejahteraan psikososial siswa (Kemdikbud, 2020).

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan sehubungan dengan hal tersebut adalah dengan menerapkan gamifikasi pembelajaran. Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan kegiatan memanfaatkan unsur-unsur permainan/*game* ke dalam konteks pembelajaran. Kegiatan ini, setidaknya dalam waktu singkat, mampu

meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Sailer, Hense, Mayr, & Mandl, 2017).

Gamifikasi pembelajaran sejatinya bukanlah merupakan barang baru dalam pembelajaran di Indonesia, bahkan Laelasari, Dyah, dan Kartini (2018) telah mengembangkan model gamifikasi untuk diterapkan dalam pembelajaran program paket C secara daring. Sayangnya, masih banyak guru yang belum mengetahui atau belum terampil dalam menerapkan gamifikasi pembelajaran secara digital, termasuk di antaranya guru-guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD Kabupaten Bantaeng yang menjadi mitra dalam kegiatan PKM yang dilaksanakan.

KKG SD Kabupaten Bantaeng merupakan wadah bagi guru-guru tingkat SD di Kabupaten Bantaeng untuk berbagi dan bermusyawarah dalam rangka peningkatan mutu layanan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Kelompok ini menghimpun semua guru sekolah dasar yang ada di Kabupaten Bantaeng yang dibagi ke dalam gugus-gugus berdasarkan wilayah kerjanya.

Hasil angket refleksi pembelajaran di masa pandemi covid-19 yang diberikan kepada 12 guru perwakilan gugus KKG berhasil mengungkap beberapa informasi terkait kondisi awal mitra sehubungan dengan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran semasa pandemi covid-19, antara lain:

- a. Kegiatan pembelajaran di SD setelah lebih dari setahun masa pandemi covid-19 dominan (67%) dilakukan secara luring melalui kunjungan rumah (*home visits*), sedangkan sisanya dilakukan secara *blended* (perpaduan daring dan luring).
- b. Untuk pembelajaran daring, semua guru SD di Kab. Bantaeng memanfaatkan WA sebagai media komunikasi dengan siswa. Penggunaan platform lainnya seperti *Google Classroom* (25%) dan video konferensi (33%)
- c. Penyampaian materi dominan dilakukan dengan membagikan catatan materi dan penugasan dari buku teks. Sebagai tambahan, beberapa guru membuat video penjelasan, serta 17% di antaranya memilih memanfaatkan video yang ada di kanal *youtube*.

- d. Dalam mengelola pembelajaran daring, 75% guru merasa memiliki penguasaan yang cukup baik terhadap TIK, bahkan 25% lainnya sudah merasa mahir dalam pemanfaatannya.

Berdasarkan hasil angket refleksi kegiatan pembelajaran oleh mitra, dapat disimpulkan bahwa secara umum guru-guru mitra yang mengikuti pelatihan ini sudah melek teknologi, namun belum memanfaatkannya secara maksimal dalam pembelajaran. Hal ini bisa jadi disebabkan oleh terbatasnya pengetahuan mereka terkait pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dengan skema gamifikasi atau pun skema lainnya.

Terbatasnya pengetahuan dan keterampilan mitra terkait gamifikasi pembelajaran terlihat dari ringkasan isi angket pada aspek terkait gamifikasi pembelajaran, yang antara lain menunjukkan bahwa:

- a. Jumlah peserta yang pernah mengikuti pelatihan terkait gamifikasi masih terbatas (3 dari 12), sementara yang lainnya masih belum pernah mendengar istilah tersebut.
- b. Sejauh ini, baru 1 orang dari mitra yang pernah mencoba mengembangkan game digital dalam rangka gamifikasi pembelajaran, namun yang bersangkutan juga belum berhasil membuat game yang diinginkan.
- c. Sebagian besar anggota mitra yang mengikuti pelatihan (11 dari 12) memiliki persepsi positif terhadap pemanfaatan TIK dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi awal mitra, diperoleh beberapa catatan penting terkait kebutuhan mitra yang perlu difasilitasi melalui program pelatihan, antara lain:

- a. Pengenalan materi dasar gamifikasi perlu dilakukan mengingat sebagian besar mitra belum mengenal konsep gamifikasi.
- b. Perlu adanya kegiatan pendampingan dalam pembuatan game digital.
- c. Penyegaran terhadap pemanfaatan TIK dalam pembelajaran perlu dilakukan dengan menyajikan contoh-contoh praktek baik (*best practices*) pembelajaran.

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilakukan dalam bentuk pelatihan gamifikasi pembelajaran yang diselenggarakan secara luring dan virtual digital. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan diadopsi dari pola yang dilakukan oleh Dassa, Asyari, dan Khuluq (2020) dengan melakukan penyesuaian pada konten kajian dan teknis pelaksanaan beberapa tahapan kegiatan. Penyesuaian dilakukan dengan mempertimbangkan perbedaan kondisi pandemi covid-19 saat pelaksanaan pelatihan serta kondisi awal mitra. Secara ringkas, justifikasi permasalahan dan metode penyelesaian permasalahan yang ditargetkan pada program PKM ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Justifikasi Permasalahan Mitra dan Metode Penyelesaian

Permasalahan	Metode Penyelesaian
Rendahnya pengetahuan mitra terkait gamifikasi pembelajaran	Seminar – pemaparan terkait penggunaan TIK dalam pembelajaran, serta sosialisasi prinsip dan manfaat gamifikasi pembelajaran
	<i>Best Practice</i> – pemaparan contoh-contoh praktek baik pembelajaran dengan gamifikasi
Rendahnya keterampilan mitra dalam merancang game digital	Pendampingan – pembuatan game digital oleh peserta dengan pendampingan langsung oleh tim PKM
	Kerja mandiri terbimbing – pengembangan game digital oleh mitra secara mandiri dengan bantuan video tutorial

Program pelatihan yang dilakukan dibagi ke dalam lima tahapan, yakni: 1) sosialisasi pemanfaatan TIK dan gamifikasi pembelajaran, 2) pemaparan praktek baik gamifikasi pembelajaran, 3) pendampingan pembuatan game digital sederhana, 4) praktek kerja mandiri terbimbing, dan 5) evaluasi pelaksanaan kegiatan. Kelima kegiatan tersebut berfokus pada peningkatan literasi TIK

dalam aspek *technological literacy*, khususnya pada level 1 mengenai pengembangan kompetensi digital yang mencakup keterampilan, pemahaman, dan sikap terhadap TIK dalam pembelajaran (Nasrullah dkk., 2017).

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

PKM pelatihan gamifikasi pembelajaran bersama mitra dari kelompok KKG SD Kabupaten Bantaeng dilakukan pada tanggal 28 Agustus – 4 September 2021. Kegiatan ini mencakup satu hari kegiatan luring yang dilanjutkan dengan mode virtual digital. Kegiatan ini diikuti oleh 12 orang guru mitra yang merupakan perwakilan dari gugus-gugus KKG SD yang ada di Kabupaten Bantaeng. Secara garis besar, program yang dilakukan bertujuan untuk memberi bekal pengetahuan dan keterampilan bagi guru dalam mengembangkan game digital sederhana yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, terutama selama masa pandemi covid-19.



Gambar 1. Foto bersama tim dan peserta pelatihan

Selanjutnya, deskripsi terkait pelaksanaan, hasil yang dicapai, serta evaluasi kegiatan PKM akan dipaparkan dengan mengikuti alur pelaksanaan kegiatan.

### A. Sosialisasi Pemanfaatan TIK dan Gamifikasi Pembelajaran

Agenda pelatihan gamifikasi pembelajaran dimulai dengan memotivasi guru mitra untuk memaksimalkan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan secara luring, namun karena ada kendala teknis, kegiatan sosialisasi dipadukan dengan video konferensi.



Gambar 2 & 3. Suasana pemaparan materi sosialisasi yang dilakukan secara luring dan daring

Muatan materi sosialisasi pada tahap ini mencakup pentingnya penggunaan TIK dalam pembelajaran abad 21, serta potensi pemanfaatan TIK yang dikemas dalam bentuk gamifikasi pembelajaran untuk meningkatkan kesejahteraan psikososial peserta didik dalam pembelajaran di masa pandemi. Kegiatan ini, sebagaimana teramati dalam tanggapan guru di form evaluasi kegiatan, berhasil membangkitkan kembali animo guru mitra untuk melakukan inovasi berbasis TIK dalam kelas yang mereka ampu.

#### B. Pemaparan Praktek Baik Gamifikasi Pembelajaran

Pemaparan contoh-contoh praktek baik gamifikasi pembelajaran diberikan untuk memperlihatkan kepada guru manfaat langsung yang dapat diperoleh dengan melalui penerapan gamifikasi pembelajaran. Dalam hal ini, tim menggambarkan dampak langsung yang dialami beberapa guru setelah menggunakan aplikasi *quizizz* di kelas yang mereka ampu. Manfaat-manfaat yang dimaksudkan, antara lain: 1) meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, 2) dapat dijadikan acuan awal (basis) pembelajaran, 3) memfasilitasi pembelajaran mandiri, 4) memungkinkan kolaborasi antarguru, 5) membantu guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar baik

secara formatif maupun sumatif, 6) serta mempermudah guru dalam mengevaluasi soal-soal evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 4. Penyajian contoh-contoh praktek baik penerapan gamifikasi pembelajaran di kelas

Respons sangat baik terlihat dari guru mitra dalam sesi ini. Para guru peserta menunjukkan antusiasme yang besar dengan terlibat aktif dalam bertanya, menyampaikan pandangan, serta berbagi cerita terkait permasalahan yang mereka alami di kelas serta bagaimana gamifikasi dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

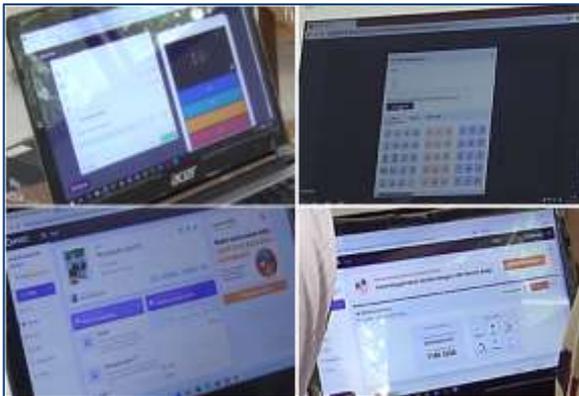
#### C. Pendampingan Pembuatan Game Digital Sederhana

Kegiatan pendampingan pembuatan game digital ditujukan untuk memberikan arahan dan bantuan langsung kepada guru dalam pengembangan game digital sederhana untuk pembelajaran. Untuk itu, kegiatan dilaksanakan secara full luring. Dalam kegiatan ini, satu orang anggota tim pengabdian memandu peserta secara klasikal langkah demi langkah dalam mengembangkan game digital sederhana melalui aplikasi *quizizz*. Sementara itu, para peserta yang dibagi ke dalam kelompok beranggotakan 2-3 orang mengikuti instruksi yang diberikan hingga game berhasil dibuat. Pendampingan langsung diberikan selama kegiatan jika ada peserta yang mengalami kendala.



Gambar 5 & 6. Tim memandu praktek pembuatan game digital sederhana dan memberikan pendampingan langsung

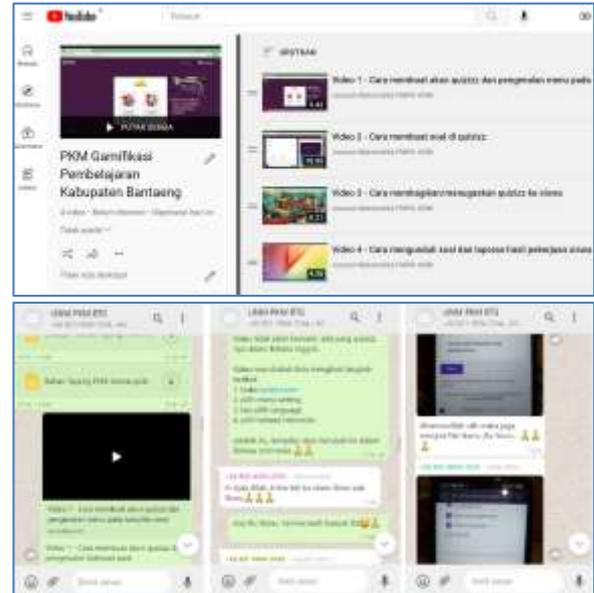
Di akhir kegiatan, semua kelompok berhasil membuat akun, menginput soal, dan mempublikasikan secara terbatas game digital yang mereka buat.



Gambar 7. Game digital sederhana yang dibuat guru mitra secara berkelompok dalam proses pendampingan

#### D. Kerja Mandiri

Kegiatan kerja dilaksanakan secara virtual digital dengan menggunakan WA grup sebagai media komunikasi dengan mitra. Dalam kegiatan kerja mandiri terbimbing, tim memfasilitasi peserta dengan video tutorial yang diunggah ke kanal *youtube*. Selanjutnya, peserta ditugaskan untuk mengeksplorasi game yang telah mereka buat dengan merujuk pada video tutorial.



Gambar 8 & 9. Video tutorial pelatihan yang telah diunggah ke kanal youtube dan pembimbingan peserta melalui grup WA

#### E. Evaluasi

Agenda terakhir dari program kemitraan masyarakat yang dilakukan adalah evaluasi pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan baik oleh tim pengabdian berdasarkan ketercapaian target pelaksanaan program, maupun oleh mitra peserta pelatihan dalam bentuk angket kepuasan peserta.

Secara umum, kegiatan pelatihan yang dilakukan berhasil meningkatkan motivasi dan keterampilan mitra dalam melakukan gamifikasi pembelajaran. Meski sempat terjadi kendala teknis dalam pelaksanaannya, kegiatan pelatihan berlangsung sesuai dengan harapan dengan antusiasme dan partisipasi peserta yang tinggi dalam pelaksanaan kegiatan. Hanya saja, kegiatan kerja mandiri yang dilakukan secara virtual-digital masih perlu dievaluasi keefektifan pelaksanaannya. Dalam angket evaluasi oleh mitra, mereka secara umum mengharapkan kegiatan pendampingan dilakukan sepenuhnya secara luring.

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan juga terlihat dari hasil angket kepuasan peserta, dimana secara rata-rata, tingkat kepuasan peserta mencapai angka 4,88 dalam skala 5, dimana keseluruhan indikator selain alokasi waktu pelaksanaan kegiatan mencapai nilai di atas 4,50 dalam skala 5.



#### IV. KESIMPULAN

Program kemitraan masyarakat pelatihan gamifikasi pembelajaran bagi guru SD di Kabupaten Bantaeng berhasil meningkatkan motivasi dan keterampilan guru dalam mengembangkan gamifikasi pembelajaran di sekolah.

Pola penerapan pelatihan yang mencakup: 1) sosialisasi, 2) pemaparan *best practices*, 3) pendampingan teknis, 4) kerja mandiri terbimbing, dan 5) evaluasi dapat dipertimbangkan sebagai rujukan pola pengembangan program pelatihan berbasis peningkatan keterampilan guru dalam melaksanakan inovasi pembelajaran. Meski demikian, penerapan kerja mandiri terbimbing dalam PKM ini masih membutuhkan evaluasi khususnya terkait kesiapan mitra/ peserta pelatihan dengan pola pembimbingan jarak jauh yang dipilih.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Rektor Universitas Negeri Makassar (UNM), Kepala LPPM UNM, dan Dekan FMIPA UNM atas dukungan dan kepercayaannya dalam menjalankan program kemitraan masyarakat ini. Selanjutnya, kami juga berterima kasih kepada Jurusan Matematika FMIPA UNM dan segenap tim, KKG SD Kabupaten Bantaeng selaku mitra atas bantuan moril dan materil selama pelaksanaan kegiatan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dassa, A., Asyari, S., & Khuluq, M.H. (2020). Peningkatan Literasi TIK Guru Matematika melalui Pelatihan Perancangan Gim Digital Sederhana. Prosiding Seminar Nasional 2020 Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/issue/view/1181>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2020a, Agustus). Penyesuaian keputusan empat menteri tentang panduan pembelajaran di masa pandemi covid-19. [PowerPoint slides]. <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/c4c7ec76db850c3>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2020b). Buku Saku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (covid-19).

<https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/e46ddb69605ca6>

Laelasari, E., Dyah, L., & Kartini, T. (2018). *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*. Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PP PAUD dan DIKMAS) Jawa Barat.

Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T.I., Nento, M.N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q.S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sailer, M., Hense, J.U., Mayr, S.K. & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-280.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>