

DOI: 10.15642/acce.v4i

PELATIHAN PEMANFAATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAGI GURU SD DI DESA GOMBANG

Moh. Khoridatul Huda
Universitas Islam Raden Rahmat
E-mail: hudaemka@gmail.com

Desi Puspitasari
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
E-mail: desipus@iainponorogo.ac.id

Abstract:

Implementing gamification in education can be done online and face-to-face. Training on the use of gamification in learning, such as the one held at SD Desa Gombang, Slahung, is essential to improve the competence and creativity of educators. It is in line with the demand to innovate in the face of the current era of disruption. This research employed an Asset-Based Community Development (ABCD) approach. The results of this study underscore the critical role of gamification in education transformation. Gamification can increase student learning interest, and teacher competence, and integrate technology into learning. It is a step towards establishing technology-based educational institutions ready to compete in the digital era. Through training and implementing gamification, educators can better prepare students for a future marked by rapid technological change.

Keywords: *gamification, ABCD, school, education*

PENDAHULUAN

Salah satu strategi teknologi informasi dalam bidang pembelajaran adalah mengembangkan metode pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi.¹ Pendidikan adalah segalanya tentang kemajuan dan pendidikan cukup menjangkau generasi muda, itu adalah kunci untuk meningkatkan kualitas. Perubahan dari generasi ke generasi dalam siklus kehidupan berdampak besar pada kemajuan peradaban dan cara belajar. Metode pembelajaran yang menerapkan dan menggabungkan unsur dinamika dan mekanika permainan disebut gamifikasi. Tujuan penerapan teknik pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Adanya metode pembelajaran gamifikasi memberikan ruang kepada siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menyenangkan. Pendidikan dapat dilakukan melalui

¹ Fitri Marisa et al., "Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Model Gamification Di Masa Pandemi Covid 19," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 7, no. 2 (2022): 508–514.



berbagai konsep, salah satunya adalah konsep gamifikasi yang diadopsi sebagai media pembelajaran.²

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku.³ Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan pada sistem pembelajaran yang didukung oleh kemampuan pembelajaran dan dukungan aplikasi pada komputer, laptop, atau smartphone.⁴ Gamifikasi saat ini sedang banyak dibahas oleh para peneliti di berbagai jurnal ilmiah.⁵ Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran memerlukan strategi dalam menggunakannya seperti aturan permainan, estetika, dan konsep permainan untuk melibatkan orang, memberikan dorongan semangat dan motivasi, dan belajar memecahkan masalah.⁶

Pemanfaatan dan penerapan gamifikasi adalah untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran di sekolah. Mempersiapkan generasi penerus yang memiliki inovasi dan kreativitas diperlukan sebagai pondasi sebuah bangsa. Pengalaman belajar siswa harus diciptakan. Penting bagi pendidik untuk membentuk identitas mengenai konsep pendidikan dan mempersiapkan masa depan mereka.⁷ Seiring dengan perkembangan peradaban, teknologi juga mengalami kemajuan yang signifikan di abad 21 ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam banyak sektor terus mengalami kemajuan tak terkecuali pada bidang teknologi pendidikan. Para pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk tridarma perguruan tinggi dengan tujuan memberikan dan berbagi pengetahuan kepada masyarakat luas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini akan bertempat di SDN Gombang, Slahung, Ponorogo. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada penggunaan tools berbasis gamifikasi. Beberapa *tools* yang akan digunakan dalam kegiatan ini dipilih berdasarkan pada efektivitas metode pembelajaran dan kemudahan penggunaannya. Beberapa diantaranya adalah Classcraft, Kahoot, Quizizz, dan Wordwall.

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi pembelajaran dan memaksimalkan kenikmatan dan keterlibatan proses pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen yang terdapat dalam game dan video game. Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan gamifikasi mampu meningkatkan minat siswa Anda dan mendorong mereka untuk terus belajar. Belajar bahasa asing menjadi lebih mudah karena belajar dengan bermain. Selain itu, gamifikasi dalam pembelajaran bahasa pun dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, motivasi, *self-direct learning*, dan kepercayaan diri.⁸ Meskipun pembelajaran bahasa asing menggunakan teknologi, namun bukan berarti

² Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ/* 4, no. 2 (2020): 163–173.

³ Ibid.

⁴ Tsali Tsatul Mukarromah and Putri Agustina, "Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini," *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 1 (n.d.): 18–27.

⁵ Ardha Putra Santika, "Rancang Bangun Aplikasi Edutainment Untuk Anak SD Dengan Teknik Gamifikasi Berbasis Octalysis Dan Machinations Framework," *Jurnal Teknik ITS* 5, no. 2 (2016): 679–84.

⁶ Raimel Sobrino-Duque et al., "Evaluating a Gamification Proposal for Learning Usability Heuristics: Heureka," *International Journal of Human-Computer Studies* 161 (2022): 102774.

⁷ Liselotte den Boer, Theo A. Klimstra, and Jaap JA Denissen, "Associations between the Identity Domains of Future Plans and Education, and the Role of a Major Curricular Internship on Identity Formation Processes," *Journal of Adolescence* 88 (2021): 107–119.

⁸ Hossein Dehganazadeh and Hojjat Dehganazadeh, "Investigating Effects of Digital Gamification-Based Language Learning: A Systematic Review," *Journal of English Language Teaching and Learning* 12, no. 25 (2020): 53–93.



menggantikan yang tradisional. Teknologi bukan suatu halangan, tetapi suatu dukungan untuk perbaikan mutu pendidikan.⁹

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *Asset-Based Community Development* (ABCD). Fokus ABCD adalah pada kekuatan dan aset yang dimiliki. Pendekatan ini dirancang untuk merangsang pengorganisasian masyarakat, menghubungkan dan memanfaatkan bantuan dari lembaga eksternal. Hal ini merupakan bentuk sinergi antara komunitas dan kepakaran akademis dalam mengeksplorasi dan menciptakan peluang terhadap perubahan yang terjadi, khususnya di dunia pendidikan.

Pendekatan ABCD dimaksudkan untuk memberdayakan sumber daya yang ada di suatu tempat tertentu. Dalam hal ini adalah guru SD Gombang. Dengan adanya pelatihan gamifikasi ini, diharapkan mampu membuat sebuah terobosan dan perubahan positif dalam bidang pendidikan.

Hasil

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Gombang, Kecamatan Slahung, berfokus pada pelatihan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bagi guru sekolah dasar (SD). Tujuan utama pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran dan memperkaya metode pengajaran bahasa Inggris untuk siswa SD. Hasil penelitian pengabdian menunjukkan beberapa temuan utama.

Yang pertama adalah peningkatan pemahaman konsep gamifikasi. Guru-guru yang mengikuti pelatihan mengalami peningkatan pemahaman tentang konsep gamifikasi dalam pendidikan. Mereka memahami bagaimana mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam pelajaran mereka untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Yang kedua adalah peningkatan keterampilan menggunakan platform gamifikasi. Peserta pelatihan, terutama guru SD, memperoleh keterampilan praktis dalam menggunakan berbagai platform gamifikasi seperti Classcraft, Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Mereka dapat merancang dan mengelola aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Yang ketiga adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Setelah menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran mereka, guru melaporkan peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam pelajaran, dan mereka merasa bahwa pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan.

Selanjutnya adalah peningkatan hasil belajar. Terdapat indikasi peningkatan hasil belajar bahasa Inggris di antara siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Hal ini mencerminkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berbahasa siswa.

⁹ Rafael Darque Pinto et al., "Foreign Language Learning Gamification Using Virtual Reality—A Systematic Review of Empirical Research," *Education Sciences* 11, no. 5 (2021): 222.



Yang terakhir adalah peningkatan kolaborasi guru. Selama pelatihan, guru juga berkolaborasi dengan sesama guru untuk merancang aktivitas dan konten pembelajaran gamifikasi. Hal ini mempromosikan pertukaran ide dan kerja sama antar guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain manfaat langsung untuk siswa, pelatihan gamifikasi juga memiliki dampak positif pada guru dan sekolah. Guru merasa lebih percaya diri dalam mengajar bahasa Inggris dengan metode yang lebih menarik, sementara sekolah mengintegrasikan teknologi dan pendekatan inovatif ke dalam kurikulum mereka.

Hasil penelitian ini menggambarkan betapa pentingnya pelatihan gamifikasi dalam meningkatkan kompetensi guru SD dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan kolaborasi antar guru dan memajukan pendidikan di Desa Gombang. Pelatihan gamifikasi telah membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Diskusi

Media yang interaktif dan menarik dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran di abad 21 ini. Menemukan bentuk pembelajaran yang baik bagi siswa tentu tidak semudah membalikkan telapak tangan. Hal ini memerlukan proses. Terlebih lagi untuk pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak.

Pengajaran bahasa tidak dapat berdiri sendiri. Dalam pengajaran bahasa, ada beberapa disiplin ilmu yang terintegrasi, yaitu linguistik, psikologi, dan ilmu pendidikan. Linguistik memberikan pengetahuan tentang bahasa secara umum dan mikro skill secara khusus. Ilmu psikologi pun dibutuhkan untuk mengetahui bagaimana seorang anak belajar sesuatu yang baru, mengingat bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang tidak digunakan oleh anak dalam percakapan sehari-hari. Sedangkan dalam ilmu pendidikan mempelajari bagaimana metode pengajaran yang tepat sesuai dengan kondisi siswa yang ada di kelas. Dengan memahami hal-hal tersebut, diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran siswa di kelas.

Gamifikasi adalah penggunaan *game* oleh pengajar dalam proses pembelajaran. Gamifikasi dalam pembelajaran di Indonesia begitu populer, terlebih di era pandemi dan pasca pandemi. Gamifikasi banyak digunakan oleh pendidik karena dapat membuat pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran.¹⁰

Ada beberapa platform yang digunakan dalam gamifikasi. Salah satunya adalah *Classcraft*. *Classcraft* merupakan sebuah permainan/*game* yang dapat membantu dalam membentuk perilaku positif siswa. Permainan ini juga dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berkomunikasi. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Krishnan, Norman,

¹⁰ Kashif Ishaq et al., "Mobile-Assisted and Gamification-Based Language Learning: A Systematic Literature Review," *PeerJ Computer Science* 7 (2021): e496.

dan Yunus menunjukkan bahwa pengajaran menggunakan teknik gamifikasi secara daring dapat meningkatkan tingkat kompetensi guru.¹¹

Selanjutnya adalah *Kahoot*. Platform ini mampu memberikan kuis yang meriah dalam kelas. Dengan *Kahoot*, pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan *Kahoot* memiliki andil besar dalam memberikan efek positif pada hasil belajar siswa, dinamika kelas, sikap siswa dan guru, serta mengurangi kecemasan siswa.¹² *Kahoot* bertujuan untuk meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Platform ini juga mampu meningkatkan dinamika kelas.¹³

Berikutnya adalah *Quizizz*. Platform ini merupakan aplikasi permainan pendidikan bersifat naratif dan fleksibel. Selain dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran tidak lagi menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Wordwall merupakan salah satu platform pembelajaran daring yang memberikan ruang pada guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran, termasuk kuis, permainan kata, dan materi pelajaran interaktif. Dalam *Wordwall*, guru dapat mengubah atau menambahkan unsur-unsur permainan ke dalam pengalaman pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Jadi, guru dapat mengubah aktivitas pembelajaran menjadi permainan yang lebih menarik dan interaktif. Dalam *Wordwall*, guru dapat membuat permainan kata yang menarik, seperti teka-teki silang, teka-teki kata, atau permainan mencocokkan kata dengan gambar. Dengan menyusun permainan kata ini, guru dapat mengajarkan kosa kata dan pengetahuan bahasa dengan cara yang menyenangkan. Peserta didik juga dapat memperoleh skor atau poin saat mereka menjawab pertanyaan dengan benar. Ini memberikan insentif tambahan untuk mencoba menjawab pertanyaan dengan baik, seperti dalam permainan. Beberapa aktivitas di *Wordwall* memiliki unsur *timing*, di mana peserta didik harus menjawab pertanyaan dalam batas waktu tertentu. Hal ini menambah elemen kompetitif dan membuat peserta didik berusaha untuk menjawab dengan cepat. *Wordwall* juga menyediakan respons visual yang langsung kepada peserta didik saat mereka menjawab pertanyaan. Ini dapat berupa pemberian tepuk tangan atau kesempatan untuk mencoba lagi jika jawaban mereka salah. Respons visual ini menambah elemen interaktif dan mendukung pengalaman pembelajaran yang lebih positif. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall*, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran

¹¹ Szarmilaa Dewie Krishnan, Helmi Norman, and Melor Md Yunus, "Online Gamified Learning to Enhance Teachers' Competencies Using Classcraft," *Sustainability* 13, no. 19 (2021): 10817.

¹² Alf Inge Wang and Rabail Tahir, "The Effect of Using Kahoot! For Learning—A Literature Review," *Computers & Education* 149 (2020): 103818.

¹³ Derya Orhan Göksün and Gülden Gürsoy, "Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz," *Computers & Education* 135 (2019): 15–29.



yang lebih menarik dan menghibur, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁴

KESIMPULAN

Pemanfaatan gamifikasi dalam pendidikan dapat dilakukan dalam pembelajaran daring maupun luring. Pemberian pelatihan pemanfaatan gamifikasi dalam mendukung pembelajaran yang dilakukan di SD yang berada di Desa Gombang, Kecamatan Slahung disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran yang ada. Pelatihan ini penting untuk diberikan kepada para pendidik dalam peningkatan kompetensi dan kreativitas. Pendidik diharapkan untuk mampu berinovasi, menjawab tantangan di era disrupsi saat ini. Para pendidik dituntut untuk mengembangkan diri dan keterampilan, khususnya di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi.

DAFTAR REFERENSI

- den Boer, Liselotte, Theo A. Klimstra, and Jaap JA Denissen. "Associations between the Identity Domains of Future Plans and Education, and the Role of a Major Curricular Internship on Identity Formation Processes." *Journal of Adolescence* 88 (2021): 107–119.
- Dehganzadeh, Hossein, and Hojjat Dehganzadeh. "Investigating Effects of Digital Gamification-Based Language Learning: A Systematic Review." *Journal of English Language Teaching and Learning* 12, no. 25 (2020): 53–93.
- Göksün, Derya Orhan, and Gülden Gürsoy. "Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz." *Computers & Education* 135 (2019): 15–29.
- Hidayaty, Alfina, Mahwar Qurbaniah, and Anandita Eka Setiadi. "The Influence of Word Wall on Students' Interest and Learning Outcomes." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (October 1, 2022): 211–223.
- Ishaq, Kashif, Nor Azan Mat Zin, Fadhilah Rosdi, Muhammad Jehanghir, Samia Ishaq, and Adnan Abid. "Mobile-Assisted and Gamification-Based Language Learning: A Systematic Literature Review." *PeerJ Computer Science* 7 (2021): e496.
- Krishnan, Szarmilaa Dewie, Helmi Norman, and Melor Md Yunus. "Online Gamified Learning to Enhance Teachers' Competencies Using Classcraft." *Sustainability* 13, no. 19 (2021): 10817.
- Marisa, Fitri, Anastasia L. Maukar, Anang Aris Widodo, Muhammad Iqbal Muzakki, and Alif Dio Raka Wisnu. "Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Model Gamification

¹⁴ Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, and Anandita Eka Setiadi, "The Influence of Word Wall on Students' Interest and Learning Outcomes," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (October 1, 2022): 211–223.



Di Masa Pandemi Covid 19.” *JIPJ (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 7, no. 2 (2022): 508–514.

Mukarromah, Tsali Tsalul, and Putri Agustina. “Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 1 (n.d.): 18–27.

Pinto, Rafael Darque, Bruno Peixoto, Miguel Melo, Luciana Cabral, and Maximino Bessa. “Foreign Language Learning Gamification Using Virtual Reality—A Systematic Review of Empirical Research.” *Education Sciences* 11, no. 5 (2021): 222.

Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ|* 4, no. 2 (2020): 163–173.

Santika, Ardha Putra. “Rancang Bangun Aplikasi Edutainment Untuk Anak SD Dengan Teknik Gamifikasi Berbasis Octalysis Dan Machinations Framework.” *Jurnal Teknik ITS* 5, no. 2 (2016): 679–84.

Sobrino-Duque, Raimel, Noelia Martínez-Rojo, Juan Manuel Carrillo-de-Gea, Juan José López-Jiménez, Joaquín Nicolás, and José Luis Fernández-Alemán. “Evaluating a Gamification Proposal for Learning Usability Heuristics: Heureka.” *International Journal of Human-Computer Studies* 161 (2022): 102774.

Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. “The Effect of Using Kahoot! For Learning—A Literature Review.” *Computers & Education* 149 (2020): 103818.



