

PEMBERDAYAAN PROGAM PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING KEPADA GURU DENGAN MODEL GAMIFIKASI

Rizky ¹⁾

¹⁾ Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas AMIKOM Yogyakarta

¹⁾ Email: samrizky@amikom.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 10 November 2020

Disetujui : 29 Desember 2020

Kata Kunci :

Gamifikasi, guru, blended learning

ABSTRAK

Komunitas Guru Belajar Jogja adalah sebuah organisasi yang beranggotakan guru-guru dari berbagai jenjang, tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan solusi terhadap masalah dalam proses pelaksanaan pembelajaran digital di masa pandemi. Tim pengabdian menggunakan metode seminar dan workshop dalam proses pelaksanaan kegiatan. Pengadaan seminar diisi tentang konsep dasar pembelajaran digital dan blended learning. Sedangkan workshop dilakukan dengan pelatihan penggunaan *tool* pembelajaran digital yang dikombinasikan dengan model gamifikasi. Diharapkan guru dapat memilih dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan. Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan oleh dosen dan dibantu oleh dua asisten dari mahasiswa program studi S1 Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : November 10, 2020

Accepted : December 29, 2020

Keywords:

Gamification, teacher, blended learning

ABSTRACT

The Jogja Learning Teacher Community is an organization consisting of teachers from various levels, the aim of this service is to provide solutions to problems in the process of implementing digital learning during the pandemic. The service team uses seminars and workshops in the process of implementing activities. The seminars are filled with the basic concepts of digital learning and blended learning. Meanwhile, the workshop was conducted with training on the use of digital learning tools combined with a gamification model. It is hoped that the teacher can choose and develop the use of fun learning media. The implementation of this service is carried out by lecturers and assisted by two assistants from students of the Bachelor Information Technology study program, University of AMIKOM Yogyakarta.

1. PENDAHULUAN

Masa pandemic menuntut perubahan pada banyak hal, salah satunya adalah bidang Pendidikan. Pembelajaran pada jenjang Terendah hingga jenjang Perguruan tinggi dipaksa untuk beradaptasi menggunakan konsep digital. Perubahan ini berdampak kepada banyak stakeholder Pendidikan, khususnya Peserta didik dan guru. Namun perubahan yang bersifat dadakan ini belum dipersiapkan dengan matang, pengetahuan guru tentang tool pembelajaran digital dan kemampuan dalam mengoperasikan tool tersebut menjadi urgensi di masa wabah saat ini (Dewi et al., 2018). Di sisi peserta didik mereka juga membutuhkan stimulant pembelajaran yang menyenangkan, hal ini dikarenakan banyaknya *distraction* yang lebih banyak ketika belajar di rumah. Untuk itu dibutuhkan usaha guna menyikapi situasi saat ini.

Beberapa kondisi Pendidikan yang disampaikan di atas dirasakan oleh guru di seluruh Indonesia, tim pengabdian mendapatkan kesempatan untuk berkomunikasi dengan sebuah komunitas guru terbesar di Indonesia yang bernama KGB (Komunitas Guru Belajar). KGB diinisiasi oleh ibu Najeela Shihab dan Kampus Guru Cikal, saat ini terdapat 145 Komunitas Guru Belajar di Indonesia. KGB memiliki 4 kunci pengembangan guru yang terdiri dari Kemerdekaan, Kompetensi, Kolaborasi, dan Karier.



Gambar 1. Empat kunci pengembangan guru KGB

Empat kunci pengembangan guru yang pertama adalah Kemerdekaan, Guru mempunyai kesempatan menentukan tujuan, cara dan refleksi belajar untuk terus menerus melakukan pengembangan diri. Kunci yang kedua adalah Kompetensi Guru mempunyai kesempatan mengembangkan kompetensinya sehingga siap

menghadapi tantangan pengajaran sesuai bidang studi, murid yang diajar dan relevan dengan konteksnya. Kunci Kolaborasi yang merupakan kunci ketiga bermakna Guru mempunyai kesempatan melakukan kolaborasi dengan guru dan komunitas untuk menghasilkan karya atau mencapai tujuan bersama. Sedangkan kunci terakhir adalah Karier, Guru mempunyai kesempatan untuk mengenali, memilih, merencanakan dan mengembangkan karier sesuai potensi dan aspirasinya.

Gamifikasi (Jusuf, 2016) adalah penggunaan beberapa elemen permainan (game) dalam konteks kehidupan sehari-hari. Peningkatan non-game konteks. Beberapa elemen yang dapat digunakan antara lain: Achievement sebagai goal pembelajaran, Avatar sebagai identitas pemain, Badges untuk penanda indikator keanggotaan atau sebuah persekutuan. Collections untuk menambah keseruan dalam melewati level permainan. Combat untuk menambah daya saing dalam permainan. Content unlocking untuk memberikan tantangan baru dalam permainan. Leaderboards dapat memotivasi pemain mencapai puncak peringkat pada game. Blended learning adalah merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media untuk digunakan pada proses pembelajaran. Blended learning (Dziuban et al., 2018) juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, salah satu kelebihan utama dari Blended learning adalah adanya interaksi sosial.

Implementasi gamifikasi melalui blended learning pada pembelajaran diharapkan dapat membantu permasalahan yang dihadapi guru KGB pada masa pandemic ini. Gamifikasi cocok untuk memotivasi peserta didik dalam belajar (Lestari et al., 2020), sedangkan blended learning cocok digunakan pada pembelajaran digital dengan jarak pendek-menengah. Jarak antara guru dan peserta didik yang tidak terlalu jauh memungkinkan guru untuk memberikan media pembelajaran berupa tangible (Permatasari & Rizky, 2020) (media yang bisa dipegang) yang diintegrasikan dengan system pembelajaran daring dan mengevaluasinya dalam jenjang waktu tertentu.

Sejalan dengan hal tersebut, maka sebagai upaya dalam memberdayakan guru dalam pembelajaran digital, tim Pengabdian Masyarakat Universitas AMIKOM Yogyakarta akan bekerja sama dengan Komunitas Guru Belajar dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan judul “Pemberdayaan Program Pembelajaran *Blended Learning* kepada Guru dengan Model Gamifikasi”.

Analisis Situasi

Tim pengabdian bekerjasama dengan KGB di tingkat Provinsi DIY yang memiliki anggota lebih dari 100 guru yang tersebar di Sleman, Gunung Kidul, Kulon Progo, Bantul dan Kota Yogyakarta. KGB Jogja rutin mengadakan seminar dan pelatihan kepada anggotanya, berikut adalah dokumentasi kegiatan KGB jogja yang pernah dilakukan sebelumnya:



Gambar 2. Poster kegiatan KGB Jogja

Gambar 2 adalah beberapa poster kegiatan KGB Jogja yang disosialisasikan melalui Facebook dan Whatsapp. Anggota KGB Jogja terdiri dari para guru pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas sederajat. Proses pelatihan dan seminar dilakukan berpindah-pindah tempat tergantung ketersediaan lokasi. Narasumber yang diundang juga disesuaikan sesuai dengan tema dan materi yang akan dibahas di pertemuan mereka.



Gambar 3. Foto dokumentasi kegiatan KGB Jogja

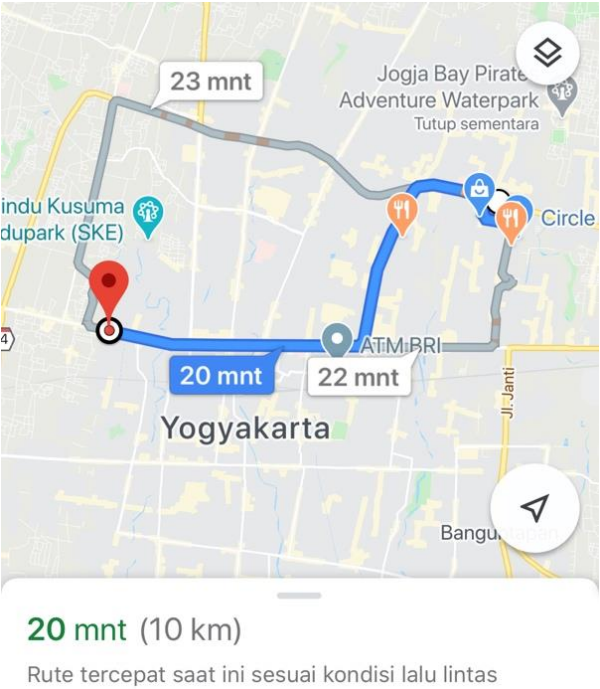
Gambar 3 adalah beberapa gambar dokumentasi kegiatan yang pernah dilakukan oleh KGB Jogja. Permasalahan yang sering dihadapi oleh guru dari komunitas KGB meliputi banyak hal, mulai dari pengembangan media, kemampuan mengembangkan kurikulum, public speaking, dan skill teknologi yang digunakan untuk enrichment proses pembelajaran. Dari beberapa masalah tersebut tim pengabdian kemudian memperuncing permasalahan guru yang berfokus pada masa pandemic ini.

Permasalahan Mitra

Hasil diskusi yang dilakukan oleh Tim Pengabdian dengan Penggerak KGB Jogja menemukan bahwa terdapat tiga permasalahan utama yang menjadi keluhan guru selama masa pandemic ini.

Permasalahan utama yang dialami mitra terbagi menjadi tiga masalah utama, masalah pertama adalah pengetahuan guru tentang konsep pembelajaran yang minim. masalah kedua adalah kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan *tool* pembelajaran digital. Sedangkan masalah terakhir adalah guru kurang bisa mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan.

Peta Lokasi Mitra Sasaran



Gambar 4. Denah Lokasi Mitra dengan Intitusi Pengusul

Lokasi Peneliti : Universitas AMIKOM Yogyakarta, Jalan Lingkar (Ringroad) Utara, Condongcatur, Depok, Sleman 55283

Lokasi Mitra : Komp Tambak Mas No 89 Yogyakarta, 55182. Jarak lokasi mitra dari Universitas AMIKOM Yogyakarta sejauh 10 km

Solusi Permasalahan

Tim pengabdian berencana untuk memberikan solusi untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh guru KGB. Solusi tersebut dapat dilihat pada table 1.

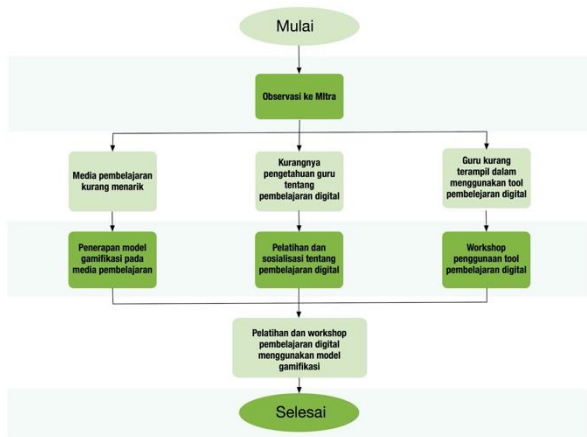
Tabel 1. Solusi permasalahan

PERMASALAHAN	SOLUSI	TARGET CAPAIN DAN LUARAN
Minimnya pengetahuan guru tentang konsep dasar pembelajaran digital	Mengadakan seminar tentang konsep dasar pembelajaran digital kepada guru	Peningkatan pengetahuan guru sebanyak 30%. Luaran: Jurnal dan video
Guru kurang mahir dalam mengoperasikan tool pembelajaran digital	Workshop penggunaan tool pembelajaran digital kepada guru	Guru dapat membuat satu modul pembelajaran di satu platform pembelajaran digital. Luaran: Publikasi media dan Jurnal
Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan	Workshop dan micro teaching guru tentang media pembelajaran	Guru mampu memilih, mengintegrasikan, dan menerapkan media pembelajaran blended learning. Luaran: HAKI dan video

Table 1 menjelaskan tentang tiga solusi yang akan diberikan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh KGB Jogja. Solusi dari permasalahan pertama adalah memberikan pengarahan berupa seminar tentang konsep dasar pembelajaran digital. Permasalahan kedua diselesaikan dengan solusi workshop penggunaan *tool* pembelajaran digital kepada guru. Solusi terakhir adalah Tim Pengabdian mengadakan workshop dan micro teaching tentang media pembelajaran.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap, tahap pertama mengadakan seminar tentang konsep dasar pembelajaran digital, tahap kedua melakukan workshop penggunaan *tool* pembelajaran digital, dan yang terakhir adalah pelaksanaan workshop dan *micro teaching* tentang media pembelajaran. Personalia yang terlibat dalam kegiatan ini adalah dosen dan mahasiswa dari prodi S1 teknologi informasi. Adapun detail pelaksanaan masing-masing tahap akan di sampaikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 5. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

Jenis Kepakaran Yang Diperlukan Untuk Melaksanakan Program

Jenis kepakaran yang diperlukan untuk melaksanakan program “Pemberdayaan Program Pembelajaran *Blended Learning* kepada Guru dengan Model Gamifikasi” pada Komunitas Guru Belajar Jogja mengacu pada jenis pelatihan serta hasil yang diharapkan. Narasumber adalah tim abdimas yang terdiri dari satu dosen dan dua mahasiswa sebagai asisten dengan bidang ilmu *blended learning* dan gamifikasi.

Keberlanjutan program

Proses *transfer knowledge* pembelajaran digital kepada guru KGB Jogja diharapkan dapat terus berkelanjutan dengan terlaksananya diskusi mingguan terkait hasil penerapan pembelajaran digital di sekolah. Selain itu diharapkan akan terbentuknya kelompok kajian media pembelajaran di KGB Jogja, sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran berupa printable yang dapat disebar ke guru lain. Penggunaan tool yang bervariasi juga dapat dijadikan pelatihan selanjutnya, sehingga para guru dapat menyesuaikan tool yang paling sesuai dengan kebutuhan di sekolah masing-masing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dalam dua kegiatan yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi ZOOM. Kegiatan pertama dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2020 dengan materi *Blended Learning*. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 6. Pelaksanaan pelatihan blended learning

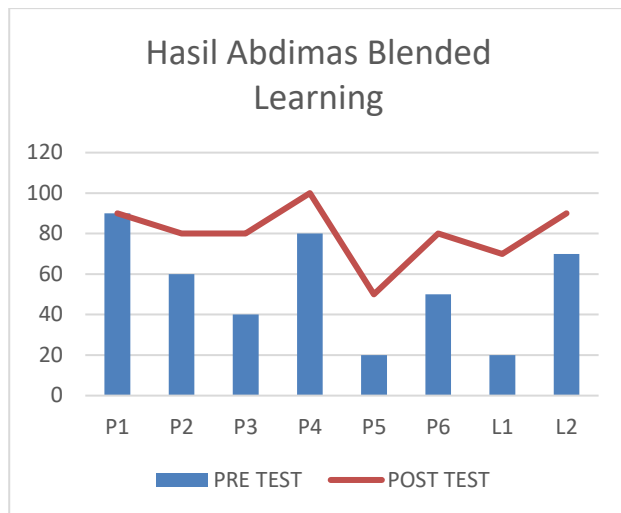
Pelatihan *Blended Learning* diisi dengan materi tentang perkembangan pembelajaran jarak jauh, prinsip dasar *blended learning*, dan pengenalan model penerapan *blended learning* di sekolah. Adapun kegiatan kedua dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2020 dengan laporan dokumentasi pada gambar 6.



Gambar 7. Pelaksanaan pelatihan gamifikasi.

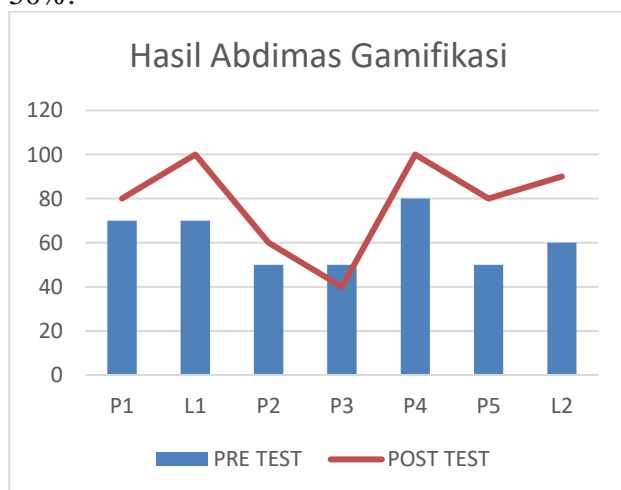
Kegiatan kedua diisi dengan materi penjelasan gamifikasi dan game based learning beserta contoh dan prinsip-prinsip penerapan di sekolah. Selain itu, workshop penggunaan tool pembelajaran dengan konsep gamifikasi juga disampaikan pada kegiatan ini. Guru diajarkan membuat soal pada aplikasi Quizizz untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan.

Peserta pelatihan diminta untuk mengisi kuis pre test dan post test untuk mengukur dampak dari kegiatan yang dilakukan. Hasil dari pengukuran tersebut disajikan dalam grafik pada gambar 7 dan 8.



Gambar 8. Hasil pelatihan Blended Learning

Gambar 8 menjelaskan bahwa keseluruhan nilai peserta mengalami peningkatan hasil sebanyak 26%. Hasil tersebut didapatkan dari 6 (enam) peserta perempuan dan 2 (dua) peserta laki-laki. Proses pengukuran ini dilakukan setelah mengolah data dari 16 data input. Pada proses pengolahan data ditemukan 5 peserta yang hanya mengisi pre test tanpa mengisi post test, dan 3 peserta yang hanya mengisi post test. Sehingga kami hanya memasukkan 8 data yang valid. Adapun hasil pelatihan blended learning ini menunjukkan data 7 orang mengalami kenaikan, dan 1 orang yang memperoleh nilai yang sama pada skor pre test dan post test dengan nilai 90. Sedangkan peserta dengan kode L1 mengalami peningkatan terbesar sebanyak 50%.



Gambar 9. Hasil pelatihan Gamifikasi

Data yang ditunjukkan pada gambar 9 adalah data yang diambil dari 7 orang peserta dengan komposisi 2 orang laki-laki dan 5 orang

perempuan. Proses validasi data dilakukan dengan memproses 18 data peserta. Terdapat 9 orang yang hanya mengisi pre test dan tidak mengisi post test. Dan 2 orang yang hanya mengisi post test. Sehingga hanya di dapatkan 7 data yang valid untuk kami olah. Hasil olah data menunjukkan bahwa terjadi kenaikan sebanyak 17% dari rata-rata nilai peserta pelatihan. Dan terdapat temuan pada peserta dengan kode P3 yang mengalami penurunan nilai, hal ini disebabkan oleh gangguan sinyal dan kendala laptop ketika proses pelatihan yang menghambat proses pelatihan.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Hasil dari pengabdian kepada masyarakat pada Komunitas Guru Belajar Yogyakarta menunjukkan hasil yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari 3 indikator sebagai berikut: 1. Pengetahuan guru tentang konsep dasar pembelajaran digital mengalami peningkatan sebesar 26%. 2. Skill Guru dalam mengoperasikan tool pembelajaran digital bertambah, dengan membuat satu bank soal pembelajaran dalam aplikasi Quizizz. 3. Peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan sebesar 17%. Dengan demikian, proses pengabdian ini berhasil menyelesaikan ketiga masalah utama yang dialami oleh mitra.

4.2. Saran

Pengabdian ini dapat ditingkatkan dengan memberikan pelatihan yang lebih bervariasi sesuai kebutuhan mitra, selain itu dengan adanya beberapa kendala teknis ketika online, kedepan jika masa pandemic telah berakhir sebaiknya dilakukan pelatihan secara offline dan membuat tutorial video pelatihan dengan model asynchronous agar lebih mudah untuk diikuti.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2018). Critical Success Factor for Implementing Vocational Blended Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 953(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012086>
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D.,

- Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Lestari, S., Pudrianisa, G., Ekonomi, F., Komputer, F. I., & Yogyakarta, U. A. (2020). *Board Game Arkeologi sebagai Media Komunikasi Pemasaran Efektif Archeology Board Game as an Effective Marketing Communication Media*. 2.
- Permatasari, A. L., & Rizky. (2020). Menggunakan Game Edukatif Pasga (Pasukan Siaga Gunungapi). *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 165–169.