

Diseminasi Pembelajaran Kreatif Menggunakan Media *Mobile Gamification Learning System* (Mgls)

Aulia Sanova^{1*}, Yusnaidar², M. Haris Effendi Hsb³, Afrida⁴, Asmiyunda⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Jambi

*Corresponding Author: aulia.sanova@unja.ac.id

Artikel masuk: 22 Agustus 2024; Artikel diterima: 12 Desember 2024; Artikel terbit: 30 Desember 2024

Abstract

The learning phenomenon in the era of the industrial revolution 5.0 based on digital mobile is being loved and is in great demand by the current digital native generation, namely incorporating elements of mobile cycle games on smartphone devices, this mode is called the Mobile Gamification Learning System, considering that the current generation of students has a learning style that tends to be visually active, kinesthetic, sequential and sensing. However, gamification still sounds unfamiliar to some teachers at SMA Negeri 6 Kerinci and has never been implemented in class, given the limited knowledge of teachers in the utilization of ICT. Seeing these conditions and situations, it is necessary to disseminate the utilization of gamification application tools in order to advance the quality of education through the development of teacher digital literacy competencies through training, mentoring and monitoring-evaluation techniques with information sharing, discussion, practice, trial tests and tutors. The achievement of the results of this dissemination activity has a very good effect on the basic knowledge and skills of teachers in utilizing gamification media and creating a classroom atmosphere that is active, creative, fun and motivates student learning.

Keywords: *gamification, creativity, mobile learning*

Abstrak

Fenomena pembelajaran di era revolusi industri 5.0 berbasis mobile digital sedang di gandrungi dan sangat diminati oleh generasi digital native saat ini, yaitu memasukkan elemen-elemen permainan siklus mobile pada perangkat telepon pintar, mode ini disebut dengan Mobile Gamification Learning System, mengingat siswa generasi sekarang memiliki gaya belajar yang cenderung aktif secara visual, kinestetik, sequential dan sensing. Namun gamifikasi masih terdengar asing oleh beberapa guru di SMA Negeri 6 Kerinci dan belum pernah menerapkan di kelas, mengingat masih terbatasnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan TIK. Melihat kondisi dan situasi tersebut, maka perlu dilakukan kegiatan diseminasi pemanfaatan tool aplikasi gamifikasi dalam rangka memajukan kualitas pendidikan melalui pengembangan kompetensi literasi digital guru melalui teknik pelatihan, pendampingan dan monitoring-evaluasi dengan metode sharing informasi, diskusi, praktik, tes uji coba serta tutor. Capaian hasil kegiatan diseminasi ini memberi efek sangat baik bagi pengetahuan dan keterampilan dasar guru dalam memanfaatkan media gamifikasi dan terciptanya suasana kelas yang aktif, kreatif, menyenangkan dan memotivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *gamifikasi, kreatif, mobile learning*

A. PENDAHULUAN

Output utama dari proses pembelajaran yang menjadi kegiatan utama dalam pendidikan adalah menghasilkan adanya perubahan tingkah laku dan kebiasaan. Tren Pola pembelajaran dari masa ke masa terus mengalami transformasi menyesuaikan dengan perubahan zaman dan katakter generasi (Mambang et al., 2022), sehingga akhirnya akan mempengaruhi metode, strategi dan media yang perlu digunakan oleh guru. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat menyalurkan pesan sehingga dapat mengatasi faktor yang mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar (Asmiyunda et al., 2023). Penerapan media terus mengalami inovasi akibat perkembangan teknologi didunia pendidikan saat ini, media pembelajaran telah bertransformasi dan dikemas dalam bentuk digital (Sanova et al., 2022). dengan mengedepankan unsur pembelajaran interaktif, efisiensi waktu, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Ekaputra et al., 2023). Kemudahan-kemudahan ini tentunya dapat digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Kaum milenial generasi Z (net generation) saat ini sangat menikmati pembelajaran yang dikemas dalam bentuk berbagai ragam multimedia. Konsep e-learning ini menumbuhkan rasa minat, motivasi, perhatian dan self regulation mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Kaum gen Z di era revolusi industri 4.0 sangat akrab bersentuhan langsung dengan yang namanya dunia internet dan gadget yang bersifat mobile (Qodr, 2020). Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang dapat diaplikasikan di android, pc maupun ipad (Rahmawati, 2020). Di Indonesia sendiri, penggunaan gadget edukasi sangat di rekomendasikan sebagai penunjang pembelajaran dengan tujuan agar

peserta didik lebih mudah dan cepat dalam menerima informasi pelajaran.

Fenomena konsep pembelajaran di era sekarang ini sedang di gandrungi oleh generasi *digital native student* adalah memasukkan elemen-elemen permainan dalam aktivitas pembelajaran atau yang disebut dengan istilah gamifikasi (Pradhana et al., 2021). Dalam perkembangan dunia teknologi pendidikan saat ini, gamifikasi semakin berpengaruh dan kian populer dalam pembelajaran (Firdaus & Faisal, 2021). Belajar dengan bermain game ini memiliki tiga keuntungan yaitu dari segi keterampilan, emosional dan sosial, pemain dapat mengeksplor keterampilan pemecahan masalah literasi, munculnya respons emosional, sehingga pemain terlibat secara aktif dan reflektif sehingga secara psikologi dapat memunculkan minat dan motivasi (Yaniaja et al., 2020). Game edukasi yang dikembangkan menggunakan siklus mobile yang dapat digunakan pada perangkat telepon pintar atau PC sehingga bisa di akses dimana saja, mode ini disebut dengan *Mobile Gamification Learning System* (MGLS) (Wijaya et al., 2022). Variasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan bagi guru agar tidak terjadi kecendrungan pembelajaran yang monoton dan membosankan, ini juga menjadi catatan evaluasi bagi para pendidik untuk kreatif berinovasi mengembangkan tools berbasis game edukasi mengasah daya kreatifitas dan imajinasi peserta didik.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Kepala Sekolah dan guru SMA Negeri 6 Kerinci Provinsi Jambi, persoalan krusial yang perlu diatasi saat ini adalah problem keaktifan dan motivasi, sehingga diperlukan sebuah pendekatan instruksional baru sebagai strategi variasi dalam proses pembelajaran. Di SMA Negeri 6 Kerinci, rata-rata peserta didik sudah memiliki android. Dalam proses pembelajaran, siswa dirasa sangat antusias dan fokus jika menggunakan media e-learning yang interaktif mengingat gaya

belajar anak SMA saat ini cenderung aktif secara visual, kinestetik, sequential dan sensing. Penggunaan varian media yang beragam untuk mengakomodasi dalam memberi kemudahan pemahaman konsep dan penyelesaian soal latihan sangat relevan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada masanya.

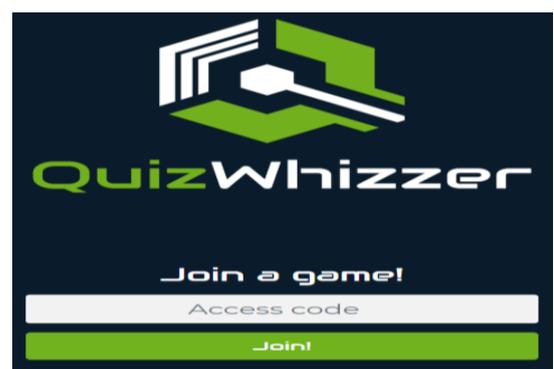
Media gamifikasi merupakan alternatif pilihan yang tepat dan sedang trend untuk diaplikasikan saat ini. Hal ini diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk terus termotivasi dalam belajar secara maksimal yang diliput dengan rasa senang, gembira, tertarik, engagement dan mudah diserap peserta didik (Wulansari et al., 2021). Inovasi gamifikasi ini menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru, khususnya di SMA Negeri 6 Kerinci untuk bisa mengadopsi dalam dunia pembelajaran. Guru sebagai fasilitator diuntut untuk melek teknologi dalam mendesain pembelajaran kreatif yang membuat siswa mejadi *problem solver* melalui aktifitas tantangan dengan bentuk permainan yang mendedukasi. Aplikasi unsur game yang terintegrasi di android ini guru belum begitu familiar dan belum pernah di terapkan di sekolah.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Diseminasi dan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat di laksanakan di sekolah SMA Negeri 6 Kerinci yang beralamat di Simpang Empat Tanjung Tanah, Kecamatan Danau Kerinci, Kabupaten Kerinci, Jambi. Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru bidang studi sebanyak 16 orang dan siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kerinci berjumlah 33 orang sebagai objek uji coba implementasi dikelas.

Pelaksanaan kegiatan di lakukan selama satu hari dengan dua sesi kegiatan, yaitu pelatihan dasar pengenalan dan praktek mendesain pembelajaran ke guru-guru dan dilanjuti implementasi dan uji coba ke siswa kelas XI menggunakan aplikasi online

sebagai media gamifikasi yaitu *wordwall* dan *quizwhizzer*.



Gambar 1. Platform Aplikasi *wordwall* dan *quizwhizzer*.

Kegiatan diseminasi pengabdian menggunakan pendekatan teknik pelatihan, pendampingan dan monitoring-evaluasi dengan metode sharing informasi, diskusi, praktik, tes uji coba serta tutor.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan pengabdian melalui pelatihan bersama guru dan implementasi dikelas dengan siswa, berlangsung secara baik dengan mengikuti mekanisme tahapan prosedural sebagai berikut:



Gambar 2. Tahap Proses Kegiatan

1. Analisis

Tahap ini merupakan tahap yang krusial dalam menentukan arah program yang akan dilaksanakan dengan memproyeksikan kondisi yang sesungguhnya dilapangan melalui sesi wawancara guru dan kepala sekolah dengan melihat kebutuhan kompetensi dan karakteristik gaya belajar siswa yang cenderung dinamis dan suka bermain.

2. Desain

Tahap perancangan terkait pemilihan struktur aplikasi game edukasi, materi yang akan dimasukkan dan soal-soal evaluasi yang dapat mengasah siswa kreatif dalam menyelesaikan tantangan dalam sebuah game edukasi.

3. Testing

Aplikasi yang telah terinstal dan program sudah bisa running, maka perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengecek apakah program sudah berjalan dengan baik dan bisa dipergunakan dan menghasilkan produk penilaian yang baik.

4. Diseminasi

Setelah dilakukan uji coba penggunaan dan telah mendapat produk dengan respon yang baik, maka tahap berikutnya adalah penyebaran produk secara masif dengan memberi pengenalan produk teknologi dan praktik penggunaan aplikasi *wordwall* dan *quizwhizzer* ke guru-guru bidang studi dan dimanfaatkan langsung oleh siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kerinci sebagai media pembelajaran berbasis assesment digital.

Diseminasi kegiatan pengabdian berlangsung dua sesi, pada sesi pertama, pelatihan diberikan untuk guru-guru dimana instruktur menjelaskan definisi gamifikasi, manfaat pembelajaran menggunakan media game dan aplikasi yang dapat digunakan sebagai elemen permainan. Para peserta menyimak dengan baik dan bersemangat untuk mencoba membuat secara langsung.



Gambar 3. Penjelasan Materi Pelatihan oleh Instruktur

Setelah penjelasan materi, instruktur memberikan demonstrasi dan praktek penggunaan *wordwall* dan *quiziz* yang sangat mudah digunakan dan di instal pada perangkat *mobile android*. Guru-guru terlihat sangat antusias dan termotivasi untuk mencoba merancang soal-soal sederhana dan dibuat dalam bentuk permainan teka teki silang, mencari kata dan membuat quiz interaktif.



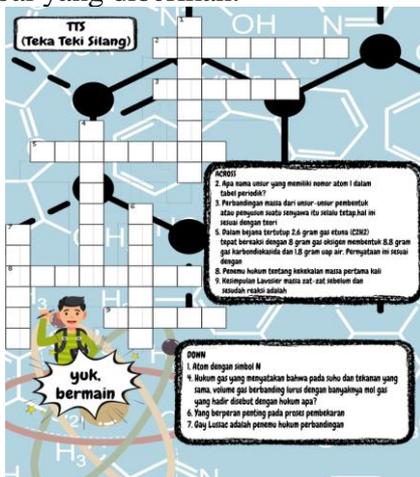
Gambar 4. Praktek Pemanfaatan Media Gamifikasi oleh Peserta

Diseminasi pelatihan sesi kedua dilanjutkan dengan implementasi dikelas secara langsung ke siswa kelas XI. Pemilihan kelas ini dipertimbangkan oleh guru karena bertepatan dengan jam pelajaran kimia dan jam pelajaran dimanfaatkan untuk mengerjakan kuis.



Gambar 5. Pemanfaatan Media Gamifikasi Berbasis Android oleh Siswa

Kegiatan implementasi dikelas, siswa terlihat sangat termotivasi dalam belajar, membuat suasana kelas menjadi hidup dimana siswa terlibat secara aktif dan emosional dalam menyelesaikan tantangan soal yang dikemas dalam bentuk permainan digital dan memperoleh raihan skor, sehingga siswa merasa tertarik dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan.



Gambar 6. Soal Kimia Dalam Bentuk Teka Teki Silang (TTS)

5. Monitoring

Aplikasi media gamifikasi di harapkan dapat bermanfaat dan di implementasikan secara kontinyu di kelas dalam proses pembelajaran khususnya dalam melakukan penilaian ujian atau ulangan. Pada tahap ini tim pengabdian berupaya melakukan sesi pendampingan baik pada sesi pelatihan maupun pada saat implementasi penggunaan aplikasi.



Gambar 7. Sesi Bimbingan dan Pendampingan Praktek Penggunaan Media Gamifikasi

Pada sesi pendampingan ini, para peserta yang menemui kesulitan, kebingungan dan pengulangan dalam praktek mengembangkan soal-soal berbantuan aplikasi pemanfaatan media game, maka akan dibantu oleh tim instruktur pengabdian dan mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia FKIP UNJA dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru.

6. Evaluasi

Tahapan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan di awal proses maupun diakhir kegiatan. Pada awal kegiatan (pra pelaksanaan) evaluasi ditinjau ketika masih dalam perencanaan program yang diawali dengan dari hasil analisis kebutuhan serta potensi sumber daya manusia dan sarana prasarana sekolah sebagai bentuk tujuan kegiatan dan pemecahannya. Pada saat pelaksanaan, proses evaluasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mengetahui analisis kelemahan, kekuatan dan kemungkinan yang terjadi selama implementasi program. Sedangkan di akhir proses kegiatan, diperlukan evaluasi responsif dari guru dan siswa untuk menjangkir kepuasan respon dengan menggunakan angket guna mengetahui (1) kualitas materi yang disajikan; (2) peningkatan pengetahuan, (3) kemudahan aplikasi yang digunakan dan (4) kebermanfaatan dan kebermaknaan program pelatihan. Berikut isian indikator dan persentase capaian selama peserta mengikuti kegiatan dan implementasi di kelas:

Tabel 1. Presepsi Guru Terhadap Kegiatan Pelatihan

No	Aspek Pertanyaan	Persentase Pernyataan (%)	Kriteria
1	Penyampaian dan penjelasan materi	100	Sangat mudah dipahami
2	Pemahaman materi yang disampaikan	100	Sangat Baik
3	Frekuensi penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran sebelumnya	81.25	Belum pernah menggunakan
4	Penggunaan media untuk topik pelajaran lainnya	87.25	Akan diterapkan
5	Kebermanfaatan pelatihan bagi profesi guru	100	Sangat Bermanfaat
6	Respon guru terhadap pelatihan	100	Menyenangkan
Rata-rata respon guru		94.75	Sangat Baik

Analisa respon guru berdasarkan hasil tabel 1 diatas, persentase pernyataan dari peserta menunjukkan 84.89 menyatakan jika program pelatihan ini sangat baik di lakukan dan menyenangkan karena banyak memberi manfaat, mudah dipahami, dapat menambah pengetahuan, dan para guru berkomitmen untuk mengaplikasikan pada topik pelajaran lainnya karena pembelajaran berbasis game ini merupakan metode pembelajaran menyenangkan yang belum pernah di terapkan sebelumnya walau di antara semua

peserta sudah ada 2 orang guru yang telah menggunakan aplikasi *wordwall* dan *quiziz* ini. Namun secara keseluruhan kegiatan pengabdian ini dirasa sangat memotivasi guru dalam mendesain penilaian kelas berbasis *game* namun tetap mengedukasi.

Tidak hanya tanggapan dari respon guru saja, implementasi kegiatan juga di diseminasi ke kelas dan meminta respon dari siswa. Berikut hasil respon siswa terhadap penggunaan media game berbantuan andriod:

Tabel 2. Respon Siswa Penggunaan *Games Education*

No	Aspek Pertanyaan	Persentase Pernyataan (%)	Kriteria
1	Penyampaian dan penjelasan materi	95	Sangat mudah dipahami
2	Kreatif dalam penyelesaian masalah	85	Sangat Baik
3	Melalui permainan dapat menumbuhkan dan minat dan motivasi belajar	100	Sangat setuju
4	Kebermanfaatan aplikasi terhadap stimulus kognitif dan melatih emosional	100	Sangat Bermanfaat dan menantang
5	Relevansi media untuk topik pelajaran lainnya	80	Sangat relevan
6	Respon siswa terhadap metode penggunaan games	95	Menyenangkan dan seru
Rata-rata respon guru		92.50	Sangat Baik

Data hasil respon sesuai tabel diatas, menunjukkan 93.50% siswa menyatakan pembelajaran berbantuan gamifikasi ini di nilai sangat menyenangkan dan seru, sangat bermanfaat dalam melatih proses berpikir,

dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar dan hal ini juga sesuai dengan gambaran di kelas, dimana suasana kelas menjadi hidup, siswa terlibat aktif dan kreatif adu *challange* dalam penyelesaian masalah.

D. PENUTUP

Simpulan

Diseminasi kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dalam bentuk skema pelatihan dan implementasi media pembelajaran berorientasi gamifikasi memberi efek positif baik bagi guru maupun siswa sebagai upaya meningkatkan kualifikasi dalam penguasaan teknologi dan informasi guna menunjang profesionalitas dalam bidang pembelajaran dan penilaian, serta terciptanya suasana pembelajaran aktif yang interaktif, menantang namun menyenangkan bagi siswa.

Saran

Pembelajaran dan evaluasi melalui media gamifikasi sangat penting diterapkan oleh guru, maka karena itu perlu diterapkan secara intens dengan menghadirkan variasi game-game yang menyenangkan dan dapat berfungsi dengan baik, jika di support dengan kualitas signal yang stabil. Oleh karena itu pihak sekolah perlu memfasilitasi dan mensupport internet sekolah yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

Asmiyunda, A., Harizon, H., Dewi, F., Sanova, A., & Ekaputra, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Hypermedia Pop Up Digital Sebagai Sumber Belajar Alternatif Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pinang Masak*, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.22437/jpm.v4i2.28212>

Ekaputra, F., Hendra, H., Utami, S., Rofiazka, R., & Huda, F. (2023). Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Construct Untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Penggunaan Teknologi Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pinang Masak*, 4(2), 23–30. <https://doi.org/10.22437/jpm.v4i2.28430>

Firdaus, R., & Faisal, M. (2021). Pengabdian Pada Perguruan Tinggi: Publikasi Gamifikasi Dalam Pendidikan. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.34306/adimas.v2i1.472>

Mambang, H., Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., Melda, M., Maulida, N. M., Putri, P., Ayuba, M. S., Rismawati, R., Wulandari, I., Fikri, R. M., Rahmini, R., Rinjani, H. S., & Maulida, R. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Informatika*, 3(1), 21–28.

Pradhana, F. R., Harmini, T., & Naufal, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Doa Harian Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Gamification. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.26874/jumanji.v5i2.96>

Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45–53.

Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>

Sanova, A., Afrida, A., & Ekaputra, F. (2022). Pengembangan Aplikasi Platform Open Course Berorientasi PjBL Dan Case Study Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 9(2), 142–150. <https://doi.org/10.36706/jppk.v9i2.19009>

Wijaya, E. Y., Aini, N., Azizah, S. N. A., & Budiarti, I. (2022). Pengembangan Goalpro Education Game: Mobile Gamification Learning System (MGLS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). *Jurnal Ilmiah*

Edutic, 8(2), 109–116.
<https://doi.org/10.21107/edutic.v8i2.13026>

Wulansari, A., Wulanjani, A. N., Arvianti, G. F., Anggraini, C. W., & Ratnaningsih, E. (2021). Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 328–334. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v4i2.10551>

Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal ADI*

Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 20–29.

<https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>