

Pemanfaatan *Learning Gamification Management System* Guna Pembelajaran Interaktif Tingkat Sekolah Dasar pada Yayasan Rumah Tawon

Alfiah Khoirunisa¹, Erwana Amarulloh Sunarya², Dina Riskyta³, Dian Noer Rahma⁴, Ainun Nisa⁵

^{1,2,3,4} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15141

E-mail: ¹alfiah@global.ac.id, ²erwana@global.ac.id, ³1222140071@global.ac.id, ⁴1222140082@global.ac.id, ⁵ainunniissa24@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received : 3 Agustus 2024

Revised : 15 Agustus 2024

Accepted : 23 Agustus 2024

KEYWORDS

Pengabdian Masyarakat

Microsoft office

Pembelajaran Komputer



ABSTRACT

Learning Gamification Management System (LGMS) adalah sebuah sistem yang mengacu pada prinsip-prinsip gamifikasi ke dalam proses pembelajaran. Gamifikasi dalam konteks ini berfokus pada penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, kerja sama tim, tantangan, dan hadiah untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak - anak dalam kegiatan belajar mengajar. Learning Gamification Management System Mengartikan tujuan pembelajaran menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif. Penelitian ini mengeksplorasi penerapan LGMS di Roemah Tawon, khususnya di tingkat sekolah dasar. Metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian membuktikan bahwa LGMS secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi anak - anak dalam pembelajaran. Elemen-elemen gamifikasi terbukti efektif dalam menyampaikan materi pendidikan dengan cara yang lebih menarik, meningkatkan kerjasama antar anak, dan mempermudah pengajar dalam memberikan umpan balik yang konstruktif. Seperti jenis komunikasi lainnya.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam periode terakhir telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Sistem pendidikan konvensional yang selama ini diterapkan sering kali dianggap kurang efisien mengikuti dinamika perubahan tersebut, terutama dalam hal meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya dalam era digital yang menuntut adanya inovasi dan pembaruan metode pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini.

Salah satu solusi inovatif yang muncul adalah penggunaan gamifikasi dalam sistem pembelajaran, yang dikenal sebagai Learning Gamification Management System (LGMS).

Gamifikasi adalah penerapan elemen dan prinsip permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan

pengguna. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Dengan adanya program pengabdian kepada masyarakat ini maka kita mengadakan sebuah proyek yang berjudul “**PEMANFAATAN LEARNING GAMIFICATION MANAJEMEN SYSTEM GUNA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TINGKAT SEKOLAH DASAR PADA YAYASAN ROEMAH TAWON**” dalam hal ini, mahasiswa dapat menularkan ilmunya kepada anak - anak roemah tawon dan bisa merasakan proses belajar yang lebih efisien.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis menyimpulkan beberapa rumusan masalah yang dihadapi dalam mengadakan proses belajar mengajar menggunakan metode LGMS ini sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengimplemtasikan LGMS ?

2. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam implementasi LGMS di lingkungan sekolah dasar, dan bagaimana cara mengatasinya?
3. Bagaimana pengaruh LGMS terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan inovasi siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran?

Tujuan dari diadakannya pembelajaran dengan metode LGMS adalah :

1. Memperkenalkan teknologi dan Pendidikan
2. Meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar
3. Mendorong Kreativitas siswa

Manfaat dari diadakannya pembelajaran dengan metode LGMS adalah :

1. Memperkenalkan teknologi dan Pendidikan
2. Meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar
3. Mendorong Kreativitas siswa

2. Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang mulai banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran. Gamifikasi dianggap mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, terutama pada jenjang sekolah dasar, di mana proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat penting dalam membangun fondasi pengetahuan dasar.

Namun, penerapan gamifikasi dalam sistem pembelajaran di sekolah-sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan keterbatasan dalam pengelolaan dan integrasi sistem pembelajaran yang berbasis teknologi. Yayasan Roemah Tawon sebagai salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas bagi siswa sekolah dasar, memandang pentingnya memanfaatkan teknologi pembelajaran yang interaktif dan terstruktur melalui Learning Gamification Management System (LGMS). Sistem ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyusun dan mengelola kegiatan belajar yang

menarik, serta memberikan umpan balik yang efektif bagi siswa.

Adopsi LGMS di Yayasan Roemah Tawon tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga untuk mendukung para pendidik dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan Learning Gamification Management System dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar di Yayasan Roemah Tawon. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi sejauh mana gamifikasi dapat diintegrasikan dalam kurikulum dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Metode Pelaksanaan

3.1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan yang kita pakai menerapkan hal-hal berikut ini :

3.1.1 Presentasi

Metode ini sangat umum yakni dengan cara memberikan wawasan kepada para anak tawon dan juga memberikan contoh membuat prakarya yang unik dan kreatif.

3.1.2 Praktek

Disini kita para mahasiswa langsung memberikan sosialisasi bagaimana tata cara perkenalan menggunakan bahasa inggris, menghitung, serta membuat karya yang kreatif.

3.1.3 Dokumentasi

Selama kegiatan berlangsung, tim kita memantau setiap aktifitasnya dengan cara mendokumentasikan para anak tawon yang sedang belajar bahasa inggris, matematika dan juga membuat prakarya selama pertemuan yang telah ditentukan.

3.2. Indikator Keberhasilan

Program-program yang telah dilaksanakan hanya pembelajaran mengenai pengenalan dasar GLMS yang diberikan kepada anak-anak Yayasan Roemah Tawon. Adapun materi yang disampaikan pada pembelajaran sebagai berikut:

Materi Pertemuan 1

Pada materi pertemuan pertama anak-anak diberikan pembelajaran tentang tentang Microsoft Word seperti pengertian dari Microsoft Word, tools-tools yang terdapat dalam Microsoft Word, menyisipkan gambar, dan juga cara penulisan di Microsoft Word.

Materi Pertemuan 2

Pada materi pertemuan ke 2 anak-anak diberikan pembelajaran tentang Microsoft Excel seperti pengertian dari Microsoft Excel, tools-tools yang terdapat dalam Microsoft Excel, dan juga belajar membuat tabel.

Materi Pertemuan 3

Pada materi pertemuan ke 3 anak-anak diberikan pembelajaran tentang Microsoft PowerPoint, seperti pengertian dari Microsoft PowerPoint, fungsi dari Microsoft PowerPoint, tools-tools yang terdapat dalam Microsoft PowerPoint serta anak-anak diberikan tugas untuk membuat presentasi yang menarik.

Materi Pertemuan 4

Pada pertemuan ke 4 anak-anak diberikan tugas berupa kuis menggunakan web Quizizz mempelajari tentang materi Microsoft Office yang sudah dipelajari sebelumnya.

3.2 Saran Kegiatan

1. Pihak pengurus sebaiknya menyediakan tempat pembelajaran yang kondusif dan nyaman.
2. Setelah dilakukan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, beberapa peserta memiliki keberanian untuk tampil maju. Sebaiknya pihak pengurus bisa mendukung minat anak-anak tawon untuk berkembang sesuai minat bakat masing-masing.

3.3 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pembelajaran secara langsung dengan penjelasan praktik yang jelas dan interaksi langsung terhadap anak-anak. Membuat permainan kuis sebagai relaksasi membuat suasana tidak tegang dan bosan serta lebih menyenangkan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Evaluasi

Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan pada tanggal 11, 12, 19, 25 dan 26 Mei 2024 di Roemah Tawon dengan cara-cara sebagai berikut :

1. Melakukan pengenalan diri oleh mahasiswa serta menjelaskan maksud kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).
2. Penyampaian materi tentang bahasa inggris dasar dan matematika dasar.

3. Melakukan prakarya membuat kerajinan tangan yang kreatif.
4. Pada hari terakhir, dilakukan *review* tentang materi yang sudah diberikan dan praktik yang sudah dilakukan dan juga mengajari mereka apa itu berbagi. Selain itu, ada sesi pembagian reward bagi anak tawon yang rajin mengikuti kegiatan PKM serta pemberian keperluan untuk Roemah Tawon.

Cara-cara tersebut dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan anak tawon tentang materi-materi dasar sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini.

Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada anak tawon di Roemah Tawon tentang materi dasar bahasa inggris, matematika dan juga prakarya.

4.2 Pembahasan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Roemah Tawon yang berjudul "Global Mengabdi" telah dilaksanakan selama 5 (lima) hari yaitu tanggal 11, 12, 19, 25 dan 26 Mei 2024 dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Kegiatan Hari Pertama (Sabtu, 11 Mei 2024)

- a. Hari pertama PKM dilakukan selama 4 jam, yang dimulai pukul 14.00 s/d 17.00 WIB.
- b. Mahasiswa mendatangi Roemah Tawon. Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan perkenalan diri dan presentasi mengenai materi bahasa inggris dasar. Mahasiswa menjelaskan poin ke -2 yaitu memberitahu maksud dan tujuan kedatangan kita untuk mengadakan pembelajaran kepada para anak tawon. Sebagai presentasi penutup, mahasiswa mulai memilih beberapa anak tawon yang berani maju untuk perkenalan diri menggunakan bahasa inggris.



Gambar 1. Presentasi awal mulai dari perkenalan diri dan materi dasar bahasa inggris kepada para anak tawon.

Kegiatan Hari Kedua (Minggu, 12 Mei 2024)

- Hari kedua dimulai pukul 14.00 s/d 15.00 WIB.
- Para anak tawon di kumpulkan di Roemah Tawon.

Mahasiswa menjabarkan cara membuat kerajinan tangan kepada para anak tawon dengan memuat kelompok.

Anak tawon diberikan waktu untuk membuat kerajinan tersebut sekreatif mungkin.



Gambar 2 Mulai memperkenalkan cara membuat kerajinan tangan yang kreatif.

Kegiatan Hari Ketiga (Minggu, 19 Mei 2024)

- Hari ketiga dimulai pukul 14.00 s/d 17.00 WIB.
- Anak tawon diharuskan menggunakan buku tulis untuk mencatat dan menghitung materi yang diberikan. Proses ini sangat penting karena memancing ketelitian anak tawon.



Gambar 3 Mulai materi matematika dasar berdasarkan tingkat sekolah.

Kegiatan Hari Keempat (Sabtu, 25 Mei 2024)

- Hari keempat dilaksanakan pukul 14:00 s.d 17:00 WIB.
- Mahasiswa menjelaskan ulang terkait materi bahasa Inggris yang telah diajarkan.

Anak Tawon diminta mengerjakan quiz bahasa Inggris dengan berkelompok yang didampingi oleh mahasiswa.



Gambar 4. Pertemuan hari keempat, peserta mengerjakan kuis secara berkelompok.

Kegiatan Hari Kelima (Minggu, 26 Mei 2024)

- Hari kelima dilaksanakan pukul 14:00 s.d 17:00 WIB.
- Penghujung kegiatan mahasiswa mengulas semua materi yang diajarkan, dan menjadikannya quiz.

Anak tawon diminta membawa barang yang menurut dia berharga (kecuali uang, emas, hp, surat penting, punya orangtua) untuk mengemukakan arti berharga sesama teman.

Mahasiswa memberikan keperluan Roemah Tawon, dan juga beberapa hadiah untuk anak tawon.



Gambar 5. Pertemuan hari keempat, peserta mengerjakan kuis secara berkelompok.

5. Kesimpulan

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggung jawaban kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Kampus Institut Teknologi Dan Bisnis Bina Sarana Global. Kegiatan ini berlangsung di Roemah Tawon yang berada di Jl. Melati X, RT.003/RW.004, Tanah Tinggi, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berlangsung pada tanggal 11, 12, 19, 25 dan 26 Mei 2024.

Berdasarkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang sudah terlaksana, kami mendapat kesimpulan sebagai berikut:

- Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berlangsung selama 5 (lima) kali pertemuan berjalan cukup baik dan sesuai dengan yang sudah direncanakan sebelumnya.

2. Peserta kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan lancar .
3. Peserta dapat mengikuti materi serta arahan saat pembelajaran dengan baik dan peserta dapat berimajinasi serta berkreasi menurut kreatifitasnya masing-masing.
4. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bisa membawa dampak positif kepada peserta kegiatan karena membantu mengetahui dasar-dasar materi bahasa inggris dan matematika.
5. Peserta termotivasi dan sangat antusias untuk membuat kerajinan tangan yang unik.

Darmansyah, D. (2010). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor.

Lindayani, L., Setiawan, F. B., Matitaputty, S. J., & Sitinjak, E. L. M. (2020). Perancangan Perahu Tenaga Surya untuk Wisata Perahu di Waduk Jatibarang. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat (SENDIMAS 2020)" Peran Perguruan Tinggi dalam Transformasi Pengabdian pada Masyarakat di Era New Normal"* (Vol. 5, No. 1, pp. 133-137). Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Daftar Pustaka

M VITHOR, A. F. (2023). *Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608-2617.

Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Mursalin, M., Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., Armita, D., & Mursyidah, M. (2024). Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 30-37.

SOFI, M. (2021). Penerapan Gamifikasi Terhadap Perilaku Anak Diluar Sekolah Dengan Konsep Sekolah Ramah Anak.

Iskandar, A., Aimang, H. A., Hanafi, H., Maruf, N., Fitriani, R., & Haluti, A. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.

Halidin, A. (2018). Pembelajaran cinta lingkungan.

Suryati, K., Putri, N. W. S., & Krisna, E. D. (2020). Pelatihan Microsoft Excel dalam Pembelajaran Matematika. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 2(2), 40-48.