PRO SEJAHTERA
(Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat) *p-ISSN 2656-5021*
Volume 5 Halaman 64-68 Maret 2023 *e-ISSN 2657-1579*

PENGENALAN LINGKUNGAN LAHAN BASAH MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GAMIFICATION PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Tika Puspita Widya Rini[1]*, Adrie Satrio[2]
[1] FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia
**Corresponding author*: tika.rini@ulm.ac.id

Abstrak. Media Pembelajaran Inovatif sebagai salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa gamification terhadap pengenalan lahan basah pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini didesain melalui penelitian tindakan kelas (*class action research*) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus yang terdiri dari; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi untuk mengetahui efektivitas penggunaan media gamification dan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan yaitu media gamification sangat efektif digunakan untuk mengenalkan konsep lahan basah bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: lahan basah, media *Gamification*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang sangat pesat berpengaruh terhadap semua aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan yang dikenal dengan pendidikan berbasis 4.0. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah sebagai suatu lembaga harus memiliki kekuatan dibidang teknologi dan informasi yang didapat dari guru yang menguasai berbagai aplikasi dan mengimplementasikannya didalam pembelajaran. Harapannya adalah terjadinya proses perubahan belajar dan juga peningkatan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, dan juga afektif untuk mencapai tujuan pendidikan.

Hal ini harusnya sejalan dengan kondisi ideal pembelajaran pada umumnya, bahwa dalam materi yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar harus bersifat kontekstual dan dikemas melalui praktik digitalisasi. Kontekstual dimaksud adalah pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dimana tempat tinggal siswa berada sehingga materi lebih mudah dipahami dan bermakna (Rini,2020). Salah satu implementasi kontekstual dalam pembelajaran adalah pengenalan konsep lahan basah kepada siswa sekolah dasar. Lahan basah merupakan suatu kawasan yang didalamnya terdapat genangan air, dimana jenis ekosistem lahan basah diantaranya adalah ekosistem rawa, gambut dan lainnya sehingga sangatlah kontekstual dengan daerah yang ditempati siswa di Banjarmasin Kalimantan Selatan.

Selain itu, materi yang dibuat oleh guru juga dapat dikemas melalui berbagai aplikasi sehingga media pembelajaran yang ditampilkan menjadi menarik sehingga membantu siswa belajar secara mandiri dan diharapkan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, salah satunya dengan membuat media *gamification*. Dimana *gamification* merupakan pengaplikasian konsep permainan terhadap sebuah proses tertentu. Pada konteks pembelajaran gamification dapat diartikan sebagai implementasi dari sebuah konsep yang dituangkan melalui sebuah game dalam pembelajaran (Sailer & Homner, 2020). Konsep sebuah permainan biasanya memberikan sensasi yang dapat menarik minat siswa karena terdapat unsur hiburan didalamnya. Hal ini memberikan pengalaman dan motivasi lebih bagi siswa untuk dapat memahami sebuah konsep dalam pembelajaran. sehingga strategi ini diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik dan efektif.

Tetapi berdasarkan temuan yang didapat pada saat observasi di sekolah menunjukkan fakta yang berbeda. Dimana guru masih belum maksimal menggunakan aplikasi digital berbasis game dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari 12 orang guru hanya 3 orang (25%) yang pernah menggunakan game dalam pembelajaran itupun tidak dalam bentuk digitalisasi. Sedangkan sisanya sebanyak 9 orang (75%) belum pernah menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. ini yang menjadi latarbelakang penelitian untuk dapat memberikan nuansa belajar yang berbeda dengan sebelumnya dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan dan berdampak pada hasil belajar siswa.

© 2023 Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *gamification*; 2) mengetahui seberapa besar presentase peningkatan aktivitas guru dan siswa; dan 3) mengetahui seberapa besar presentase hasil belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran *gamification*.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang dimaksud adalah penelitian tindakan kelas (*classrooms action research*), dimana penelitian ini dilakukan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Sugiyono: 2016).

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Sungai Miai 5 Banjarmasin dan penelitian dilakukan pada Bulan Maret sampai dengan September 2022. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas V Sungai Miai 5 Banjarmasin dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 11 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *gamification*. Teknik wawancara dalam penelitian ini untuk mengetahui informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran guru dalam menggunakan media pembelajaran *gamification*.

Instrumen yang digunakan untuk mengambil data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan; 1) lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran; dan 2) tes untuk mengetahui persentase peningkatan aktivtias dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *gamification*. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan langkah-langkah: mendeskripsikan data, mengamati dan mencatat data. Data yang diperoleh memberikan gambaran yang jelas tentang hasil pengamatan, juga mempermudah peneliti untuk ,mencari data ulang. Mendokumentasikan data, mengambil data yang diperlukan bisa dapat terkumpul.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1Hasil

Pelaksanaan penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus melalui perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan disetiap siklusnya sehingga pada saat akhir siklus akan dilakukan tes untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran yang diajarkan khususnya materi ekosistem lahan basah dengan menggunakan media pembelajaran *gamification*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persentase peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam pengenalan lingkungan lahan basah dengan menggunakan media pembelajaran gamification yang tergambar dalam tabel 1dan table 2 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dalam Dua Siklus

Siklus	Skor	Kriteria
1	16	Cukup
2	22	Baik

Pada tabel diatas menunjukkan hasil observasi aktivitas guru pada setiap siklus mengalami peningkatan. Dimana, pada siklus 1 aktivitas guru mendapatkan skor 16 dengan kriteria cukup dan kemudian meningkat pada siklus ke 2 sebesar 6 skor menjadi 22 dengan kriteria Baik. pada aktivitas ini guru telah mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *gamification* dan sudah mencapai indikator keberhasilan.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Dua Siklus

Siklus	Persentase	Kriteria
1	50,60 %	Sebagian Aktif
2	70,20 %	Sebagian besar aktif

Pada tabel diatas menunjukkan hasil observasi aktivitas siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Dimana, pada siklus 1 aktivitas siswa mendapatkan persentase 50,60% atau sebanyak 11 orang siswa dengan

© 2023 Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

kriteria sebagian aktif dan kemudian meningkat pada siklus ke 2 sebesar 19,60% menjadi 15 orang siswa dengan kriteria Sebagian besar aktif. Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *gamification* ini sudah mencapai indikator keberhasilan.

Selain untuk meningkatkann persentase aktivitas guru dan siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa mengenal materi lahan basah dengan menggunakan media pembelajaran *gamification* yang dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa dalam Dua Siklus

Siklus	Persentase Ketuntasan
1	65.38%
2	80,55%

Tabel diatas menunjukkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam dua siklus dengan menggunakan media pembelajaran *gamifiacation*, dimana hasil tersebut menggambarkan peningkatan persentase yang signifikan. Pada siklus 1, siswa yang mencapai ketuntasan minimal (KKM) hanya mencapai 65,38%. Hasil ini masih belum mencapai ketuntasan KKM materi sebesar 75%. Tetapi pada siklus kedua meningkat sebesar 15,17% menjadi 80,55%, dimana persentase tersebut menggambarkan bahwa ketuntasan belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan.

3.2 Pembahasan

Guru merupakan salah satu tombak dalam dunia pendidikan dimana perannya sangatlah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Oleh karenanya guru harus dapat menguasai setidaknya empat kompetensi dalam mengajar yang salah satunya adalah penguasaan kompetensi paedagogik. Melalui kompetensi ini, guru tidak hanya diminat untuk menguasai materi pembelajaran saja tetapi lebih dari itu. guru harus mampu menguasai kelas dan juga mengemas materi pembelajaran dengan menari dan juga *update* dengan perkembangan zaman dari masa ke masa (Rini, 2020).

Gambar 1. Siswa menggunakan media *gamification*

Melalui hasil penelitian kita dapat melihat bahwa pada siklus pertama hasil dari aktivitas guru dan siswa cenderung rendah. Hal ini dikarenakan guru masih awam dan beradaptasi dengan penggunaan media *gamification* sehingga berdampak pada siswa yang masih banyak terlihat bingung dalam pembelajaran. selain itu, siswa juga masih banyak yang belum mengetahui materi lahan basah meskipun sangat kontekstual dengan kehidupan mereka. Hal ini semua direfleksi oleh guru dengan melakukan hal-hal berikut; 1) guru berkolaborasi dengan peneliti untuk lebih meningkatkan keterampilan dan kemampuannya dalam menggunakan media *gamification*, setelah itu guru melakukan sosialisasi kepada siswa mengenai cara kerja dari media tersebut sehingga siswa lebih siap dalam menghadapi pembelajaran; 2) guru melakukan kegiatan pengayaan terhadap materi lahan basah agar siswa lebih menguasai materi dalam pembelajaran selanjutnya; dan 3) guru menggunakan berbagai strategi pembelajaran untuk lebih menguatkan siswa sehingga termotivasi dalam belajar.

© 2023 Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

Setelah guru melakukan hal-hal diatas, terlihat perkembangan yang signifikan terhadap persentase hasil aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Dimana, pada siklus kedua aktivitas guru meningkat menjadi 22 skor dengan kriteria baik, persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 70,20% dengan kriteria sebagian besar siswa aktif, dan juga hasil belajar siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal mencapai 80,55%. Peningkatan skor dan persentase tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *gamification* telah mencapai indikator keberhasilan sehingga tidak diperlukan untuk melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya. Adapun jika diperlukan penambahan siklus maka hanya untuk penguatan hasil belajar siswa dalam mengenal ekosistem lahan basah saja.

Melalui paparan diatas kita dapat melihat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan juga peningkatan aktivitas guru, maka akan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. ini semua akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam pengenalan konsep lahan basah pada siswa dasar dengan menggunakan media pembelajaran gamification. Sehingga dapat dikembangkan lagi oleh guru dengan menggunakan media yang sama tetapi dengan materi yang berbeda atau menggunakan inovasi digital lainnya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Sungai Miai 5 pada dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran materi ekosistem lahan basah pada siswa kelas V dengan menggunakan media pembelajaran *gamification* berjalan dengan efektif dan dapat terlaksana dengan baik pada setiap pertemuannya sehingga pada pertemuan keempat aktivitas guru memperoleh kategori sangat baik kemudian pada aktivitas siswa memperoleh kategori hampir seluruh siswa aktif dan mampu mencapai indikator keberhasilan. Hasil belajar IPA materi ekosistem lahan basah mampu mencapai indikator ketuntasan yang telah ditetapkan baik pada ketuntasan secara individual maupun ketuntasan secara klasikal.

Melalui hasil tersebut disarankan kepada sekolah agar dapat membuat kegiatan lanjutan guna meningkatkan keterampilan guru dalam mengemas pembelajaran dalam bentuk gamification dengan materi yang lain agar pembelajaran berlangsung lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih memahami konsep dengan mudah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Lambung Mangkurat dan juga Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan kesempatan kepada Tim memenangkan Hibah PDWM di Lingkungan Universitas Lambung Mangkurat serta mendanai kegiatan Penelitian ini hingga berjalan dengan baik. Begitupula kepada mitra Penelitian yaitu, Kepala Sekolah dan seluruh guru di SDN Pasar Lama 1 dan Sungai Miai 5 Banjarmasin yang telah memberikan kesempatan dan kontribusi yang baik sehingga pelaksanaan kegiatan penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

AECT. (1994). *The Definition of Educational Technology.* Washington: AECT.

Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Sosial Sains (ACIEDSS 2019),* 1(2).

Handani, S. W, Suyanto, M. & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. *Jurnal Telematika*, 9 (1).

Januszewski, A. & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Routledge.

Rini, T. P. W. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar IPA Sekolah Dasar I Bagi Mahasiswa PGSD Universitas Lambung Mangkurat. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 209-219.

Rini, T. P. W., & Sari, D. D. (2020). Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Bimbingan Teknis Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis High Order Thinking Skill. *ESJ (Elementary School Journal)*, *10*(December), 194–203.

Rini, T. P. (2021). *Applying the Six Thingking Hats Method to* Improve Student Science Learning Outcomes in Elementary Schools. *Solid State Technology*, *2*.

Saleem, A. N., Noori, N. M. & Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications In E-learning: A Literature Review. *Tech Know Learn,* 27.

Sailer, M. & Mohner, L. (2020) The Gamification of Learning: a Meta Analysis. Edu *Psychol Rev*, 32.

© 2023 Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

Satrio, A. & Gafur, A. (2017). Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan,* 4 (1).

Seels, B. B., & Richey, R. C. (1984). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Charlotte: Information Age Publishing.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Thiagarajan. S. Semmel, D. S. & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children.* Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota.

© 2023 Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat