

PELATIHAN INOVASI PEMBELAJARAN PADA GURU SMKS AL-HUSNA KAB. SUBANG

RIZQI PERMANA SARI¹, IRAYANTI ADRIANT², TEGUH TUHU PRASETYO³,
TASYA ADELLIA YULIANTI⁴, MARITSA AMANDA⁵

Universitas Logistik dan Binis Internasional^{1,2,3,4,5}

e-mail: rizqi_ps@ulbi.ac.id

ABSTRACT

Subang Regency, located in West Java Province and still directly bordering with the West Bandung Regency area. The number of public secondary education facilities that can be accessed by residents of Kabupaten Subang are only 50 senior high schools and 110 vocational high schools (SMK), both public and private. Based on BPS data, Kabupaten Subang has the smallest Education Index score out of 28 cities and regencies. One of the efforts to improve the quality of education is by doing innovation in learning delivery . Community service was carried out at SMKS Al-Husna Kab. Subang with a learning innovation method through game-based learning. In this community service, a learning workshop has been carried out using the D.Seru demo game board for marketing subjects at SMKS Al-Husna. The selection of the D.Seru Game is expected to inspire teachers to be able to increase innovation in learning and also improve literacy and numerical skills in students through economics subjects. From the results of the workshop that has been done, the game-based learning method is felt to be more enjoyable than the classical teaching method. The survey results showed that as many as 45% of teachers who participated in the workshop were willing to implement learning using game-based learning in their classrooms.

Key words: *Game Based Learning, Learning Innovation, Game Board, Learning Methods.*

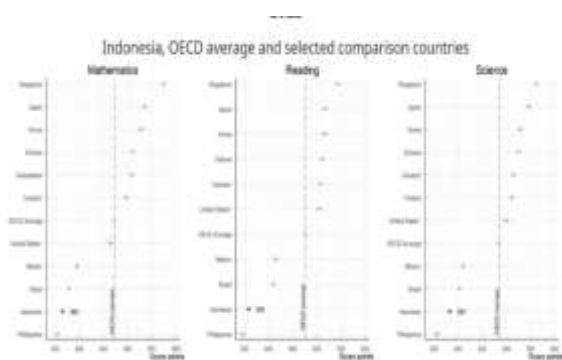
ABSTRAK

Kabupaten Subang, terletak di Provinsi Jawa Barat dan masih berbatasan langsung dengan wilayah Kabupaten Bandung Barat. Jumlah fasilitas Pendidikan tingkat Menengah Umum yang bisa diakses oleh warga Kabupaten Subang hanyalah sebanyak 50 SMA dan 110 SMK baik negeri maupun swasta. Berdasarkan hasil data BPS, Kabupaten Subang memiliki skor Indeks Pendidikan paling kecil dari 28 kota dan kabupaten di Jawa Barat. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan cara melakukan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu metode inovasi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kelas adalah melalui pengajaran dengan cara game based learning. Pada pengabdian masyarakat ini telah dilakukan workshop pembelajaran menggunakan demo game board D.Seru untuk mata pelajaran marketing di SMKS Al-Husna. Pemilihan Game D.Seru diharapkan dapat menginspirasi para guru untuk dapat meningkatkan inovasi dalam pembelajaran dan juga meningkatkan kemampuan literasi dan numerik pada siswa melalui mata pelajaran ekonomi. Dari hasil workshop yang telah dilakukan, metode game based learning dirasakan lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pengajaran secara ceramah klasikal. Hasil survey menunjukkan sebanyak 45% guru yang mengikuti workshop bersedia untuk menerapkan pembelajaran menggunakan game based learning di kelasnya.

Kata kunci: *Game Based Learning, Inovasi Pembelajaran, Game Board, Metode Pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil skor *Programme for International Student Assessment* (PISA) di tahun 2022 lalu, Indonesia masih berada di urutan bawah untuk penilaian kemampuan literasi, numerik dan sains. Asessment PISA ini dilaksanakan untuk anak berusia 15 tahun yang duduk pada bangku sekolah menengah yaitu kelas 9 atau kelas 10. Meskipun Indonesia naik 5-6 peringkat, namun hasil dari skor PISA 2022 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 69 dari 81 negara yang dinilai, artinya Indonesia masih perlu membenahi kualitas pembelajarannya.



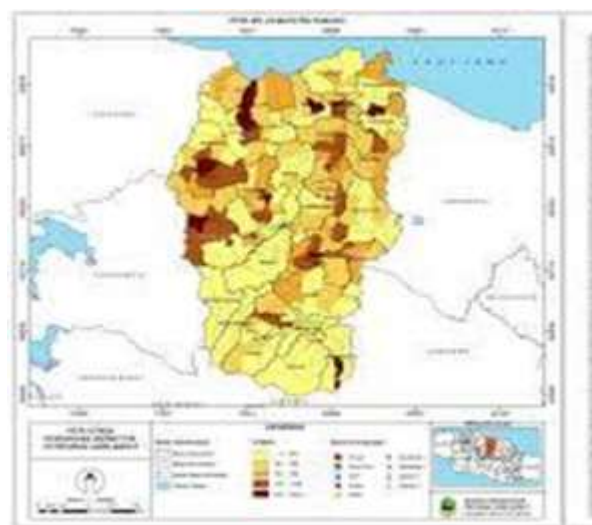
Gambar 1. Skor PISA 2023
(Sumber: Indonesia | Factsheets | OECD PISA 2022 results)

Temuan penting yang diperoleh dari hasil tes PISA 2018 dan masih relevan dengan kondisi di 2023 salah satunya adalah bahwa sekolah yang berada di tingkat ibukota provinsi memiliki skor lebih tinggi dibandingkan sekolah yang berada di tingkat kecamatan. Perbedaan skor ini dianggap setara dengan dua tahun ajaran Pendidikan [1]. Artinya *gap outcome* pendidikan antara sekolah yang berada di tingkat ibukota dengan kecamatan memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi Indonesia sebagai negara kepulauan.

Untuk dapat bersaing dalam era revolusi industri saat ini, kemampuan akan literasi dan numerasi sangatlah penting untuk dimiliki. Dengan memiliki kemampuan literasi dan numerik yang baik, maka seseorang akan mudah untuk memahami, menganalisis dan mengambil Keputusan yang tepat dalam

menghadapi permasalahan sehari-hari, industri dan menjawab tantangan masa depan. Kemampuan literasi dan numerik secara umum bisa didapatkan dalam pembelajaran di lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, Daroin [2] menyatakan bahwa seharusnya kemampuan literasi dan numerik seharusnya dapat berkembang dengan baik di lingkungan sekolah.

Kabupaten Subang, terletak di Provinsi Jawa Barat dan masih berbatasan langsung dengan wilayah Kabupaten Bandung Barat. Luas wilayahnya sekitar 2.051,76 km² serta dihuni oleh sekitar 1,6 juta jiwa. Terdapat 30 kecamatan yang terdiri dari berbagai desa dan kelurahan. Jumlah fasilitas Pendidikan tingkat Menengah Umum yang bisa diakses oleh warga Kabupaten Subang hanyalah sebanyak 50 SMA dan 110 SMK baik negeri maupun swasta. Dari hasil data BPS, Kabupaten Subang memiliki skor indeks Pendidikan paling kecil dari 28 kota dan kabupaten di Jawa Barat [3].



Gambar 2. Peta orientasi Kabupaten Subang dalam wilayah Jawa Barat
(Sumber: <https://sindonesia.com/peta-subang/>)

Permasalahan yang kerap dihadapi oleh para pendidik, khususnya guru-guru pada jenjang SMK di Kabupaten Subang, adalah terbatasnya pemahaman terhadap penerapan metode pembelajaran berbasis inovasi. Metode inovatif ini memiliki peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas

pendidikan melalui proses pengajaran yang lebih efektif. Namun demikian, metode pembelajaran yang dominan digunakan hingga saat ini masih berorientasi pada pendekatan konvensional, seperti Teacher-Centered Learning atau metode ceramah. Hal ini mengakibatkan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran tertentu, yang salah satu faktornya adalah mudahnya ditraksi oleh penggunaan perangkat teknologi seperti gadget yang dibawa. Dengan adanya permasalahan terkait indeks Pendidikan yang rendah di kabupaten Subang dan pengajaran yang bersifat monoton yaitu melalui metode ceramah, maka dibutuhkan inovasi pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbasis Student Centered yaitu Game based Learning.

Dengan melakukan pembelajaran dengan pendekatan permainan, harapannya peserta didik dapat termotivasi. Belajar dengan permainan dapat meningkatkan proses pembelajaran, hasil pembelajaran tetap dapat terukur dan terverifikasi serta umpan balik selama bermain game dapat mendukung pembelajaran siswa [4]. Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan permainan ke dalam proses belajar mengajar [5]. GBL bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Implementasi Game-Based Learning dalam kurikulum pendidikan dapat memperkaya metode pengajaran tradisional [6]. Game-Based Learning (GBL) memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi metode pembelajaran yang efektif dan menarik [7]. Metode GBL sudah banyak diterapkan pada inovasi pembelajaran dan memiliki dampak positif [8], [9], [10], [11].

Dengan adanya dukungan studi literatur yang dan permasalahan di lapangan, maka dilakukanlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan Inovasi Pembelajaran menggunakan Game Based Learning pada Guru SMKS Al-Husna”. Dengan kegiatan pelatihan GBL ini diharapkan dapat membekali para guru SMKS Al-Husna Subang dengan pengetahuan tentang metode

pembelajaran berbasis permainan. Pelatihan GBL ini juga diharapkan dapat mendorong lebih banyak guru untuk menggunakan pendekatan Student Learning Center saat menyampaikan materi di kelas.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan pada SMKS Al-Husna Subang yang berlokasi di Jl. Cisalak Kabupaten Subang, Jawa Barat 41283. Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan tahapan seperti pada gambar 1.3 yaitu dimulai dengan melakukan survei pendahuluan di bulan Juli terkait mata pelajaran yang ada pada SMKS Al-Husna Subang, kemudian dilakukan pemilihan mata pelajaran yang akan digunakan sebagai dasar rancangan game yang akan didemokan. Tahap selanjutnya adalah melakukan perancangan game board sederhana untuk mendukung pembelajaran marketing. Setelah game board selesai dibuat, pelatihan sosialisasi inovasi pembelajaran dilakukan pada bulan Agustus 2024, setelah pengabdian dilaksanakan, dampak dari sosialisasi diukur dengan menggunakan pre-test dan post test.



Gambar 3. Tahapan Pengabdian

1. Survei Pendahuluan

Pada tahapan survei pendahuluan, tim pengabdian memetakan jurusan yang terdapat di SMKS Al-Husna Subang. Dari website dan konfirmasi yang dilakukan, SMKS Al-Husna memiliki jurusan Teknik Komputer Jaringan, Teknik Sepeda Motor dan Pemasaran, Pemasaran dan Teknik Otomotif. Dari hasil survei tersebut, tim memilih satu mata pelajaran yang memungkinkan diterapkan di semua jurusan yaitu ekonomi pada sub pembelajaran marketing. Hasil pemilihan mata pelajaran ini selanjutnya digunakan untuk dasar *guideline* pembuatan game board yang akan digunakan sebagai demo alat pembelajaran.

2. Perancangan Game Board

Pada tahap perancangan game board, tim membuat *problem package* yang dapat digunakan sebagai pembelajaran marketing. Skenario marketing yang dipilih adalah strategi marketing produk secara digital. Game dibuat untuk dapat dimainkan secara individu maupun secara tim di dalam kelas untuk mensimulasikan keputusan strategi terkait pembukaan e-commerce oleh produk yang merambah penjualan online. Setiap pemain diminta untuk dapat menjual produk sebanyak-banyaknya dengan skema pilihan strategi pembukaan channel digital yang dipilih. Game board ini dinamakan D.Seru! yaitu akronim dari Digital Selling Race for You!. Pemilihan pembelajaran strategi marketing diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerik siswa dengan cara lebih menyenangkan. Dengan metode Game Based learning ini, diharapkan murid-murid SMU akan lebih mudah memahami pembelajaran terkait numerasi.



Gambar 4. Game Board D.Seru!

Game board ini terdiri dari:

1. Lembar channel penjualan
2. Kartu peluang penjualan
3. Kartu iklan
4. Set uang mainan
5. Set mata dadu 1-12
6. Set kancing sebagai simbolis produk yang dijual

3. Pelatihan dan Demo Game Board

Pelatihan ini dilakukan secara luring di SMKS Al-Husna pada tanggal 7 Agustus 2024 dengan dihadiri oleh 11 guru. Pelatihan inovasi pembelajaran dilakukan dalam dua sesi (Gambar 4) yaitu:

1. Penjelasan mengenai Metode Pembelajaran Berbasis Inovasi.

Pada tahap ini dilakukan pertemuan dengan guru-guru SMKS Al-Husna Subang untuk menjelaskan tentang pengertian, konsep, serta segala sesuatu mengenai metode pembelajaran dengan pendekatan inovasi gamifikasi dan *game based learning*. Dari tahapan ini diharapkan guru-guru memahami bahwa ada metode pembelajaran lain selain metode tradisional yang sering digunakan yaitu metode ceramah.



Gambar 5. Demo Game Board D.Seru!

2. Demo Game based Learning.

Melakukan demo penerapan metode game based learning untuk mata Pelajaran ekonomi sub pembelajaran marketing dengan menggunakan game board. Pada demo ini, guru merasakan pengalaman bermain game yang memiliki tujuan untuk pembelajaran serta menginternalisasi *insight* dari proses pembelajaran dengan pendekatan bermain game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

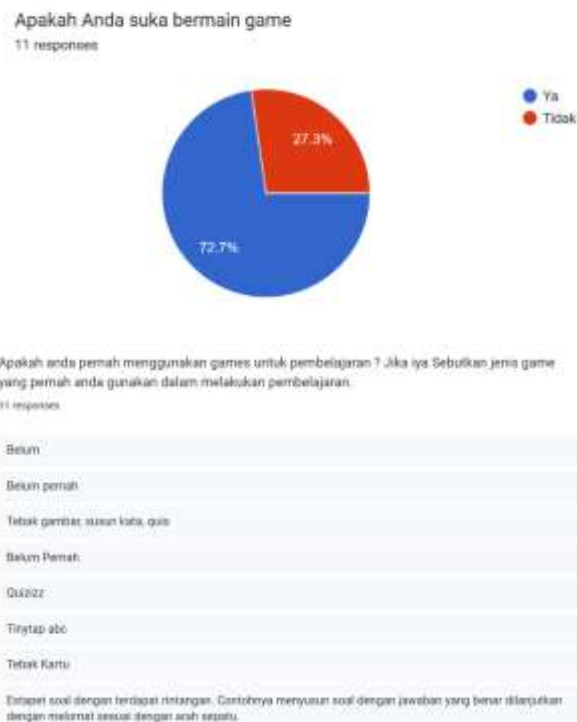
Di tahap awal dan akhir dari pelatihan, tim pengabdian mengukur dampak dari pelatihan ini dengan cara memberikan beberapa pertanyaan terkait pelatihan inovasi pembelajaran sebelum dan dua hari sesudah pelatihan dilaksanakan. Data direkam menggunakan GForm. Dari hasil survey yang

dilakukan, selama ini guru-guru di SMKS Al-Husna telah familiar terhadap beberapa jenis game yang digunakan untuk tujuan rekreasional. Hal ini terlihat dari jawaban responden, bahwa sebanyak 73% guru menyukai bermain game dan memiliki game favorit untuk dimainkan (Gambar 6). Namun, untuk pengajaran, guru-guru lebih banyak menggunakan pendekatan metode gamifikasi melalui platform kuis online seperti Quizzes, Word Fall, Socrates dll. Hanya tiga orang guru yang belum pernah menggunakan platform tersebut.

Metode gamifikasi sebenarnya sudah cukup familiar digunakan di SMKS Al-Husna. Metode ini sebenarnya adalah metode pengajaran dengan menerapkan elemen game seperti sistem skoring, *leader board*, *punishment*, dan misi tantangan dengan tujuan menciptakan pengalaman yang lebih menarik selama pembelajaran. Contoh metode gamifikasi selain menggunakan platform kuis online yang dilaksanakan oleh salah satu guru adalah membuat penyelesaian soal dengan bermain halang rintang.

Metode *game based learning* yang menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran belum familiar digunakan di SMKS Al-Husna. Dari hasil survey, hanya guru Bahasa Inggris dan guru pemasaran saja yang menggunakan metode ini untuk pengajaran. Artinya baru 28% guru atau 3 dari 11 responden guru yang menggunakan metode pembelajaran game based learning, bahkan ada guru yang sama sekali tidak menerapkan metode game based learning ataupun metode gamifikasi (Gambar 6).

Hanya guru agama yang belum pernah mengajar menggunakan metode gamifikasi ataupun game based learning dan hanya guru Bahasa Inggris serta Pemasaran yang pernah menggunakan metode game based learning di dalam kelas. Metode game based learning atau gamifikasi sulit diterapkan dikarenakan terbatasnya alat peraga edukatif di kelas (80% responden), jenis kurikulum (10%) dan jenis mata pelajaran (10%).



Gambar 6. Persentase Guru yang senang bermain game (atas) dan game yang pernah digunakan dalam pembelajaran (bawah).

Dari survey pra-worshop dan pasca workshop terlihat bahwa keinginan untuk menerapkan gamifikasi dan game based learning di kelas adalah meningkat dari 28% guru belum melakukan inovasi pembelajaran melalui game based learning ataupun gamifikasi menjadi 100% guru ingin menerapkan metode pembelajaran dengan gamifikasi ataupun game based learning (Gambar. 7). Namun guru-guru lebih memilih menggunakan metode gamifikasi (55%) dibandingkan dengan game based learning (45%).

Hasil survey pada Gambar 7 menunjukkan bahwa tujuan pengabdian Masyarakat terkait sosialisasi inovasi pembelajaran di SMKS Al-Husna tercapai, hal ini terlihat dari meningkatnya persentase intensi penerapan metode game based learning oleh guru. Sebenarnya, guru merasakan bahwa mengajar menggunakan game lebih menyenangkan namun untuk ke depannya, metode gamifikasi lebih banyak dipilih oleh mayoritas guru. Hal ini dikarenakan salah satunya adalah pada mata pelajaran agama

yang bersinggungan dengan praktek ibadah sulit dibuat game. Alasan lainnya jenis mata pelajaran sangat berpengaruh pada pemilihan metode pembelajaran, selain itu ketersediaan APE juga berpengaruh dalam penerapan metode pengajaran.

Apakah anda mau menerapkan metode inovasi pembelajaran melalui metode game based learning atau gamifikasi untuk pengajaran selanjutnya ?
11 responses



Gambar 7. Persentase Guru untuk menerapkan pembelajaran dengan metode gamifikasi atau game based learning (atas) dan pemilihan metode pengajaran gamifikasi atau *game based learning* untuk pengajaran mendatang (bawah).

Mana metode yang akan anda terapkan ?
11 responses



Gambar 8. Persentase Guru yang senang bermain game (atas) dan game yang pernah digunakan dalam pembelajaran (bawah).

KESIMPULAN

Game Based Learning merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran. Dari demo permainan D.Seru, guru-guru merasakan perbedaan cara pengajaran dengan pendekatan game. Hal ini dikarenakan dengan media permainan, pemain dapat lebih kreatif dalam dapat meningkatkan proses pembelajaran dan menginternalisasi insight pembelajaran yang dilakukan. Alasannya karena dalam Game Based Learning player dipaksa untuk berfikir menyelesaikan misi yang diberikan. Sayangnya metode game based learning ini baru dilakukan oleh 28% guru yang hadir saat workshop. Hal dikarenakan keterbatasan dalam pembuatan

APE dan tidak semua mata Pelajaran seperti agama dapat dibuat game.

Dari workshop yang telah dilakukan, terjadi peningkatan keinginan guru untuk menerapkan metode pembelajaran melalui metode *game based learning*. Harapannya, dengan adanya perubahan cara pengajaran klasikal dengan ceramah menjadi metode game based learning, terjadi peningkatan kecintaan dan pemahaman siswa pada proses belajar. Namun perubahan cara mengajar ini tentunya harus didukung oleh pihak sekolah dengan menyediakan support bagi guru-guru SMKS Al-Husna. Terutama dalam pengadaan alat peraga edukatif game untuk guru mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian ini dapat terlaksana dengan dukungan pendanaan PKM dari RPIKK Universitas Logistik dan Bisnis Internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Wuryanto and M. Abduh, "Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi," 2022. Available: gurudikdas.kemdikbud.go.id.
- [2] A.D, Daroin, O.V.K, Santoso, D. M. A, Pranidia and L.L, Halimah, "Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di SDN 2 Gombang Tulungagung," *D'edukasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 38–49, 2022.
- [3] BPS, "Indeks Pendidikan 2022," subangkab.bps.go.id.
- [4] Y. Ageng and S. Legowo, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Journal Of Islamic Primary Education*, vol. 3, no. 1, pp. 13–30,

- 2022, [Online]. Available: <https://aptika.kominfo.go.id/>,
- [5] M. A Maulidina and Z. Abidin, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.", *JINOTEP*, Vol 4 No 2, 2018.
- [6] K. White and L. P. McCoy, "Effects of Game-Based Learning on Attitude and Achievement in Elementary Mathematics," *Networks: An Online Journal for Teacher Research*, vol. 21, no. 1, pp. 1–17, Jan. 2019, doi: 10.4148/2470-6353.1259.
- [7] S. Adipat, K. Laksana, K. Busayanon, A. Ausawasowan, and B. Adipat, "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts," *International Journal of Technology in Education*, vol. 4, no. 3, pp. 542–552, Jul. 2021, doi: 10.46328/ijte.169.
- [8] I. Wandira, Hardin, Aisyah, S. T, Ngandoh, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 2024.
- [9] N. Shafa, J. Tamba, P. S. Auliyah, S. A. Lalistya, and S. A. Syahputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Statistika," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, no. 3, pp. 72–78, 2024, doi: 10.62017/merdeka.
- [10] M. Oktariani and A. Supendi, "Game Simulation pada Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas," *MENAWAN: Jurnal Riset dan Publikasi Ilmu Ekonomi*, vol. 2, no. 3, pp. 265–271, May 2024, doi: 10.61132/menawan.v2i3.551.
- [11] G. Juliyana, M. Boty, and I. Tasya Jadidah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Menggunakan Scratch Pada Pembelajaran IPAS Di SD Negeri Mekar Sari Kabupaten Musi Banyuasin." *JPST: Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, vol. 3, No. 2, pp. 282-289, Jun 2024 [Online]. Available: <https://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/article/view/1651>.