

## **Pelatihan Penggunaan Game Edukatif dalam Pembelajaran pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Ekonomi Kota/Kabupaten Blitar**

**Yogi Dwi Satrio<sup>1</sup>, Januar Kustiandi<sup>2</sup>, Sri Handayani<sup>3</sup>, Annisya<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup>yogi.dwi.fe@um.ac.id

*Received: 12 September 2019; Revised: 11 Agustus 2020; Accepted: 8 Februari 2022*

### **Abstract**

*Learning grows and develops by the times, interests and students learning are not the same anymore. The trend of learning interest in games, especially online games, forces teachers to adopt it as part of classroom learning to increase the interest and motivation of student. Based on phenomena, most of the members of teachers Community (MGMP) in economics filed from Blitar does not use technological advances as teaching methods. This problem caused of limited ability to browse the Internet and operationalize learning games. The purpose of this community service is to focus on improving the quality of the teaching by improving the quality of human resources by using educational online games. Overcome of these problems, we use the dissemination methods, training and mentoring the use of online educational games and the preparation of scientific articles on economic teachers in Blitar. With the program about the application training this educational online game can add insight, knowledge and improve the performance of teachers MGMP Economy Blitar City/District so as to increase interest and motivation Study economics on students.*

**Keywords:** *online game; learning; economy; Quizizz*

### **Abstrak**

Pembelajaran tumbuh dan berkembang sesuai perkembangan zaman, minat dan ketuntasan belajar siswa sudah tidak sama lagi. Kecenderungan minat belajar siswa pada game, terutama game online memaksa para guru untuk mengadopsinya menjadi bagian dari pembelajaran dalam kelas untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dari fenomena lapangan yang ditemui, kebanyakan anggota Musyawarah guru Mata Pelajaran (MGMP) ekonomi di Blitar masih sedikit yang menggunakan kemajuan teknologi sebagai metode pengajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan dalam menjelajah internet dan mengoperasionalkan game-game pembelajaran. Tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat ini lebih berfokus pada meningkatkan kualitas pengajaran dengan meningkatkan kualitas SDM dengan menggunakan game online edukatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengabdian menggunakan metode sosialisasi, pelatihan dan pendampingan penggunaan game online edukatif dan penyusunan artikel ilmiah pada guru-guru ekonomi di Kota/Kabupaten Blitar. Dengan program pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan pengaplikasian game online edukatif ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan meningkatkan kinerja Guru MGMP Ekonomi Kota/Kabupaten Blitar sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar ekonomi pada siswa.

**Kata Kunci:** *game online; pembelajaran; ekonomi; Quizizz*

## A. PENDAHULUAN

Sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan permainan secara inheren terhubung untuk merancang pembelajaran yang baik. Pada zaman sekarang game memiliki banyak hal yang dapat mengajarkan kita tentang pembelajaran yang baik, dan teori pembelajaran kontemporer memiliki memberi isyarat bahwa pengajar perlu menyesuaikan diri dalam perkembangan metode pembelajaran, terutama yang dekat dengan minat dan konsentrasi belajar siswa.

Internet dan game bekerja bak dua sisi mata pisau. Di satu sisi, memberi keuntungan karena mudahnya dan cepatnya akses informasi yang dapat dikonsumsi oleh siswa.

Pada zaman sekarang, dengan keleluasaan koneksi dan kemudahan akses menyebabkan tumbuhnya permainan-permainan online yang cukup menggeser minat siswa dalam belajar. Game arcade, adventure dan game yang bersifat kompetisi sangat digandrungi oleh pemuda. Pada tahun 2018, tercatat 7,8% dari total 171,17 juta penduduk Indonesia mengakses internet untuk bermain game (APJII, 2018).

Merujuk pada beberapa penelitian yang sudah ada, beberapa alasan siswa bermain game adalah menantang, menghilangkan stress, mengisi waktu luang, meningkatkan konsentrasi. (Gagne 1977), (Hanni dan Budhi (2015:36)

Dari sudut pandang lain, game dianggap merugikan karena menyebabkan siswa mematik perilaku individualis, sering meninggalkan tanggung jawab, merasa cemas dan marah jika tidak bermain game, berbohong demi bisa bermain game dan kurang begitu interaktif dengan orang lain dan lingkungannya. (Anhar, 2010; Darma, 2011).

Setiap kegiatan guru masih sangat berpengaruh terhadap Pendidikan. Sebagai mediator transfer ilmu, peran guru agaknya perlu ditingkatkan lagi. Fenomena yang pengabdian ditemui di lingkungan Musyawarah guru Mata Pelajaran (MGMP) ekonomi di Blitar menunjukkan bahwa masih sedikit guru yang menggunakan kemajuan teknologi sebagai metode pengajaran. Hal ini

dikarenakan keterbatasan kemampuan dalam menjelajah internet dan mengoperasikan game-game pembelajaran. Pengajaran ekonomi di Blitar masih cenderung pada pembelajaran konvensional dengan media alat tulis dan PPT. Penggunaan Internet hanya sebatas sebagai media pengumpulan tugas via email.

Salah satu masalah dalam proses pembelajaran yang dihadapi adalah pembelajaran yang berlangsung begitu membosankan (berdasarkan survei awal pada siswa), sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif dalam mengoptimalkan potensi dan hasil pembelajaran.

Oleh karena itu pelaksana pengabdian memberikan solusi berupa sosialisasi pembelajaran dengan game edukatif, pelatihan dalam proses penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, dan pendampingan pembelajaran dengan menggunakan game online edukatif.

Berdasarkan analisis situasi diatas, adanya program pengabdian masyarakat menghasilkan luaran berbentuk peningkatan pengetahuan dan perkembangan kemampuan sumberdaya manusia dalam metode pembelajaran berbasis game edukatif, peningkatan keahlian guru dalam mengaplikasikan game edukatif yang memberi peningkatan minat belajar di bidang ekonomi, dan memanfaatkan pembelajaran berbasis game edukatif dalam penelitian kuantitatif.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode kegiatan ini pada dasarnya adalah sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan implementasi. Kegiatan awal adalah sosialisasi yang ditujukan untuk memberi pemahaman terlebih dahulu kepada para guru sebelum beliau mengikuti pelatihan. Materi pelatihan mencakup tentang metode penelitian kuantitatif yang mencakup: (1) Metode penelitian, (2) Penelitian kuantitatif dalam Pendidikan, (3) Penulisan artikel kuantitatif. Selanjutnya, para guru diberikan materi pelatihan dan pengembangan untuk selanjutnya diterapkan. Kegiatan pelatihan ditujukan kepada para guru-guru yang

# Pelatihan Penggunaan Game Edukatif dalam Pembelajaran pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Ekonomi Kota/Kabupaten Blitar

Yogi Dwi Satrio, Januar Kustiandi, Sri Handayani, Annisya

tergabung dalam organisasi profesi MGMP agar para guru lebih memahami dengan berbagai contoh dan ilustrasi riil tentang metode penelitian kuantitatif dan metode asesmen ter baru. Khususnya dalam metode asesmen, guru MGMP diajak untuk menggunakan media game online untuk menarik data. dimana pelatihan tersebut membahas tentang: (1) metode asesmen dengan game, (2) pembuatan asesmen dengan game, dan (3) pengambilan data pre test dan post tes. Keseluruhan kegiatan dan penyajian materi menggunakan layar LCD dan *power point* (PPT) serta diikuti dengan praktek.

Metode pendampingan dimaksudkan untuk memberikan motivasi dan pengawasan melekat pada pelaku. Pendampingan dilakukan secara langsung dengan melakukan kunjungan langsung oleh tim pengabdian sebulan dua kali. Selain pendampingan secara langsung, juga dilakukan pendampingan melalui sarana *online*. Proses kegiatan dapat dilihat dari catatan buku kegiatan dan komunikasi langsung dalam kunjungan langsung maupun melalui sarana *online*.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

No	Jenis Kegiatan	Kegiatan	Output
1	Sosialisasi	Materi macam-macam alat analisis	Memahami tentang alat analisis
2	Pendampingan	Pemilihan alat analisis dan penggunaannya	Pemahaman terhadap alat analisis yang digunakan dan memahami cara penggunaannya
3	Implementasi	Praktik penggunaan alat analisis	Guru memahami penggunaan dan mampu membaca hasil analisis data tersebut.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di MGMP Ekonomi Kota/Kabupaten Blitar yang berlangsung

selama 3 hari dan diikuti oleh 54 Guru Ekonomi se-Kota/Kabupaten Blitar.

Sesi I, pada tanggal 6 Juli 2019 yaitu, 1) sosialisasi Perkembangan penelitian dan tema penelitian Pendidikan yang memiliki nilai kebaruan dengan pendekatan Kuantitatif, 2) tips memanfaatkan pembelajaran sebagai bahan artikel ilmiah kuantitatif. Proses pengabdian masyarakat berbentuk ceramah dan *focus group discussion* antara pemateri dengan Guru ekonomi.

Sesi II, pelatihan pengaplikasian dan perancangan pembelajaran game online edukatif dengan memanfaatkan *quizizz.com* sebagai alat pelatihan. Pada sesi III, dilaksanakan proses pendampingan pengaplikasian game online edukatif dalam pembelajaran klasikal yang sebenarnya.

Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu:

1. Peserta sangat tertarik dengan pembelajaran ini.
2. Banyak peserta yang berminat untuk membuat artikel dengan tema yang memiliki nilai kebaruan.
3. Peningkatan pemahaman peserta dalam pengoperasionalkan game online edukatif dengan baik walau masih membutuhkan latihan yang lebih intens lagi.
4. Pelaksanaan program pendampingan meningkatkan kualitas peserta dalam pengaplikasian game online edukatif dalam kelas.
5. Siswa sebagai *impact factor*, begitu semangat dan penasaran dengan pembelajaran berbasis game online edukatif.

Luaran yang telah dicapai yaitu: (1) peserta memahami kiat menulis artikel kuantitatif dengan nilai kebaruan, 2) peserta memahami teknik dan operasi penggunaan game online edukatif dengan lancar dan baik sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

## D. PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pelatihan game online edukatif pada MGMP ekonomi Kota/Kabupaten Blitar dapat disimpulkan:

1. Pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan rencana, tepat waktu dan dihadiri oleh seluruh anggota MGMP Ekonomi Kota/Kabupaten Blitar.
2. Para peserta memahami kiat membuat artikel yang menarik, mengandung nilai kebaruan dengan metode kuantitatif.
3. Setelah diberikan pelatihan para peserta yang sebelumnya kurang mampu mengaplikasikan game online edukatif mulai dapat memahami dan mampu megoperasikan game online edukatif (quizizz) dengan baik.

### **Saran**

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan oleh tim, disarankan,

1. Setelah program pengabdian kepada masyarakat berakhir, diharapkan MGMP mengadakan Lesson Study untuk mengasah pengaplikasian pembelajaran game online edukatif.
2. Perlu adanya pendampingan lebih lanjut untuk menghasilkan karya ilmiah kuantitatif yang memiliki nilai kebaruan, terutama dalam bidang game online dalam pembelajaran.

### **Ucapan Terima Kasih**

Kami ucapkan terima kasih atas partisipasi dan dukungan dari:

1. Universitas Negeri Malang
2. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Kota/Kabupaten Blitar.
3. Para guru MGMP Ekonomi Kota/Kabupaten Blitar.
4. Januar, Sri Handayani, Annisya, dan para mahasiswa yang telah membantu terlaksananya program Pengabdian kepada Masyarakat ini.

### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Anhar. (2010). *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta: Adamsains.
- APJII. (2018). *Hasil survei nasional penetrasi pengguna internet 2018*. (akses web)
- Darma. (2011). *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta: Mediakita
- Gagne, R. (1977). *The conditions of learning*. New York: Holt.

- Hanni Sofia & Budhi Prianto. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.
- Purwanto & Suharyadi. (2009). *Statistika untuk Ekonomi dan Keuangan Modern Edisi 2*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication.