



### PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA SMKN 1 KENDARI BERBASIS WEBSITE

**Asrul\*<sup>1</sup>, Baihaqi<sup>2</sup>, Harmiaty Bahar<sup>3</sup>, Randy Anggriawan<sup>4</sup>, Ade Saputra<sup>5</sup>, Windayani<sup>6</sup>,  
Muhammad Sholeh Qadri<sup>7</sup>, Abdi Juryan Ladianto<sup>8</sup>, Amniar Ati<sup>9</sup>, Fitriana M Sabir<sup>10</sup>,  
Andri Majid<sup>11</sup>**

<sup>1,2,3,5,6,7,8,9</sup>Universitas Halu Oleo, Kendari

<sup>4,10,11</sup>Universitas Teknologi Akba Makassar

<sup>1\*</sup>asrulhalim7@uho.ac.id <sup>2</sup>baihaqi@uho.ac.id, <sup>3</sup>harmiatybahar@uho.ac.id, <sup>4</sup>randy@akba.ac.id,  
<sup>5</sup>adeputrazaid@gmail.com, <sup>6</sup>windayani@uho.ac.id, <sup>7</sup>mshalehqadri@uho.ac.id,  
<sup>8</sup>abdi\_ladianto@uho.ac.id, <sup>9</sup>amniar.ati@uho.ac.id, <sup>10</sup>fitriana@akba.ac.id,  
<sup>11</sup>andrimajid.mhs@akba.ac.id

Diterima: 20 Januari 2024

Disetujui: 22 Januari 2024

Dipublikasikan: 26 Januari 2024

#### Abstrak (Bahasa Indonesia)

Dewasa ini, teknologi yang berperan penting dalam mempermudah kegiatan manusia mengalami perkembangan pesat baik dalam bidang ekonomi, sosial dan pendidikan. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan menjadi tantangan tersendiri bagi guru dan siswa, mereka dituntut untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi dalam menghadapi perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan fasilitas media pembelajaran yang sejatinya fungsi dan penggunaannya masih belum dapat dimaksimalkan oleh para guru di sekolah. Adapun media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan metode Gamifikasi berbasis website, dimana media ini berisi konten pembelajaran meliputi judul, materi, tugas, soal, video dan evaluasi penilaian pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran ini dirancang untuk membuat para siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari literature, penulis menyimpulkan bahwa Perancangan sistem media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi berbasis web dinyatakan sangat baik untuk digunakan dan layak untuk diimplementasikan di SMKN 1 KENDARI. Media Pembelajaran menggunakan metode gamifikasi ini, masih perlu upaya pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur-fitur, meningkatkan kualitas penyimpanan yang dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran berbasis Web.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Gamifikasi, Website

**Abstract** (Bahasa Inggris)

*Nowadays, technology which plays an important role in facilitating human activities is experiencing rapid development in the economic, social and educational fields. The development of technology in the education sector is a challenge for teachers and students, they are required to innovate in the learning process. One strategy in dealing with technological developments that can affect the quality of education is by utilizing information technology and learning media facilities whose true function and use cannot yet be maximized by teachers in schools. The learning media in this research is learning media using the website-based Gamification method, where this media contains learning content including titles, materials, assignments, questions, videos and learning assessment evaluations which are expected to increase students' interest in learning. The learning media in this designed to make students more enthusiastic in carrying out the learning process. Based on the results obtained from the literature, the author concludes that the design of a learning media development system using the web-based gamification method is stated to be very good for use and feasible to be implemented at SMKN 1 KENDARI. Learning Media using this gamification method still needs further development efforts, such as adding features, improving the quality of storage that can be integrated into Web-based learning media*

**Keywords:** *Learning Media, Gamification, Website*

**PENDAHULUAN**

Teknologi adalah alat yang lahir dari sebuah budaya. Keberadaan teknologi bertujuan untuk mempermudah setiap kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Dari waktu ke waktu, teknologi ini mengalami perkembangan di segala aspek, baik aspek ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan menjadikan sebuah tantangan tersendiri bagi para siswa dan guru, karena mereka akan berlomba-lomba mengejar perkembangan yang ada. Hal ini menyebabkan guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran yang cukup signifikan karena diperlukan upaya-upaya yang terstruktur untuk menghasilkan peserta didik yang unggul dan berdaya saing tinggi (Juhaeni et al., 2021).

Perubahan sistem pendidikan dari konvensional ke penggunaan teknologi yang ada mengharuskan guru untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Pergeseran sistem pendidikan dari konvensional ke pemanfaatan teknologi yang ada menuntut guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Diperlukan strategi yang tepat untuk membuat pemahaman siswa menjadi lebih baik. Pemahaman ini akan mempengaruhi kualitas pendidikan. Langkah yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas guru dalam hal pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sebagai agen perubahan, guru sejatinya harus mengikuti jalannya dinamika perkembangan zaman termasuk perkembangan media pembelajaran. (Juhaeni et al., 2021).

Berkembangnya teknologi informasi saat ini sudah sangat pesat, sehingga dalam proses pembelajaran antara tenaga pengajar (guru) dan peserta didik sudah dapat memanfaatkan teknologi informasi yang semakin hari semakin berkembang. Guru kini dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Sarana seperti TV, LCD Proyektor, Komputer, VCD dan fasilitas lainnya yang

dapat menunjang jalannya proses pembelajaran. mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi, fungsi dan pemanfaatan fasilitas tersebut belum dapat dimaksimalkan oleh para guru di sekolah tersebut. (Rofiq et al., 2019).

Pembelajaran sistem dengan menggunakan cara cerdas melalui media pembelajaran interaktif ini, dengan harapan dapat memperoleh dan membuktikan suatu persepsi menjadi pengetahuan dan informasi yang dapat dibuktikan kebenarannya serta dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien pada siswa dan siswi dan dapat memahami materi sistem media interaktif dan tenaga pengajar mendapatkan media dan metode yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa pada saat pembelajaran. (Harsiwi et al., 2020).

Diharapkan dengan adanya Aplikasi Konten Media Pembelajaran akan memudahkan para tenaga pengajar dalam memberikan materi pada saat yang sama pelajar diharapkan relatif menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Aplikasi multimedia pembelajaran mampu memberikan interaksi sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas belajar mengajar dan dapat digunakan secara mudah dan tidak terikat jarak dan waktu. Serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Media ini berisi konten pembelajaran meliputi judul, materi, tugas, soal, video dan evaluasi penilaian pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## METODE

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat dilakukan beberapa tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Dari Gambar 1 diatas dapat dilihat bahwa kegiatan ini terdiri dari 6 tahapan, dengan rincian sebagai berikut :

1. Tahapan Survei Mitra Pengabdian. Pada tahapan ini tim Abdimas mendatangi SMKN 1 Kendari untuk melihat lokasi dan juga melakukan observasi terkait permasalahan dan kendala dalam pembelajaran di SMK tersebut.
2. Tahapan Merumuskan Masalah. Pada tahapan ini, tim abdimas merumuskan masalah yang dihadapi SMKN 1 Kendari terkait media pembelajaran dan juga solusi yang dianggap paling tepat terhadap permasalahan yang ada.
3. Tahapan Menyusun Proposal. Pada tahapan ini, tim melakukan penyusunan proposal pengabdian kepada masyarakat dengan harapan proposal tersebut di setuju dan mendapat pendanaan dari LPPM Universitas Halu Oleo.
4. Persiapan Media Penunjang. Pada tahapan ini, tim abdimas mempersiapkan modul pelatihan dan perangkat pembelajaran seperti slide powerpoint, template video dan juga aplikasi media pembelajaran berbasis website serta beberapa alat penunjang lainnya. Hal ini dilakukan agar saat pelaksanaan kegiatan dapat berjalan lancar.
5. Pelaksanaan Pengabdian. Ini adalah tahap inti, dimana tim abdimas melaksanakan kegiatan sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah di tetapkan.
6. Evaluasi dan Pembuatan Laporan Pada tahapan ini, dilakukan analisa terhadap nilai pre-test dan post-test yang diambil saat pelaksanaan kegiatan. Kemudian nilai tersebut dijadikan indikator dalam mengambil simpulan akhir dari kegiatan. Nilai tersebut juga digunakan dalam penyusunan laporan akhir dari kegiatan. Adapun laporan tersebut berisikan dokumentasi dari kegiatan tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan media pembelajaran menggunakan metode gamefikasi berbasis website Guna Meningkatkan minat Siswa/I SMKN 1 Kendari oleh tim dosen dan mahasiswa Univeritas Halu Oleo dan Universitas Akba Makassar. Adapun Media pelatihan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan diktat yang dapat menuntun para siswa dalam mencapai tujuan dari pelatihan.
2. Media proyektor dan laptop untuk menampilkan secara visual mengenai materi pelatihan yang akan diberikan.
3. Pointer yang digunakan untuk memberikan kesan lebih interaktif dalam menyajikan bahan pelatihan bagi siswa, sehingga dapat lebih memunculkan semangat siswa karena teknologi pointer ini.
4. Praktek langsung dengan mengintegrasikan aplikasi media pembelajaran berbasis website yang digunakan.

Pada kegiatan ini, siswa/i SMKN 1 Kendari sangat antusias menerima pelatihan media pembelajaran menggunakan metode gamefikasi berbasis website yang diberikan dan aktif dalam menjawab pertanyaan yang disediakan. Dibawah ini merupakan dokumentasi saat pemberian pelatihan media pembelajaran menggunakan metode gamefikasi berbasis website.



Gambar 2. Pemberian Pelatihan Media Pembelajaran



Gambar 3. Pengisian Survey Terhadap Pelatihan Media Pembelajaran

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Responden yang dilibatkan dalam pengumpulan data adalah siswa untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan minat siswa SMKN 1 Kendari berbasis web, digunakan untuk mengetahui respon siswa. Pemilihan kuesioner ini untuk memudahkan mahasiswa dalam memberikan tanggapan atau penilaian sehingga tidak perlu menuliskan jawaban yang panjang. Jawaban responden ditulis dengan cara memberikan tanda (●) pada kuesioner yang telah disediakan. Kuesioner yang dibagi menjadi dua jenis yaitu check list functionality dan check list usability aplikasi.

### 1. Hasil Kuisioner Pada Responden Siswa SMKN 1 KENDARI.

Tabel 1. skala Penilaian

| Bentuk Jawaban        | Simbol | Bobot Skor |
|-----------------------|--------|------------|
| Sangat Berminat       | SB     | 5          |
| Berminat              | B      | 4          |
| Kurang Berminat       | KB     | 3          |
| Tidak Berminat        | TB     | 2          |
| Sangat Tidak Berminat | STB    | 1          |

Untuk mengetahui tingkat penilaian responden digunakan rumus:

$$\text{Persentasi persetujuan} = \frac{\text{skor yang didapat responden}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Data hasil pengujian Kuisioner Media Pembelajaran.

| No | Aspek yang diuji                         | Skor Penilaian                                                                                                | Jumlah Responden                   | Jumlah Skor | Presentasi |
|----|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------|------------|
| 1  | Aspek Tampilan                           | [5] Sangat Berminat<br>[4] Berminat<br>[3] Kurang Berminat<br>[2] Tidak Berminat<br>[1] Sangat Tidak Berminat | 30 Orang<br>0<br>0<br>0<br>0       | 150         | 100%       |
| 2  | Sistem aplikasi media pembelajaran       | [5] Sangat Berminat<br>[4] Berminat<br>[3] Kurang Berminat<br>[2] Tidak Berminat<br>[1] Sangat Tidak Berminat | 30 Orang<br>0<br>0<br>0<br>0       | 150         | 100%       |
| 3  | Aspek kegunaan media pembelajaran        | [5] Sangat Berminat<br>[4] Berminat<br>[3] Kurang Berminat<br>[2] Tidak Berminat<br>[1] Sangat Tidak Berminat | 29 Orang<br>1 Orang<br>0<br>0<br>0 | 149         | 99%        |
| 4  | Fungsi media pembelajaran                | [5] Sangat Berminat<br>[4] Berminat<br>[3] Kurang Berminat<br>[2] Tidak Berminat<br>[1] Sangat Tidak Berminat | 29 Orang<br>1 Orang<br>0<br>0<br>0 | 149         | 99%        |
| 5  | Merasa dimudahkan dengan adanya aplikasi | [5] Sangat Berminat<br>[4] Berminat<br>[3] Kurang Berminat<br>[2] Tidak Berminat<br>[1] Sangat Tidak Berminat | 30 Orang<br>0<br>0<br>0<br>0       | 150         | 100%       |

|   |                                   |                                                                                                               |                                    |     |      |
|---|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-----|------|
| 6 | Ketertarikan menggunakan aplikasi | [5] Sangat Berminat<br>[4] Berminat<br>[3] Kurang Berminat<br>[2] Tidak Berminat<br>[1] Sangat Tidak Berminat | 30 Orang<br>0<br>0<br>0<br>0       | 150 | 100% |
| 7 | Dimudahkan dalam belajar          | [5] Sangat Berminat<br>[4] Berminat<br>[3] Kurang Berminat<br>[2] Tidak Berminat<br>[1] Sangat Tidak Berminat | 29 Orang<br>1 Orang<br>0<br>0<br>0 | 149 | 99%  |

## 2. Kesimpulan Hasil Kuisioner

Berdasarkan perhitungan dari 30 responden di atas, rentang yang didapatkan untuk aspek Standard Usability masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 99%. Rentang kriteria interpretasi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Rentang Kriteria

| No | Rentang Kriteria | Kriteria          |
|----|------------------|-------------------|
| 1  | 0 % - 20 %       | Sangat Tidak Baik |
| 2  | 21 % - 40 %      | Tidak Baik        |
| 3  | 41 % - 60 %      | Kurang Baik       |
| 4  | 61 % - 80 %      | Baik              |
| 5  | 81 % - 100 %     | Sangat Baik       |

Dari perhitungan pengujian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa SMKN 1 Kendari memperoleh hasil yang sangat baik untuk digunakan melalui hasil perhitungan Skala Likert didapatkan hasil 99%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem ini dinyatakan sangat baik untuk digunakan dan layak untuk diimplementasikan.

Kegiatan pengabdian dilakukan pada siswa/siswi SMKN 1 Kendari, berhasil meningkatkan minat 30 peserta untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi berbasis website. Peserta dan dosen mengalami peningkatan pengetahuan serta keilmuan dosen. Diharapkan, hasil positif ini dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Evaluasi dan pemantauan berkelanjutan diperlukan untuk memastikan kesinambungan dampak positif kegiatan ini.

Hasil dan luaran pada pemaparan materi mengenai pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi berbasis website sebagai berikut :

1. Berdasarkan wawancara dan observasi awal menunjukkan bahwa hampir 80% peserta belum memahami media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi berbasis website. Pada saat pemaparan materi disampaikan bahwa media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi berbasis website sangat diperlukan.

2. Pada wawancara dan observasi kedua, menunjukkan perubahan dan peningkatan yaitu: 99% peserta paham mengenai manfaat dari penggunaan media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi berbasis website.

Secara umum pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi berbasis website diikuti peserta dengan antusias. Peserta mengikuti kegiatan sosialisasi dari awal hingga akhir acara, khususnya pada saat sesi diskusi. Diskusi berlangsung menarik karena banyak interaksi antara pemateri dengan peserta seputar sharing pengalaman, permasalahan hingga tanya jawab guna pendalaman materi.

## PENUTUP

Kesimpulan yang dapat penulis berikan berkaitan dengan sistem yang dibangun adalah Perancangan sistem pengembangan media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan minat siswa SMKN 1 KENDARI dapat dirancang. Selain itu pengembangan media pembelajaran berdasarkan hasil pengujian aspek Usability Standards diperoleh hasil sebesar 99%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem ini dinyatakan sangat baik untuk digunakan dan layak untuk diimplementasikan. Media Pembelajaran menggunakan metode gamifikasi ini, masih perlu upaya pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur-fitur, meningkatkan kualitas penyimpanan yang dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran berbasis Web.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Bapak Kepala Sekolah SMKN 1 KENDARI dan guru BK yang sudah menerima kami dengan baik untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 1 KENDARI dan juga siswa/siswi SMKN 1 KENDARI yang menjadi peserta dengan antusiasme yang tinggi. Karena tanpa adanya dukungan dari pihak sekolah dan peserta, kegiatan ini tidak akan berjalan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). *Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150.  
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hendriyati Haryani, Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174.  
<https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250> Juhaeni, J.,

- Pujiastutik, H. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran ELearning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. Journal of Education Technology*, 3(3), 126.  
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>
- Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Widodo, P., & Vilandika, T. O. (2019). Perancangan Website E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada SMA N 3 Sragen. *77 Indonesian Journal on Networking and Security*, 8(2), 10 halaman. <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/19354>
- Windisari, D., Dalimunthe, A. H., & Rahmawati, S. (2019). *Pengembangan Sistem Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Aplikasi Mobile. Jurnal Rekayasa Elektro Sriwijaya*, 1(1), 19– 29