

PENGUNAAN GAMIFIED LEARNING MELALUI PLATFORM GENIALLY PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI SMAIT AL-MUMTAZ PONTIANAK

Marbela Vaderofa Putri¹, Iwan Ramadhan²

Universitas Tanjungpura, Pontianak Indonesia

Email : f1091211034@student.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *Gamified learning* melalui *Genially* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT AL MUMTAZ Pontianak. Penelitian ini terfokus pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan efektivitas belajar siswa yang menggunakan *Gamified learning* melalui *Genially* dalam pembelajaran sosiologi. Metode yang digunakan dalam Penelitian ini menggunakan Penelitian kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, melibatkan guru sosiologi dan empat peserta didik kelas XI sebagai subjek Penelitian. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Gamified learning* melalui *Genially* direncanakan secara sistematis dengan memperhatikan kesiapan antara guru dan peserta didik. Pelaksanaan dari Gamifikasi melalui *Genially* mampu mengubah pelajaran pasif menjadi aktif, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang komunikatif serta respon positif dari peserta didik. Penggunaan *Gamified learning* melalui *Genially* dalam pembelajaran sosiologi juga menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Kesimpulannya, penggunaan *Gamified learning* melalui *Genially* oleh guru sosiologi di kelas XI SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak tidak hanya membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, melainkan menjadi cara yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran yang responsif dan komunikatif peserta didik selama pembelajaran sosiologi.

Kata kunci: *Gamified learning*, *Genially*, Pembelajaran Sosiologi

Abstract

This study aims to analyze the use of gamified learning through Genially in sociology instruction for eleventh-grade students at SMAIT AL MUMTAZ Pontianak. The research focuses on the planning process, implementation, and learning effectiveness for students using gamified learning via Genially in sociology classes. This study employs a qualitative research method. Data were collected through observation, interviews, and documentation, involving the sociology teacher and four eleventh-grade students as research subjects. The findings indicate that the use of gamified learning through Genially was systematically planned, taking into account the readiness of both teachers and students. The implementation of gamification via Genially was able to transform passive lessons into active ones, thereby creating a communicative learning process and generating positive responses from students. The use of gamified learning through Genially in sociology instruction also proved to be an effective method for increasing student engagement and motivation. In conclusion, the use of gamified learning through Genially by the sociology teacher in the eleventh grade at SMAIT AL MUMTAZ Pontianak not only made learning more active and enjoyable but also served as an effective approach to fostering responsive and communicative learning among students during sociology lessons.

Keywords: *Gamified learning*, *Genially*, Sociology Instruction

PENDAHULUAN

Perkembangan di era digital yang terus mengalami kemajuan ini memberikan dampak pada dunia pendidikan, pendidikan mengalami transformasi yang mendalam. Pendidikan adalah kunci untuk semua kemajuan dan pengembangan kualitas, sebab dengan pendidikan generasi muda dapat menyadari semua potensinya. Oleh karena itu peran guru sangat besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru di era milenial, mereka dituntut lebih inovatif sehingga bisa bersinergi dengan kemajuan teknologi di Indonesia bidang pendidikan (Darmawiguna, et.al, 2019). Metode pembelajaran yang konvensional perlahan bergeser menuju pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif. Pendidikan digital mengacu pada penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Inovasi seperti komputer, perangkat *mobile*, internet, dan aplikasi pendidikan telah membuka pintu bagi akses yang lebih luas ke sumber daya pendidikan dan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Proses belajar mengajar di dalam kelas yang dilakukan melalui pemberian teks ataupun ceramah akan menimbulkan suasana monoton terutama dalam pelajaran yang bersifat abstrak dan membosankan tentunya. Kondisi inilah yang menjadi tantangan dalam pendidikan. Oleh sebabnya diperlukan upaya dalam meningkatkan efektivitas belajar peserta didik, dibutuhkan kombinasi pembelajaran sinkron dan asinkron. Sehingga tercapainya keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran antara siswa dengan siswa, atau siswa dengan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu cara yang dilakukan di dalam menempuh pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru sebagai fasilitator dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Nurhaliza Putri Sabila & Siti Quratul Ain, 2023).

Gamified Learning ini menjadi suatu pendekatan beserta teknik pengajaran yang dapat membuat motivasi dan antusiasme peserta didik meningkat untuk melakukan kegiatan belajar. Definisi gamifikasi adalah elemen *game design* yang digunakan dalam kegiatan *non-game* (Alexander, et.al, 2019). Elemen-elemen yang dimaksud adalah *point*, *level*, *reward*, *leaderboard*, narasi, dan rencana. Selain itu ada juga karakteristik *game* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seperti adanya tantangan yang akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Saat gamifikasi diterapkan pada kegiatan pembelajaran, siswa dibawa dalam kondisi pembelajaran yang menyerupai *game*. Alur pembelajaran dibuat lebih interaktif dengan melibatkan interaksi guru, siswa dan masyarakat, sesuai prinsip pembelajaran Sosiologi.

Salah satu manfaat terbesar dari pendidikan di era digital adalah fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar. Selain itu, teknologi juga telah menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Aplikasi pembelajaran kreatif dan permainan edukatif memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Visualisasi grafis, simulasi, dan realitas virtual membawa materi pembelajaran menjadi hidup, mengaktifkan imajinasi dan minat siswa dalam mengeksplorasi topik yang beragam. Salah satunya melalui *Genially* yang merupakan *platform* berbasis *web* yang memungkinkan pembuatan konten multimedia dengan fitur-fitur interaktif seperti infografis, presentasi, peta, *games* dan gambar animasi. Kegiatan dimulai dengan sesi pemahaman tentang kelebihan teknologi *Genially* dan bagaimana guru dapat menggunakannya untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih mengasyikkan dan efektif. Melalui adanya *platform Genially* pembelajaran tidak akan membosankan karena fitur-fitur yang disediakan sangat menarik. Berbagai fitur yang disediakan diantaranya konten Presentasi, Infografis, Presentasi Animasi maupun Video, *ePosters*, CV, Kuis, *Gamification*, dan lain sebagainya. Hasil akhir dari *Genially* berupa tautan atau *barcode* yang dapat disebar ke peserta didik baik melalui aplikasi bantuan seperti *Google Classroom* dan *Microsoft Team*.

Penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi menjadi alat bantuan guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas serta menjadikan pembelajaran yang interaktif dan juga inovatif. Namun nyatanya, penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi sangat minim dilakukan oleh guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya guru yang masih saja memakai cara model pembelajaran lama dan monoton sehingga mempengaruhi efektifitas belajar di dalam kelas. Adapun tantangan yang akan didapat oleh guru yaitu kesulitan mengakses materi/bahan ajar, kesulitan menentukan dan menggunakan metode pembelajaran dan kendala teknis yang sering di alami para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak merupakan sekolah yang melaksanakan konsep *Gamified Learning* dan penggunaan *Genially* dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI. Penggunaan tersebut dikarenakan penyesuaiannya dalam pembelajaran berdiferensiasi sehingga pembelajaran sebelumnya monoton berubah menjadi pembelajaran kreatif dan inovatif yang tentunya berbantuan penggunaan *Gamified Learning* melalui *Platform Genially*. Namun, pada penggunaan *Gamified Learning* melalui *Platform Genially* belum maksimal digunakan disekolah tersebut. Dikatakan belum maksimal karena sering mengalami hambatan seperti pertimbangan guru yang harus menyesuaikan materi dengan penggunaan model pembelajaran serta kendala teknis seperti tidak ada jaringan, hal ini sudah menjadi hambatan yang sering dialami. Oleh karena itu, Peneliti berharap dengan adanya Penelitian terkait penggunaan *Gamified Learning* melalui *Platform Genially* dapat memberikan kontribusi dalam membantu guru memberikan keefektivitasan belajar peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas, agar tercapainya tujuan dan hasil pembelajaran yang diinginkan.

METODE

Menurut Moleong (dalam Kurniawati, 2021), pendekatan penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian deskriptif. Pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan Penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya (Harahap, 2020). Menurut Sugiyono (dalam Muhamad Sahabudin, 2022), metode penelitian kualitatif deskriptif melibatkan pengumpulan data dalam bentuk verbal atau visual, yang tidak didasarkan pada angka atau statistik. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara mendalam sehingga dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca atau pihak lain yang berkepentingan. dalam Penelitian ini Peneliti mendeskripsikan Bagaimana Penggunaan *Gamified Learning* Melalui *Platform Genially* Pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak dimana tujuan dari Penelitian deskriptif adalah untuk memperoleh data yang terarah, untuk menggambarkan, mengungkapkan, serta menyajikan sebuah data dan fakta yang sesuai dengan kenyataan di lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan *Gamified Learning* Melalui *Platform Genially* Pada Pembelajaran Sosiologi di kelas XI Pontianak. Pertama dilakukan pendekatan terlebih dahulu di kelas XI perminatan sosiologi sekaligus melakukan pengamatan awal guna melihat bagaimana kondisi pembelajaran di dalam kelas serta melihat bagaimana interaksi guru dan murid dikelas. Pembelajaran berlangsung 1 jam lamannya memperlihatkan kondisi peserta didik yang mulai merasa jenuh dikarenakan pembelajaran yang terlalu monoton dan hanya sedikit peserta didik yang aktif, akan tetapi dengan masalah tersebut guru mencari solusi dengan bertanya kepada peserta didik terkait materi yang sudah dijelaskan agar peserta didik tetap pada posisi belajar. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut nampak bagaimana respon peserta didik. kedua persiapan penggunaan *Gamified Learning* Melalui *Platform Genially* dimulai dengan pengantar singkat mengenai tujuan pembelajaran dan manfaat penggunaan *Gamified Learning* dan *Platform Genially*. Guru menjelaskan mengenai langkah-langkah penggunaan *Gamified Learning* guna memastikan siswa memahami cara mengakses serta mengikuti permainan yang telah dirancang dengan materi kesenjangan sosial yang sudah dipelajari.

Pembahasan

Penggunaan *Gamified Learning* Melalui *Platform Genially* Pada Pembelajaran Sosiologi di kelas XI SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak disusun secara sistematis yang meliputi kegiatan Perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi proses pembelajaran (Afrahmiryano dkk., 2024). Perencanaan pembelajaran adalah suatu rencana yang penting demi terlaksananya pembelajaran yang baik. Perencanaan pembelajaran yang baik harus dirancang dengan inovatif, efektif, kreatif, dan juga menyenangkan agar segala tujuan yang ditargetkan tercapai (Fatimatuzahroh dkk., 2019). Perencanaan dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan serta dokumen yang

lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut (Sanjaya, 2015). Proses ini menetapkan langkah-langkah penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan metode dan pendekatan pengajaran dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan di laksanakan dalam waktu tertentu (Kurniawati, 2021). Perencanaan yang peneliti lihat selama observasi di lapangan bersama dengan guru yang mengajar, perencanaan disusun melalui modul ajar yang disusun secara rinci dan lengkap dengan memperhatikan semua komponen yang dibutuhkan, termasuk juga langkah-langkah penggunaan *Gamified Learning Melalui Platform Genially* yang diimplementasikan ke peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran adalah kegiatan proses belajar-mengajar sebagai inti dari aktivitas pembelajaran yang dimana pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah disusun sebelum perencanaan sebelumnya (Nurhasanah dkk., 2019). Berlangsungnya pelaksanaan dari penggunaan *Gamified Learning Melalui Platform Genially* Pada Pembelajaran Sosiologi di kelas XI SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak mencakup tiga komponen yaitu kegiatan pendahuluan atau kegiatan awal yang dimana kegiatan ini dilakukan guru agar mempersiapkan peserta didik siap secara fisik dan mental untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas guna untuk menimbulkan motivasi, menginformasikan cakupan materi, melakukan apersepsi, serta untuk mengaitkan peristiwa aktual dengan materi baru (Gilang, 2020). Komponen yang kedua kegiatan inti terdapat penyampaian materi, kegiatan ini bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan metode, media, dan strategi yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diajarkan (Usman, 2018). Terakhir Kegiatan penutup dilakukan untuk mengakhiri inti dari kegiatan pembelajaran.

Efektivitas dari penggunaan *Gamified Learning Melalui Platform Genially* Pada Pembelajaran Sosiologi di kelas XI AL MUMTAZ Pontianak, membantu meningkatkan kemampuan tertentu seperti memperkenalkan tujuan pembelajaran, melibatkan siswa, mengoptimalkan pembelajaran, mendukung perubahan perilaku, dan bersosialisasi (Hakulinen & Auvinen, 2014). Efektivitas dalam pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rohmawati, 2017). Berbantuan aplikasi belajar melalui *Platform Genially* yang menyediakan fitur-fitur menarik dalam menyajikan tampilan *slide* dengan berbagai fitur interaktif yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa misalnya fitur menggambar, *game* edukatif, video presensi, dan lain lain (Permatasari dkk., 2021).

Selain perencanaan, proses pelaksanaannya juga memerlukan perencanaan yang matang dan sistematis guna membantu kelancaran proses pelaksanaannya tersebut, hasil yang peneliti dapat selama observasi di lapangan menggunakan skala likert hasil menunjukkan bahwa rata-rata jawaban peserta didik setuju dengan penggunaan *Gamified Learning* melalui *Platform Genially* dapat meningkatkan kualitas komunikasi mereka bersama guru maupun sesama peserta didik, begitu juga respon mereka mengenai *Gamified Learning* melalui *Platform Genially* yang mengatakan bahwa dengan menggunakan *Gamified Learning* melalui *Platform Genially* mengubah suasana pembelajaran menjadi asik dan menyenangkan sehingga respon keantusiasan mereka menunjukkan pandangan positif.

Penggunaan *Gamified Learning* melalui *Platform Genially* dikatakan efektif dilaksanakan dalam pembelajaran, hal ini terlihat bagaimana respon positif dan komunikasi aktif serta keterlibatan seluruh peserta didik. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan peserta didik, dengan adanya *Gamified Learning* Melalui *Platform Genially* dapat membantu meningkatkan perkembangan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Sehingga terciptanya pembelajaran yang responsif dan komunikatif

Kesimpulan

Pembelajaran dengan mengikuti perkembangan digital memerlukan metode baru dalam mengubah nuansa pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, penggunaan *Gamified Learning* melalui *Platform Genially* dalam pembelajaran menjadi pilihan yang tepat dalam membantu perkembangan belajar peserta didik, akan tetapi pelaksanaannya pun memerlukan proses yang matang dan sistematis, tidak semerta-merta dilaksanakan tanpa adanya sebuah perencanaan yang menjadi

komponen penting agar mendukung kelancaran penggunaan *Gamified Learning* melalui *Platform Genially* pada pembelajaran sosiologi di kelas XI SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak. Penggunaan *Gamified Learning* melalui *Platform Genially* menjadi jembatan dalam hubungan timbal balik antara sesama peserta didik dan peserta didik dengan guru, hubungan ini berdampak pada proses pembelajaran yang berubah menjadi pembelajaran yang responsif dan komunikatif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, langkah dapat lebih konsisten dalam menggunakan *Gamified Learning* dan *Platform Genially* dalam pembelajaran, perlunya penyesuaian lebih lanjut dalam hal waktu dan materi pembelajaran agar keepannya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat dioptimalkan dengan lancar, hal ini juga bertujuan dalam melihat kualitas perkembangan para peserta didik agar aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, dan menjadi pengingat untuk peneliti memberikan perhatian penuh selama observasi berlangsung agar tidak melewati rangkian proses selama pelaksanaan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrahmiryano, Pertiwi Anggraeni, N. K., Anggreni, P., & Hikmah, R. 2024. Pengantar Pendidikan. Penerbit: CV. Eureka Media Aksara. <https://shorturl.at/XJPhK>.
- Alexander, J. A., Cruz, L. E., State, P., & Torrence, M. L. 2019. Gold Star: Enhancing Student Engagement Through Gameful Teaching and Learning.
- Darmawiguna. 2019. Pelatihan Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Dengan Platform Kahoot Bagi Guru-Guru Di SMK Negeri 1 Nusa Penida. Pendidikan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA. <https://id.scribd.com/document/557570450/1849-49-2416-1-10-20191206>.
- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 7(1), 35. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>.
- Gilang. 2020. Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19. Penerbit Lutfi Gilang.
- Hakulinen & Auvinen. 2014. The Effect of Gamification on Students with Different Achievement Goal Orientations. Conference: The Conference on Learning and Teaching in Computing and Engineering (LaTiCE). <https://doi.org/10.1109/LaTiCE.2014.10>.
- Harahap, Nursapia. 2020. Penelitian Kualitatif. Penerbit: Wal Ashri. <https://id.scribd.com/document/503919722/Penelitian-Kualitatif-by-Dr-Nursapia-Harahap-M-a-Z-lib-org>.
- Kurniawati, W. 2021. Desain Perencanaan Pembelajaran. Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman, 7(01), 1–10.
- Nurhaliza Putri Sabila & Siti Quratul Ain. 2023. Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Kelas II SDN 177 Pekanbaru. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 5953–5964. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1384>.
- Nurhasanah, Siti, Agus Jayadi, Rika Sa'diyah, Syafrimen. 2019. Strategi Pembelajaran. Penerbit: Edu Pustaka. <https://repository.umj.ac.id/4628/>.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. 2021. Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika, 11(2), 102–109. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>.
- Rohmawati. 2017. Efektivitas Pembelajaran. JPUD: Jurnal Pendidikan Usia Dini. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>.
- Sahabudin, Muhamad. 2022. Implementasi Penguatan Akuntabilitas Dalam Pembangunan Zona Integritas Di Polres Metro Bekasi Kabupaten. <https://doi.org/10.1016/j.pbs.2020.101610>.
- Sanjaya. 2015. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Kencana.
- Usman. 2018. Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. ResearchGate. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5626>.