

Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Paud Melalui Pelatihan Pengembangan Gamifikasi Dalam Pembelajaran AUD

Hendra Sofyan, Uswatul Hasni, Rizki Surya Amanda,

Asih Nur Ismiatun, Masyunita Siregar*

Universitas Jambi, Indonesia

masyunitas@unja.ac.id*

Abstrak

Kompetensi profesional adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Salah satu bentuk profesionalisme guru adalah mampu mengikuti perkembangan teknologi. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru PAUD di kota Jambi dalam mengembangkan media pembelajaran (gamifikasi) dalam pembelajaran anak usia dini. Adapun tahapan pengabdian ini dimulai dengan sosialisasi, pelaksanaan yang terdiri dari pelatihan dan pendampingan serta evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya kompetensi profesional guru-guru PAUD di lingkungan kota Jambi. Serta meningkatnya kemampuan guru dalam pengembangan media pembelajaran (gamifikasi) berbasis teknologi. Selanjutnya diharapkan kompetensi guru dapat meningkat melalui berbagai kegiatan sejenis, terutama dalam pemanfaatan media berbasis teknologi.

Kata kunci: Kompetensi Profesional, Gamifikasi, Guru PAUD

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi adalah suatu keharusan yang terus diupdate oleh setiap individu. Bahkan generasi saat ini masuk dalam generasi alfa. Generasi tersebut adalah generasi yang akrab dan terbiasa dengan gadget (Fadlurrohim et al., 2020). Hal senada juga dikemukakan oleh Susi bahwa saat ini manusia sudah sangat akrab dengan teknologi dan pemanfaatan teknologi dapat diterapkan dalam segala aspek termasuk dalam pembelajaran (Prastyaningrum et al., 2023). Sehingga guru juga perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dibutuhkan profesionalisme guru dalam pemanfaatan teknologi sehingga berdampak positif dalam perkembangan dan pembelajaran anak usia dini. Seperti pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran.

Ketika guru mampu beradaptasi dan akrab dengan perkembangan teknologi, maka guru dapat mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak serta menarik bagi anak. Anak dapat mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media yang menarik bagi anak. Stimulus sangat penting bagi perkembangan anak. Sesuai dengan pendapat risnawati bahwa stimulus adalah hal krusial dalam mengembangkan perkembangan anak (Risnawati, 2020). Salah satu bentuk stimulus yang dapat diberikan kepada anak adalah melalui penggunaan media yang menarik.

Media pembelajaran menjadi salah satu bentuk stimulus dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan

kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Karo-Karo & Rohani, 2018). Sehingga guru perlu menguasai teknologi untuk dapat mengembangkan media berbasis teknologi.

Guru PAUD yang memiliki kompetensi tinggi dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan memotivasi anak-anak. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 16 Tahun 2007 standar kompetensi guru PAUD/TK/RA menyebutkan tentang kompetensi profesional sebagai berikut yakni: (1) Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu, (2) Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, (3) Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, (4) Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan (5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Oleh karena itu tim pengabdian dari Prodi PG-PAUD Universitas Jambi melakukan pengabdian dibidang pengembangan media pembelajaran berbasis IT. Sebagai salah satu peningkatan kompetensi profesional guru PAUD. Salah satu pendekatan yang menarik dan inovatif adalah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran.

Gamifikasi menurut LearnTech adalah proses penggunaan elemen game dalam kondisi non-game dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif (Ariani, 2020). Sedangkan menurut B. Krisbiantoro Gamifikasi adalah metode pengajaran yang menggunakan elemen permainan dengan tujuan memotivasi siswa untuk terlibat langsung dalam permainan dan pembelajaran pada saat yang bersamaan sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Putra et al., 2021). Gamifikasi melibatkan penerapan elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Pelaksanaan pengabdian di lingkungan kota Jambi didasarkan pada kebutuhan guru-guru dalam pengembangan media menggunakan teknologi. Anak-anak di lingkungan kota lebih cenderung dalam penggunaan gadget, sehingga guru-guru juga harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, pengabdian ini dilakukan agar guru-guru PAUD di Kota Jambi dapat mengembangkan gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan pada hari Kamis, 31 Agustus 2023 dengan peserta guru-guru IGTKI-PGRI Kota Jambi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berupa kegiatan sosialisasi dengan kegiatan pelatihan pengembangan gamifikasi bentuk kegiatan akademis. Metode kegiatan pengabdian ini meliputi sosialisasi, pelaksanaan berupa pelatihan dan pendampingan serta evaluasi. Adapun metode yang digunakan diuraikan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

- a. Melakukan sosialisasi dengan pihak mitra pelaksanaan pengabdian
- b. Melakukan sosialisasi kepada peserta pelatihan mengenai gamifikasi, jenis-jenis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pengembangan gamifikasi dalam pembelajaran AUD. Sesi tanya jawab terkait materi yang disampaikan tentang pengembangan gamifikasi. Para peserta diberi kesempatan mengembangkan gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini, serta menguji coba gamifikasi yang telah dibuat oleh guru.
- c. Evaluasi terkait kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan.

Pelaksanaan pengabdian ini melibatkan beberapa pihak. Kabid PAUD PNF dan Pengendalian perizinan Pendidikan Kota Jambi, pengawas TK Kota Jambi dan Ketua IGTKI-PGRI Kota Jambi. Serta kepala sekolah TK Periwii II Kota Jambi selaku tempat pelaksanaan pengabdian. Sekuruh guru TK di Kota Jambi yang menjadi peserta pelatihan yang terlibat dalam kegiatan mulai dari sosialisasi hingga evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan beberapa 3 tahapan utama. Tahap pertama adalah sosialisasi. Sebelum melaksanakan sosialisasi, tim pengabdian melakukan komunikasi dan diskusi dengan pihak IGTKI tentang rencana pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan guru-guru TK dilingkungan kota Jambi dan pelaksanaan pengabdian dilakukan di sekolah TK Periwii II. Saat sosialisasi, tim dosen menyampaikan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan dan kebermanfaatannya kepada guru-guru TK yang terhimpun dalam IGTKI-PGRI Kota Jambi. Hal-hal yang disampaikan dalam sosialisasi adalah tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, teknis serta waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pada kegiatan sosialisasi ini, pihak IGTKI-PGRI Kota Jambi merespons pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan baik dan antusias. Karena pengembangan gamifikasi dan pemanfaatan teknologi dianggap hal baru dan sesuai dengan kebutuhan guru-guru TK.

Selanjutnya adalah pelaksanaan yang diawali dengan kegiatan pembukaan, dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh beberapa pemateri. Penyampaian materi dibagi menjadi empat pemateri, pertama materi tentang pentingnya integrasi IT dalam Pembelajaran PAUD, materi selanjutnya adalah hasil studi relevan tentang Gamifikasi dan merancang gamifikasi dalam pembelajaran PAUD.

Sebelum penyampaian materi, dilakukan pretest untuk mengetahui pemahaman awal guru-guru TK tentang gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini. Penyampaian materi dilakukan disesi awal dan dilanjutkan dengan praktek pengembangan gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini. Dalam pelaksanaan pelatihan dan pengembangan gamifikasi, peserta diarahkan untuk membawa gadget untuk praktek langsung dalam membuat gamifikasi dalam pembelajaran. Dalam pelatihan ini, guru dilatih untuk membuat media pembelajaran berbasis game yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Membuat lembar kerja peserta didik, membuat media audio visual, sehingga pembelajaran menarik bagi anak.



Gambar 2. Penyampaian materi sesi pertama



Gambar 3. Penyampaian Materi Sesi Kedua



Gambar 4. Guru Praktek Mengembangkan Gamifikasi dalam Pembelajaran AUD



Gambar 5. Foto bersama dengan Guru-huru Peserta Pelatihan

Gambar di atas merupakan rangkaian tahapan pelaksanaan pelatihan. Diawal satu tim dosen menyampaikan materi terkait dengan topik pengabdian. Serta praktek pengembangan gamifikasi untuk kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Terakhir kegiatan dokumentasi foto bersama.

Tahapan terakhir pada kegiatan pengabdian ini adalah tahap evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan melalui pengisian angket pre test dan post test yang berisi 5 pertanyaan. Berdasarkan hasil evaluasi terdapat peningkatan pemahaman guru dalam pengembangan gamifikasi. Berikut penjabaran hasil evaluasi berdasarkan hasil *pre test* dan *post test*.

1. Urgensi Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran abad 21

Tabel 1. Perbandingan Pretest dan Postest

Item Pertanyaan	Pretest	Postest
Penting	11	30
Tidak Penting	1	0

2. Pemahaman Gamifikasi

Tabel 2. Perbandingan Pretest dan Postest

Item Pertanyaan	Pretest	Postest
Paham	7	28
Tidak Paham	23	2

3. Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran AUD

Tabel 3. Perbandingan Pretest dan Postest

Item Pertanyaan	Pretest	Postest
Ya	7	30
Tidak	23	0

4. Kegiatan Pembelajaran yang Menerapkan Gamifikasi

Tabel 4. Perbandingan Pretest dan Postest

Item Pertanyaan	Pretest	Postest
Mencocokkan	7	10
Mengenal benda, huruf dan angka	20	15
Menyusun Kata	3	5

5. Aplikasi/Media Digital yang digunakan dalam Penerapan Gamifikasi

Tabel 5. Perbandingan Pretest dan Postest

Item Pertanyaan	Pretest	Postest
<i>google drive</i>	7	9
<i>google classroom</i>	14	8
<i>Kahoot</i>	4	0
<i>Learningapps</i>	4	10
<i>Quizizz</i>	1	3

6. Langkah-langkah Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran AUD

Tabel 6. Perbandingan Pretest dan Postest

Item Pertanyaan	Pretest	Postest
Paham	7	28
Tidak Paham	23	2

Berdasarkan hasil pre test dan post test pada ke enam butir pertanyaan terlihat perbandingan hasil pre test dan post test menunjukkan peningkatan pemahaman guru dalam penggunaan teknologi dan kemampuan guru dalam mengembangkan gamifikasi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat juga dampaknya praktik pengembangan gamifikasi yang dilakukan oleh guru terlihat peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan gamifikasi seperti pengembangan gamifikasi dalam membuat lembar kerja peserta didik lebih kreatif dan beragam dengan pemanfaatan teknologi dan game. Pelatihan dan sosialisasi yang dilakukan berdampak positif dan dapat mengembangkan kompetensi guru PAUD khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi dan informasi.

KESIMPULAN

Pengabdian pelatihan dan pendampingan dalam kegiatan pengembangan gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini yang telah dilaksanakan secara umum berhasil dan sesuai dengan tujuan pelaksanaan pengabdian. Guru-guru semakin kreatif dalam memanfaatkan teknologi dan informasi. Serta kemampuan guru dalam merancang gamifikasi dalam pembelajaran semakin beragam dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan generasi alfa. Pengembangan gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini menjadi pengalaman baru dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari guru di sekolah masing-masing. Guru-guru yang mengikuti kegiatan pendampingan sangat antusias dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Semoga melalui kegiatan ini, kompetensi profesional guru semakin meningkat khususnya dalam pemanfaatan teknologi dan informasi. Semoga pada kesempatan lainnya, dapat dilaksanakan pengabdian dalam pengoptimalan kemampuan anak dan guru PAUD dibidang lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih tim ucapkan kepada mitra pelaksana pengabdian serta guru-guru sebagai peserta kegiatan pengabdian. Serta seluruh pihak yang membantu dan terlibat pada kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.

<https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>

- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran. VII*.
- Prastyaningrum, I., Ardi, P., Yubelleo, F., & Pratama, D. (2023). *Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. 4*, 755–760.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Risnawati, A. (2020). Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, 513–515. <http://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/kiiis/article/view/447>