

PENGGUNAAN LEADERBOARD MELALUI EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII

Lailatur Rosida*, Sapti Wahyuningsih

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: lailatur.rosida.2331257@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um063.v4.i5.2024.9

Kata kunci

Leaderboard
Educaplay
Motivasi Belajar

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk selalu menyesuaikan proses belajar mengajar dengan fasilitas yang ada. Mulai dari model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan fasilitas yang diharuskan mengikuti perkembangan zaman. Dalam penelitian ini guru menggunakan inovasi model pembelajaran platform edukasi educaplay pada materi koordinat kartesius di kelas VII. Dimana pada platform edukasi tersebut terdapat fitur leaderboard yang menampilkan hasil penyelesaian permasalahan yang diberikan dengan sistem poin dan kompetitif secara sehat. Secara tidak langsung rasa penasaran dan ingin berada di posisi 10 terbesar menjadikan siswa untuk terus mencoba hingga dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Subjek penelitian adalah kelas VII B yang berjumlah 32 siswa. Pendekatan penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik observasi yang didukung dengan literature review pada artikel atau jurnal mulai tahun 2014-2024 menggunakan aplikasi publish perish. Berdasarkan penelitian terdahulu dan hasil observasi dapat dinyatakan bahwa fitur leaderboard dalam game educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar matematika dengan melihat antusias jumlah percobaan yang dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat hingga masuk ke ranah pendidikan. Dunia pendidikan diharuskan menyalurkan proses pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi. Mulai dari fasilitas, media pembelajaran, dan teknik belajar mengajar yang disesuaikan dengan materi serta faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik gamifikasi yang didukung platform game edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran. Dalam konteks belajar mengajar melibatkan penggunaan unsur tantangan, poin, level, kompetensi, kecepatan dan ketepatan pengerjaan (Rahardja, Aini, Ariessanti, & Khoirunisa, 2018). Adapun penggunaan gamifikasi yang digunakan adalah poin. Poin bisa muncul sesuai dengan penyelesaian tantangan dalam pembelajaran yang diberikann kepada siswa. Poin menentukan kedudukan reward siswa dengan dukungan kecepatan pengerjaan serta ketepatan jawaban. Reward dari hasil pengerjaan tersebut ditampilkan dalam Leaderboard. Dalam leaderboard tersebut tercantum unsur nama siswa, tanggal pengerjaan, lama waktu pengerjaan dan poin yang diperoleh setiap siswa. Hal tersebut membantu menentukan tingkat capaian pemain untuk menciptakan daya saing antar pemain yang satu sama lain. Leaderboard yang digunakan dalam penelitian ini diterapkan dalam media pembelajaran menggunakan game edukatif educaplay.

Educaplay adalah salah satu platform edukasi yang mempunyai banyak fitur pilihan untuk menyajikan asesmen berbasis game. Banyaknya tampilan yang menarik mulai dari map quiz, yes or no, froggy jumps, memory game, matching pairs, alphabet game, crosward puzzle, fil in the blanks game, video quiz, dictation game, slide show, dan unscramble letters game. Adapun fitur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan froggy jumps. Dalam fitur tersebut akan ditampilkan leaderboard untuk memacu semangat persaingan sehat sehingga akan tetap memotivasi siswa untuk terus mencoba dan mempelajari materi yang sedang diajarkan. Hal tersebut sangat penting dalam

pembelajaran karena salah satu keberhasilan peroses pembelajaran adalah motivasi belajar yang tinggi.

Motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari dalam atau luar (lingkungan) untuk menncapai suatu tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Berbagai cara dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Mulai dari menggunakan media pembelajaran yang efektif, memilih asesmen yang menyesuaikan karakteristik atau gaya belajar peserta didik, memanfaatkan platform edukatif , dan lain sebagainya. Penulis memilih melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media platform edukatif yang menyediakan fitur leaderboard sebagai ajang kompetitif antar siswa melalui game educaplay. Inovasi pembelajaran sangat perlu dilakukan karena rendahnya motivasi belajar siswa terutama di mata pelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar matematika Indonesia berada di urutan ke 39 dari 41 negara yang disurvei oleh Pusat Statistik Internasional (Rosida, 2023). Selain itu dalam kelas subjek penelitian penulis menemukan beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu penulis menelusuri penyebab dan menemukan solusi atas permasalahan tersebut sehingga diangkat menjadi tema artikel ini. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengangkat judul penggunaan Leaderboard melalui educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan siswa sebagai partisipan. Pendekatan kualitatif berfokus pada penggunaan leaderboard pada game educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VII. Penelitian dilakukan pada tanggal 16 Februari 2024 di kelas VII-B yang berjumlah 32 siswa sebagai subjek penelitian. Adapun pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi dan literature riview. Observasi kelas dilakukan secara dengan mengamati langsung interaksi siswa dan proses pembelajaran yang melibatkan teknik gamifikasi. Selain menggunakan teknik observasi pengumpulan data juga didukung oleh literature riview pada jurnal atau artikel dengan pembahasan yang sejenis. Pencarian literatur dilakukan pada jurnal atau artikel yang terbit antara tahun 2014-2024 dengan bantuan platform publish perish.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian menggunakan teknik gamifikasi yang menampilkan fitur leaderboard pada hasil akhir dalam pembelajaran berbasis game edukasi menunjukkan banyak dampak positif. Salah satunya adalah peningkatan motivasi belajar siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena elemen yang di sajikan dalam permainan seperti poin, peringkat, piala yang menjadikan siswa secara tidak langsung akan merasa kompetitif (Srimuliyani, 2022). Adapun beberapa artikel dan jurnal yang mendukung hal tersebut antara lain :

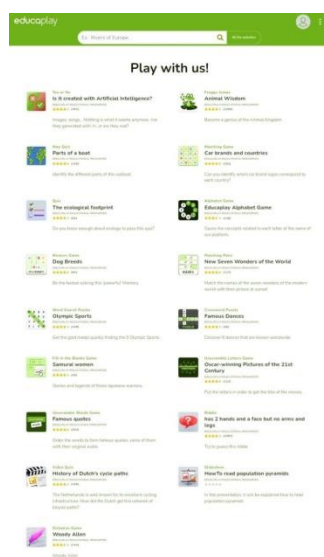
Tabel 1. Studi Literature Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Topik Penelitian
1	(Wulandari, Setyo, & Lestari, 2023)	Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quiziz pada Materi Statistika
2	(Prahmana, 2023)	Mengeksplorasi Efektivitas Penggunaan Teknik Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di SMK Perpajakan Riau
3	(Salmy, Cahya Mokoginta, & Pangalila, 2023)	Efektivitas Pemanfaatan Media Berbasis Game (Wordwall) Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
4	(Garnisa, Tresnawati, & Rahayu, 2023)	Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System
5	(Srimuliyani, 2022)	Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas
6	(Rahardja et al., 2018)	Pengaruh Gamifikasi Pada Idu (Ilearning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

Beberapa penelitian diatas menerapkan teknik gamifikasi dimana terdapat *leaderboard* di akhir penggunaan media pembelajaran melalui platform edukasi online. Dalam penelitian dari (Wulandari et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan game edukasii quiziz bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar karena akan termotivasi melalui pembelajaran berbasis game yang menantang dan menyenangkan. Penelitan dari (Prahmana, 2023) menyatakan bahwa penggunaan teknik gamifikasi sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian dari (Salmy et al., 2023) mengungkapkan bahwa media edukatif wordwall bisa

menampilkan skor atau leaderboard hasil siswa sehingga bisa menarik minat dan semangat siswa dalam menyelesaikan evaluasi yang diberikan. Selanjutnya penelitian dari (Garnisa et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan teknik gamifikasi pada LMS dapat meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam belajar karena akan memperoleh poin yang sudah diatur oleh dosen pada leaderboard. Hal tersebut dapat menumbuhkan rasa tidak ingin kalah dan semangat belajar untuk memperoleh poin tertinggi. Penelitian dari (Srimuliyani, 2022) menunjukkan hasil penelitian bahwa penggunaan teknik gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar karena menerapkan elemen permainan pemberian poin, tingkatan, kompetisi, dan hadiah. Selanjutnya penelitian dari (Rahardja et al., 2018) menyatakan bahwa efektivitas implementasi terhadap gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, karena akan memiliki motivasi untuk lebih aktif dalam mengerjakan tugas. Penelitian-penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media edukasi baik melalui platform online maupun offline dengan kombinasi menggunakan teknik gamifikasi yang menampilkan hasil poin dalam bentuk leaderboard dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar di kelas VII B dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran edukasi melalui platform online dan berbasis game yang di sebut dengan educaplay. Educaplay mempunyai warna platform hijau muda dengan berbagai pilihan fitur untuk menyajikan evaluasi atau materi pembelajaran.



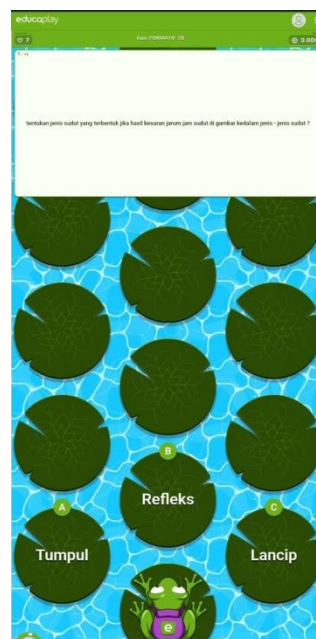
Gambar 1. Tampilan Pilihan Fitur Educaplay

Fitur yang digunakan dalam menyajikan evaluasi dalam pembelajaran materi koordinat kartesis ini adalah *froggy jump*. Dimana terdapat fitur kodok sebagai pemain dan ada 3 atau 4 daun yang harus di pilih satu untuk dilewati oleh sang kodok jawaban yang dianggap benar. Jika pilhan benar maka kodok akan tetap bertahan diatas daun teratai. Akan tetapi jika pilihan jawaban salah maka kodok akan tenggelam di air. Adapun masa hidup atau kesalahan bisa diatur jumlah kesempatannya dalam hal ini peneliti memberikan 4x kesempatan dari 8 soal dengan 3 pilihan jawaban. Sebelum pemain bermain maka diharuskan menuliskan identitas agar bisa terdeteksi 10 siswa yang mendapatkan poin tertinggi dalam satu kelas. Penulisan identitas pada fitur diatas tombol mulai yang bertuliskan "klik disini untuk mengidentifikasi diri anda".



Gambar 2. Tampilan Pengisian Identitas diri

Setelah identitas disimpan siswa bisa memulai menyelesaikan evaluasi yang diberikan dengan memilih salah satu jawaban yang benar dari 3 pilihan yang diberikan. Selain ketepatan jawaban, kecepatan waktu pengerjaan juga menjadi penilaian dalam game edukasi ini. Ketepatan jawaban berhubungan dengan hasil skor diakhir. Sedangkan kecepatan waktu dan skor terbesar menentukan kedudukan peringkat dalam fitur papan peringkat atau leaderboard.



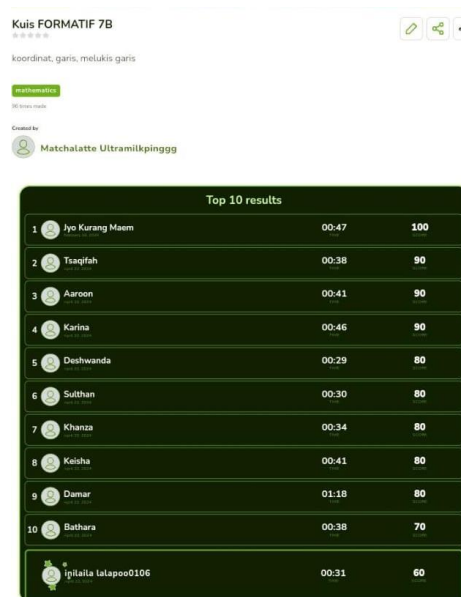
Gambar 3. Tampilan Game dimulai

Hasil akhir dalam penggunaan platform ini menampilkan reward berupa piala dan jumlah skor yang diberikan. Kemudian dalam fitur laporan siswa dapat mengecek jawaban yang salah dan benar sehingga bisa dijadikan bahan evaluasi untuk pembelajaran selanjutnya.



Gambar 4. Tampilan Reward Hasil Akhir

Selain fitur piala dan jumlah hasil poin yang didapatkan siswa juga bisa mengetahui peringkat 10 terbesar yang dinilai dari jumlah poin dan kecepatan waktu pengerjaan dalam tampilan papan peringkat atau leaderboard. Bahkan leaderboard bisa dilihat tanpa harus menyelesaikan soal terlebih dahulu. Sehingga siswa akan merasa tertantang untuk bisa mendapatkan poin lebih tinggi dengan waktu yang tercepat dari teman yang sudah mengerjakan. Antusias siswa kelas VII B sangat besar dalam menyelesaikan soal evaluasi dengan menggunakan platform edukasi educaplay dengan dukungan tampilan leaderboard. Hal tersebut dapat dilihat ketika siswa hanya diberikan 1x kesempatan, beberapa siswa mengajukan melakukan pengerjaan ulang padahal poin pengerjaan yang diambil hanya saat pertama kali mencoba meskipun poin kedua lebih baik dari poin sebelumnya. Siswa sangat antusias untuk mendapatkan nilai lebih baik dari sebelumnya. Adapun tampilan leaderboard dalam platform edukasi online educaplay dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 4. Tampilan Leaderboard

Melalui kegiatan diatas secara tidak langsung siswa melakukan kompetisi secara sehat untuk mendapatkan poin tertinggi. Kemudian siswa juga akan mengingat jawaban dan cara menyelesaikan soal evaluasi yang sebelumnya salah. Siswa secara tidak langsung melakukan review terhadap materi melalui game edukasi yang mana dapat diingat lebih lama daripada metode menghafal. Siswa memiliki motivasi untuk lebih aktif dalam mengerjakan tugas dan dapat memaksimalkan pembelajaran serta membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dengan adanya pembelajaran yang berupa Games. Siswa yang terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, kemampuan penerapan konsep, dan prestasi akademik secara keseluruhan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan leaderboard melalui educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan permasalahan dan hasil pembahasan diatas serta beberpa artikel review dari penelitian terdahulu maka kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan leaderboard melalui educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kombinasi antara teknik gamifikasi dan platform edukasi online sangat menimbulkan banyak dampak positif dalam proses belajar mengajar baik untuk siswa maupun guru. Maka dari itu perlu dikembangkan dalam mengkombinasi teknik gamifikasi menggunakan leaderboard dengan platform edukasi lainnya agar bisa menentukan efektivitas implementasi dari kedua kombinasi dalam pembelajaran tersebut.

Daftar Rujukan

- Garnisa, S. B., Tresnawati, D., & Rahayu, S. (2023). Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System. *Jurnal Algoritma*, 20(2), 252-263. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.20-2.1299>
- Prahmana, S. A. (2023). Meneksplore Efektivitas Penggunaan Teknik Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di SMK Perpajakan Riau.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). PENGARUH GAMIFIKASI PADA IDU (ILEARNING EDUCATION) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. 3(2), 120-124. Retrieved from <http://idu.raharja.info/>
- Rosida, L. (2023). PERBEDAAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DALAM MENYELESAIKAN SOAL LITERASI-GEOMETRI RUANG SISI DATAR MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING. *Journal of Engineering Research*.
- Salmy, S., Cahya Mokoginta, D. S., & Pangalila, T. (2023). Jurnal Civic Education: Efektivitas Pemanfaatan Media Berbasis Game (Wordwall) Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Civic Education*, 7(2), 120-127. Retrieved from <https://ejournal.unima.ac.id/index.php/civic-edu/index>
- Srimuliyani. (2022). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 7. Retrieved from <https://j-edu.org/index.php/edu>
- Wulandari, A., Setyo, A., & Lestari, B. (2023). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz pada Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 7.