



PENDAMPINGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI BAGI GURU SMK DI KOTA BINJAI

Revita Yuni¹, Putri Sari MJ Silaban², Putri Kemala Dewi Lubis³,

Roni Afriadi⁴, Gita Nurhalizah Pasaribu⁵

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}

Email Korespondensi: revitayuni@unimed.ac.id[✉]

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel: Masuk: 07 Oktober 2025 Diterima: 17 November 2025 Diterbitkan: 10 Desember 2025 Kata Kunci: Pendampingan; Model Pembelajaran Kooperatif; Gamifikasi; Hasil Belajar Ekonomi; Guru Ekonomi.	Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan untuk mendampingi guru-guru ekonomi SMK di Kota Binjai dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi. Berdasarkan hasil observasi, 80% guru masih menggunakan metode konvensional, hanya 45% siswa mencapai KKM, 80% guru mengalami kesulitan dalam integrasi teknologi, serta 65% siswa menganggap mata pelajaran ekonomi membosankan. Program dirancang melalui lima tahapan: sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan. Solusi yang diberikan meliputi pelatihan intensif pembelajaran kooperatif dan gamifikasi, peningkatan literasi digital, pendampingan implementasi kelas, pembentukan komunitas pembelajaran profesional, serta sistem evaluasi berkelanjutan. IPTEKS yang diimplementasikan meliputi berbagai model pembelajaran kooperatif (<i>Think-Pair-Share</i> , <i>Jigsaw</i> , <i>TGT</i>), teknologi gamifikasi (<i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> , <i>Classcraft</i>), <i>Learning Management System</i> (<i>Google Classroom</i> , <i>Microsoft Teams</i>), serta <i>tools</i> konten digital (<i>Canva</i> , <i>Powtoon</i>). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru sebesar 87%, 92% guru mampu merancang skenario gamifikasi, 85% guru berhasil mengimplementasikan teknologi, keterlibatan siswa meningkat 78%, hasil belajar siswa naik rata-rata 24,7%, serta keterampilan kolaboratif meningkat 32,5%. Program ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di SMK Kota Binjai serta membangun ekosistem pendidikan yang interaktif, inovatif, serta berlangsung secara terus menerus.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



PENDAHULUAN

Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Metode pembelajaran berfungsi sebagai strategi yang membantu menumbuhkan motivasi, mengarahkan proses interaksi belajar, serta menjadi sarana pencapaian tujuan pembelajaran (Djamarah & Zain, 2013). Dengan demikian, pemilihan pendekatan yang tepat akan menentukan bagaimana pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa berkembang selama proses belajar.

Perkembangan teknologi melahirkan konsep gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan seperti poin, badge, tantangan, dan level ke dalam konteks *non-game* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna (Heni Jusuf, 2016). Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hamzah et al. (2020) menemukan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis digital mampu meningkatkan partisipasi siswa sebesar 70% pada pembelajaran ekonomi. Penelitian Larasati & Pratama (2021) juga membuktikan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kerja sama siswa secara signifikan. Sementara itu, studi mutakhir oleh Sari & Kurniawan (2023) menegaskan bahwa gamifikasi

menjadi strategi yang relevan dalam pembelajaran abad ke-21 karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan menantang.

Kota Binjai sebagai salah satu daerah yang terus berkembang di Provinsi Sumatera Utara memiliki potensi besar dalam penguatan mutu pendidikan vokasi. Namun, hasil observasi awal menunjukkan beberapa permasalahan mendasar pada pembelajaran ekonomi di SMK. Pertama, guru masih dominan menggunakan metode konvensional berbasis ceramah (75%), sehingga partisipasi siswa rendah. Kedua, hasil belajar belum memadai, terlihat dari hanya 45% dari 2.850 siswa yang mencapai nilai di atas KKM pada semester ganjil 2023/2024. Ketiga, 80% guru mengalami kendala dalam memanfaatkan teknologi, meskipun fasilitas TIK di sekolah relatif memadai. Keempat, motivasi belajar siswa tergolong rendah, di mana 65% responden menyatakan ekonomi sebagai mata pelajaran yang membosankan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryani (2022), yang menyatakan bahwa rendahnya variasi metode pembelajaran dan minimnya integrasi teknologi menjadi penyebab turunnya minat belajar siswa di sekolah vokasi.

Berdasarkan analisis tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di SMK Kota Binjai. Pendekatan kooperatif dapat menciptakan interaksi antar-siswa yang konstruktif, sementara elemen gamifikasi berperan meningkatkan motivasi, engagement, dan fokus belajar. Berbeda dengan penelitian atau program sebelumnya yang hanya menerapkan gamifikasi pada aspek media atau evaluasi, program PKM ini menghadirkan kebaruan berupa integrasi penuh gamifikasi ke dalam keseluruhan proses pembelajaran kooperatif, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sistem penghargaan, monitoring, hingga evaluasi.

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi; (2) memperbaiki kualitas pembelajaran ekonomi melalui pemanfaatan teknologi dan media interaktif; serta (3) meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, PKM ini juga diarahkan untuk membentuk komunitas pembelajaran profesional yang dapat mendorong keberlanjutan inovasi pembelajaran di sekolah mitra. Bagi guru, program ini memperkuat kemampuan pedagogik dan literasi digital; bagi siswa, membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan capaian belajar; dan bagi sekolah, menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, kegiatan PKM ini memiliki kontribusi strategis dalam peningkatan mutu pendidikan vokasi di Kota Binjai serta memperkuat praktik pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dirancang melalui lima tahapan terintegrasi yang masing-masing memiliki durasi, aktivitas utama, serta instrumen evaluasi yang terukur. Tahap pertama adalah sosialisasi yang dilaksanakan pada minggu pertama hingga kedua, meliputi koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kota Binjai, pertemuan dengan kepala sekolah dan guru ekonomi SMK, pemetaan kebutuhan mitra melalui kuesioner baseline, serta penyusunan jadwal kerja dan pembentukan kelompok kerja guru. Tahap kedua berlangsung pada minggu ketiga hingga kelima, berupa pelatihan intensif melalui workshop dan simulasi yang difokuskan pada penguatan pemahaman guru mengenai model pembelajaran kooperatif (seperti *Think-Pair-Share*, *Jigsaw*, dan *TGT*) serta penerapan gamifikasi menggunakan elemen poin, tantangan, lencana, hingga leaderboard. Pelatihan ini juga mencakup praktik penggunaan berbagai platform digital seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Classcraft*, *Canva*, dan LMS (*Google Classroom* dan *Microsoft Teams*) untuk membantu guru merancang skenario pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi.

Tahap ketiga adalah penerapan teknologi yang berlangsung pada minggu keenam hingga kedelapan. Pada tahap ini, guru dilatih untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara langsung

melalui kegiatan pembuatan kelas virtual, pembuatan bank soal digital, pengembangan aktivitas interaktif, serta simulasi pembelajaran menggunakan berbagai platform digital. Tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi yang dilaksanakan selama minggu kesembilan hingga keenam belas melalui mekanisme coaching, observasi kelas, serta pemberian umpan balik terstruktur. Evaluasi efektivitas program dilakukan secara komprehensif menggunakan berbagai metode, antara lain pretest–posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman guru dan hasil belajar siswa, observasi partisipatif untuk menilai keterlibatan dan kolaborasi siswa, kuesioner kepuasan untuk mengukur persepsi guru terhadap program, serta analisis deskriptif kuantitatif terhadap data capaian belajar dan aktivitas digital siswa. Selain itu, wawancara mendalam dilakukan untuk menangkap perubahan praktik pembelajaran dan tantangan implementasi di kelas.

Tahap kelima adalah keberlanjutan program pada minggu ketujuh belas hingga dua puluh, yang diwujudkan melalui pembentukan Komunitas Pembelajaran Profesional Guru Ekonomi SMK, pengembangan repository digital berisi RPP, media pembelajaran, dan bank soal, serta penyusunan sistem mentoring dan jadwal pertemuan rutin. Seluruh tahapan tersebut dirancang untuk membentuk alur kegiatan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, evaluasi, hingga keberlanjutan program sehingga mampu menghasilkan proses implementasi yang terukur, efektif, dan berorientasi pada pengembangan berkelanjutan kualitas pembelajaran ekonomi di SMK Kota Binjai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Kemitraan Masyarakat ini menunjukkan capaian signifikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi di SMK melalui penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap sosialisasi yang melibatkan guru-guru ekonomi dari berbagai SMK di Kota Binjai melalui seminar, diskusi, dan penyebaran materi. Pada tahap ini, tingkat partisipasi dan respons guru sangat tinggi, menunjukkan kesiapan mereka untuk menerima inovasi pembelajaran. Peningkatan pemahaman guru mengenai urgensi perubahan metode pembelajaran sejalan dengan temuan Hamari et al. (2014) yang menekankan bahwa persepsi awal dan penerimaan terhadap gamifikasi merupakan faktor penting bagi keberhasilan implementasinya. Guru mulai menyadari bahwa pendekatan pembelajaran tradisional kurang efektif untuk peserta didik generasi digital, sehingga tahap sosialisasi menjadi fondasi penting bagi tahap berikutnya.

Tahap pelatihan kemudian memperkuat kompetensi pedagogik guru dalam merancang pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi. Guru tidak hanya memahami konsep dasar model kooperatif seperti Jigsaw, Think-Pair-Share, dan Teams Games Tournament, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dengan elemen gamifikasi berupa poin, lencana, papan peringkat, serta narasi pembelajaran. Hal ini mendukung pendapat Su dan Cheng (2015) yang menyatakan bahwa kombinasi pembelajaran kooperatif dan gamifikasi dapat meningkatkan kreativitas pedagogik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Keberhasilan pelatihan menunjukkan bahwa guru memiliki kesiapan dan kemampuan untuk menerapkan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada penguatan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, pada tahap implementasi teknologi, guru memanfaatkan berbagai platform digital seperti Kahoot, Quizizz, ClassDojo, Mentimeter, dan Google Classroom sebagai media untuk menerapkan strategi gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi. Penggunaan teknologi ini berhasil meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan motivasi siswa. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian Dichev dan Dicheva (2017) yang menegaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan engagement dan mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Perubahan perilaku belajar siswa menunjukkan bahwa integrasi teknologi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kompetitif secara sehat, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Pada tahap pendampingan dan evaluasi, guru terus menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi selama satu semester, dengan dukungan tim pendamping untuk memastikan konsistensi dan efektivitas pelaksanaannya. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan tidak hanya pada aspek kognitif siswa, tetapi juga pada keterampilan kolaboratif, interaksi sosial, serta kemampuan pemecahan masalah. Hal ini selaras dengan penelitian Huang dan Hew (2018) yang menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan capaian hasil belajar sekaligus keterampilan abad 21 yang mencakup kolaborasi dan komunikasi. Pendampingan berkelanjutan terbukti penting untuk menjaga kualitas penerapan model pembelajaran dan memastikan guru mampu mengadaptasikan strategi sesuai kebutuhan kelas.

Tahap keberlanjutan program menghasilkan lahirnya Komunitas Praktisi Pembelajaran Kooperatif dan Gamifikasi (KPPKG) yang beranggotakan guru lintas SMK. Komunitas ini menjadi ruang kolaboratif untuk berbagi praktik baik, berdiskusi, serta mengembangkan inovasi pembelajaran secara mandiri. Selain itu, tim PKM juga mengembangkan modul dan repository digital sebagai sumber belajar terbuka yang dapat diakses oleh guru di dalam maupun luar Kota Binjai. Upaya ini selaras dengan rekomendasi UNESCO (2023) mengenai pentingnya *teacher learning communities* dan penggunaan *open educational resources* (OER) untuk memastikan keberlanjutan transformasi pembelajaran. Publikasi hasil kegiatan melalui seminar nasional dan artikel ilmiah turut memperkuat dampak program serta memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu dalam bidang pembelajaran vokasi.

Secara keseluruhan, implementasi model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi dalam program ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru, literasi digital, hasil belajar siswa, serta keterampilan sosial mereka. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas di pendidikan vokasi sebagai strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan era digital dan kebutuhan industri. Keberhasilan program juga menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran akan berkelanjutan apabila didukung oleh komunitas praktik, sumber belajar terbuka, dan pendampingan yang terstruktur.

PENUTUP

Program PKM ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi merupakan model yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi di SMK. Implementasi program tidak hanya memperkuat kompetensi pedagogik dan literasi digital guru, tetapi juga mendorong perubahan nyata pada proses belajar siswa melalui peningkatan keterlibatan, motivasi, dan kolaborasi. Selain itu, terbentuknya komunitas guru dan repository digital memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran dapat berlanjut secara mandiri dan berkelanjutan setelah program selesai. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dan model pembelajaran inovatif mampu mentransformasi ekosistem pendidikan apabila didukung pendampingan yang sistematis. Sebagai tindak lanjut, pengembangan program ke depan perlu diarahkan pada penyelenggaraan pelatihan lanjutan untuk memperdalam kemampuan guru merancang gamifikasi tingkat lanjut. Program juga berpotensi direplikasi pada mata pelajaran lain atau diimplementasikan pada sekolah mitra yang lebih luas sehingga dampaknya semakin merata. Selain itu, integrasi hasil program dengan kebijakan kurikulum vokasi serta penguatan jejaring komunitas guru inovatif akan membantu menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Amirullah, G., & Hardinata, R. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran ekonomi di era digital. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(2), 45–58.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *International Journal of Educational Technology*, 11(3), 9–19.
- Fauzi, A., & Rahman, T. (2024). Peningkatan kompetensi digital guru SMK melalui pelatihan pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 8(1), 12–25.
- Hamid, S. (2023). *Gamifikasi dalam pembelajaran: Konsep dan implementasi*. Deepublish.
- Huda, M. (2023). *Cooperative learning: Metode, teknik, struktur dan model penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Kusuma, I. J., & Pratama, H. (2024). Efektivitas model pembelajaran kooperatif berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 78–92.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2023). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146–151.
- Permendikbudristek. (2023). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi* (pp. 1–14). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Pratiwi, D., & Setiani, R. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan profesional guru ekonomi SMK di era digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1), 34–47.
- Purwanto, E., & Sulistyastuti, D. R. (2023). *Metode penelitian kuantitatif untuk administrasi publik dan masalah-masalah sosial*. Gava Media.
- Rahayu, S., & Firmansyah, D. (2023). *Pembelajaran ekonomi digital: Teori dan praktik*. Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2024). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Slavin, R. E. (2023). *Cooperative learning: Theory, research, and practice (3rd ed.)*. Allyn & Bacon.
- Sudarman, S., & Rahmatullah, A. (2024). Pengembangan model pembelajaran ekonomi berbasis game di SMK. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 67–82.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syamsuddin, A. (2024). Pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran ekonomi di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(1), 23–36.
- Trianto. (2023). *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*. Prestasi Pustaka.
- Wijaya, D. (2024). *Implementasi pembelajaran kooperatif di era digital*. Remaja Rosdakarya.
- Yudhawati, R., & Haryanto, D. (2023). *Teori-teori dasar psikologi pendidikan*. Prestasi Pustakaraya.
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2024). Blended learning dengan pendekatan gamifikasi untuk pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 45–58.
- Zulkarnain, W., & Sumarsono, R. B. (2023). *Manajemen dan etika profesi pendidik*. Universitas Negeri Malang Press.