

## Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hasthalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Asri Pujihastuti<sup>\*1</sup>, Teguh Waluyo<sup>2</sup>, and Budi Murdiyasa<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

E-mail: asripuji030@gmail.com, waluyoteguh1992@gmail.com, budi.murdiyasa@ums.ac.id

**ABSTRACT.** *Learning in the technology 4.0 era provides many challenges for teachers. Effective learning does not only require good teaching methods but is also determined by the use of exciting and interactive learning media. One of the media that can increase interest in student learning is gamification media, namely the addition of game elements in learning to increase motivation, involvement, and interaction of teachers and students in learning. This method can also increase learning motivation by giving prizes or badges to students with the highest encouragement in learning. The purpose of this study was to determine student motivation through class point gamification media at SMKN 7 Surakarta in the subject of Creative Products and Entrepreneurship. The research method used is a qualitative descriptive approach through Participatory Action Research (PAR) by means of observation or observation of teaching and learning activities and interviews with students. The results showed that using class point gamification media increased learning interest and student involvement in learning from the usability, cognitive and psychomotor aspects of students. This is because class point gamification media has features that support interactive learning activities and can motivate students to get the best results in games or quizzes.*

**Kata kunci:** *Classpoint, SMK, Gamification, Interactive Learning*



<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i4.320>

**How to Cite** Pujihastuti, A. ., Waluyo, T. ., & Murdiyasa, B. . (2023). Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hasthalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(4), 415-424

### PENDAHULUAN

Perkembangan zaman membawa perubahan pesat dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk dapat beradaptasi dan berinovasi untuk menyesuaikan diri sesuai dengan kemajuan zaman. Pembelajaran pada abad 21 memiliki ciri khas yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan empat konsep keterampilan atau konsep 4C yang terdiri dari *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (Septikasari & Frasandy, 2018). Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Hal ini dapat berpengaruh kepada Sumber Daya Manusia, ketika tidak mampu untuk berkembang dan menyesuaikan dengan canggihnya kemajuan maka dapat dipastikan akan jatuh.

Para pendidik diharuskan untuk mau mengembangkan potensi dan keterampilannya baik hard skill maupun soft skill pada peserta didik, sehingga mereka ketika sudah terjun ke masyarakat mampu untuk menyesuaikan diri dan bersaing di dunia kerja. Faktor penting yang harus disiapkan oleh pendidik adalah kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), model pembelajaran atau metode yang sesuai dengan karakter (peserta didik, materi, dan lingkungan atau faktor pendukung) yang selanjutnya di integrasikan ke dalam pembelajaran abad-21. Ketika hal ini dapat terealisasi dengan baik maka, masa depan peserta didik akan jauh lebih baik. Mereka dapat secara

mandiri sesuai dengan keterampilan dan pengalaman yang dimiliki mampu menangkap peluang dan tantangan ditengah hebatnya persaingan modern ini.

Indonesia merupakan salah satu negara yang tengah didominasi oleh milenial dan generasi Z. Generasi Z atau Gen Z mendominasi jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2021. Mereka kini berusia 8 tahun hingga 23 tahun. Jumlahnya mencapai 75,49 juta jiwa atau 27,94 persen dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 270,20 juta jiwa. Fakta tersebut digambarkan pada struktur gambar 1. berikut:



Gambar 1. Struktur Umur penduduk Indonesia (Badan Pusat Statistik atau BPS, 2021)

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dikenal sebagai generasi Z yang memiliki tantangan menghadapi revolusi industri 4.0. SMK telah banyak mencetak Sumber daya Manusia (SDM) yang kompeten dan handal di bidangnya dengan mengasah *skill* di era ekonomi kreatif. Namun perkembangan teknologi yang pesat memunculkan problematika berkaitan dengan karakter pelajar terutama permasalahan nilai dan moral dalam pergaulan. Karakter adalah unsur kepribadian yang ditinjau dari segi etis dan moral (Cahyaningrum, Sudaryanti, & Purwanto, 2017). Kecanggihan teknologi yang bersifat candu disamping menjadi penyebab merosotnya karakter remaja juga mempengaruhi faktor sosial remaja di mana para remaja bersifat acuh terhadap sekelilingnya, termasuk kepada orang dewasa, diantaranya orang tua dan guru. Kemerosotan karakter remaja akibat teknologi berupa tidak menghormati gurunya, tidak lagi mengedepankan adab kepada guru dan orang tua (Silwi, 2019). Kedua statement tersebut menunjukkan bahwa tantangan guru saat ini adalah memberikan pembelajaran karakter yang kuat kepada para siswa ditengah arus pengaruh teknologi yang semakin hari semakin hebat. Lembaga pendidikan harus menjadi benteng pertahanan sekaligus pengembang potensi siswa supaya terus mengikuti perkembangan namun secara positif.

Berkaitan dengan pendidikan karakter, sebenarnya sejak zaman dahulu masyarakat Jawa khususnya Solo telah memiliki cara tersendiri sebagai pedoman perilaku atau ajaran yang diwariskan kepada generasinya. Ajaran ini dikenal dengan nama *Hasthalaku*. *Hasthalaku* sendiri merupakan

delapan perilaku yang meliputi *gotong royong, grapyak semanak, guyub rukun, lembah manah, ewuh pekewuh, pangerten, andhap asor, dan tepa selira* (Alsuci, dkk. 2021). Delapan nilai-nilai luhur budaya jawa dapat dipahami oleh pemuda-pemuda khususnya pelajar di Solo sebagai identitas karakter yang dikembangkan dengan berasaskan nilai kesopanan dan etika yang tinggi. Sehingga dengan adanya delapan nilai luhur itu diharap para siswa dapat menjadi garda terdepan dalam membina kerukunan, serta persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.

Implementasi nilai hasthalaku yang dikombinasikan dengan sikap kreatif dan inovatif menjadi sebuah kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh siswa SMK dan membuka peluang untuk memajukan ekonomi kreatif di masa depan. Melihat fenomena saat ini maka yang diperlukan oleh pasar adalah SDM yang berkualitas dengan mengedepankan keseimbangan antara karakter dengan kemampuan. Kecakapan yang demikian dapat dimiliki oleh lembaga pendidikan yang mampu untuk menghasilkan outcome dari sekolah tersebut. Salah satunya adalah SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Menurut Rupert Evans (1978), pendidikan kejuruan merupakan bagian dari lembaga pendidikan yang mempersiapkan lulusannya untuk lebih siap dan mampu bekerja sesuai dengan potensi dan kemampuannya. Senada dengan UU no 20 tahun 2003 pasal 15, yang menyatakan bahwa kejuruan adalah pendidikan sekolah menengah atas yang mempersiapkan para siswa untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Sehingga jika disimpulkan bahwa ketika sekolah yang mampu memikirkan masa depan dengan memberikan bekal baik itu hard skill maupun soft skill yang dikolaborasikan dengan pendidikan karakter, khususnya 8 nilai luhur masyarakat jawa kepada para peserta didik semasa sekolah, maka lulusan tersebut akan menjadi SDM yang berkualitas dimasa yang akan datang.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Metode ini merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis komunitas, serta produksi ilmu pengetahuan, dan proses perubahan sosial yang transformatif. PAR tidak berhenti pada hasil riset (laporan) dan rekomendasi untuk riset berikutnya, melainkan berorientasi pada perubahan situasi, peningkatan pengetahuan dan kemampuan siswa untuk memahami dan mengubah situasi mereka menjadi lebih baik. Pendekatan ini merupakan sarana untuk membangkitkan kesadaran kritis secara kolektif yang bertujuan untuk mendorong aksi transformatif dan melibatkan siswa sebagai pelaksana dari nilai-nilai *Hasthalaku* yang ada di masyarakat dalam menjalankan Ekonomi Kreatif. Selain itu metode ini juga salah satu model penelitian untuk menghubungkan suatu proses kedalam proses yang lain (Rahmat, A & Minarwati, M. 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Result (Paparan Data).**

Sebagaimana dibahas bersama bahwa permasalahan yang dihadapi di dunia pendidikan generasi Z saat ini adalah bagaimana menumbuhkan karakter di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi. Permasalahan tersebut perlu diatasi dengan adanya inovasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif, namun tidak lepas dari upaya mengembangkan karakter peserta didik dengan memanfaatkan budaya lokal yaitu *Hashtalaku* sebagai peninggalan masyarakat Jawa sejak zaman dahulu.

### **Gamifikasi**

Gamifikasi itu sendiri adalah suatu konsep pembelajaran yang di dalamnya mengandung unsur-unsur permainan yang dikemas dalam sebuah sistem (Farozi, 2016). Gamifikasi memuat beberapa elemen yakni;

- 1) Point, pada elemen ini setiap siswa yang bertindak sebagai pemain yang telah berhasil menyelesaikan misi berupa tugas dari guru secara otomatis akan mendapatkan point.
- 2) Level, elemen ini bertujuan sebagai sarana dalam melihat perkembangan dari seorang pemain dalam hal ini siswa.
- 3) Leaderboard, memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu merasa tertantang pada setiap tugas dari guru, sebab disitu ada perbandingan dari setiap siswa.
- 4) Badges, diperuntukan kepada setiap pemain untung mengetahui sampai dimana level yang ia capai.
- 5) Challenge, pemberian tantangan dari guru kepada siswa untuk dapat diselesaikan dengan keterbatasan waktu.
- 6) Estetika, merupakan respon yang dirasakan oleh siswa terhadap media gamifikasi ini sehingga dapat menerima proses pembelajaran secara maksimal.
- 7) Pola pikir, logika dan tindakan menjadi faktor penting untuk diterapkan sebagai alat dalam menyelesaikan misi yang diberikan.
- 8) Engagement, merupakan tujuan dari proses gamifikasi yaitu mendapatkan perhatian dari siswa yang proaktif dan partisipatif pada semua rangkaian pembelajaran.

### **Pembelajaran Interaktif**

Sekarang ini sudah banyak sekali aplikasi media pembelajaran yang tersedia di pasaran, namun yang tersedia tersebut belum tentu ssesuai dengan kondisi, selera dan gaya belajar para pendidik, sehingga mereka dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi yang sesuai dengan kondisi dan juga selera mereka. Media pembelajaran interaktif adalah bentuk penerapan dan pengembangan dari teknologi informasi yang diharapkan mampu memberikan solusi kepada guru supaya mengelola pembelajaran menjadi lebih menarik. Nugraha, D.A & Sudiyono, S (2018).

Pada saat ini penerapan pembelajaran ada beberapa kendala yang dapat mempengaruhi yaitu keterbatasan pengetahuan terhadap pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, usia dari pendidik yang sudah senior yang terlalu nyaman dengan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Jika dilihat dan diamati saat ini sudah banyak sekali software yang dengan mudah dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran.

### ***Hastalaku***

Membangun budaya karakter remaja di Solo diperlukan pendekatan budaya lokal. Pendekatan budaya lokal ini dipelopori oleh Solo Bersimfoni. Organisasi masyarakat yang mengembangkan budaya lokal dengan tujuan untuk mengimplementasikan nilai perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut dinamakan *Hastalaku* atau delapan perilaku sehari-hari. Adapun delapan nilai perilaku yang dikembangkan yaitu; (1) *tepa selira* (tenggang rasa), (2) *lembah manah* (rendah hati), (3) *adhap asor* (berbudi luhur), (4) *grapyak semanak* (ramah tamah), (5) *gotong royong* (saling membantu), (6) *guyup rukun* (kerukunan), (7) *ewuh pakewuh* (saling menghormati), dan (8) *pangerten* (saling menghargai) (Alsuci, Hermawan & Rahman, 2021). Selain itu, *Hastalaku* menggunakan bahasa Jawa Krama sebagai sarana untuk menyadarkan kaum muda-mudi bahwa penting menerapkan *unggah-unggub* kepada yang lebih tua. Hal ini disebabkan kaum muda banyak menggunakan bahasa nasional dan internasional saja. Jika ditelaah lebih jauh, ajaran-ajaran orang tua terdahulu banyak mengajarkan nilai-nilai karakter.

Ajaran-ajaran nilai perilaku seperti ini harus diterapkan dalam pembelajaran sekolah. Salah satu pembelajaran yang menggunakan perangkat *classpoint*. Perangkat *classpoint* dapat digunakan sebagai salah satu sarana pengembangan nilai-nilai perilaku atau *Hastalaku*. *Classpoint* sebuah perangkat yang tidak asing bagi siswa-siswa sekolah zaman teknologi. Oleh sebab itu, menyelipkan nilai-nilai perilaku atau *hastalaku* dalam menggunakan perangkat *classpoint* akan mempermudah guru mencapai tujuan pembentukan karakter.

Dengan menerapkan pembelajaran karakter kepada siswa melalui budaya daerah setempat diharapkan siswa selalu mengingat ajaran kesopanan kepada sesama, orang tua dan lingkungan. Peserta didik dalam belajar harus selalu mengikuti kemajuan zaman dan teknologi. Pendidik pada era saat ini mempunyai tugas yakni mengemas pembelajaran modern dengan tampilan elegan, menarik, kreatif dan berkemajuan, namun harus tetap mengutamakan adat istiadat sebagai nilai luhur orang Indonesia.

Sekolah menengah atas menjadi salah satu kondisi yang tepat untuk menerapkan atau mengimplementasikan pembelajaran *Hastalaku*. Hal ini dikarenakan anak usia SMA sudah dapat berfikir secara rasional, namun masih labil dalam keputusan. Ketika peserta didik jenjang SMA ini sudah dibekali delapan perilaku luhur ini maka pendidik dan sekolah sudah mengantarkan satu kunci kesuksesan. Sebab kesuksesan yang tidak didasari dengan delapan perilaku luhur tidak ada manfaatnya untuk orang lain.

*Hastalaku* suatu ilmu pendidikan berbasis karakter yang fokus pada hubungan manusia dengan sesama. Penerapan *hastalaku* ini mempunyai dampak yang besar bagi diri sendiri dan orang lain, karena dapat menjadikan hubungan kekeluargaan, pertemanan menjadi lebih harmonis. Keberhasilan dari pembelajaran *hastalaku* ini sangat tergantung dari konsistensi dan pembinaan dari sekolah, guru, dan tenaga kependidikan untuk selalu memberikan keteladanan terhadap peserta didik.

### **Class point**

*Classpoint* adalah suatu perangkat yang dikembangkan oleh perusahaan *inkenoe*. Aplikasi ini sudah terintegrasi dengan PowerPoint. Banyak fitur yang menarik bisa digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran oleh guru. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nizwardi dan Ambiyar (2016) ada beberapa manfaat menggunakan media ini dalam proses pembelajaran, yaitu; 1) menumbuhkan motivasi belajar siswa, 2) memberikan makna yang jelas pada pembelajaran, 3) metode mengajar yang bervariasi, 4) merangsang siswa untuk ikut secara aktif dalam pembelajaran seperti mengamati, mendemonstrasikan, melakukan secara langsung, dan memerankan.

Media gamifikasi dengan *Classpoint* ini digunakan oleh guru dalam pembelajaran berbasis proyek. Guru membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Wena, 2011:144). Pembelajaran berbasis proyek ini mempunyai potensi yang besar dalam memberikan pengalaman belajar siswa, siswa cenderung lebih aktif, partisipatif dan menjadi pembelajaran yang lebih bermakna (Hosnan, M. 2014). Adapun langkah pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan berdoa, berbagi cerita, pengalaman
2. Membuat kesepakatan kelas bersama menggunakan *word cloud class point* untuk menanamkan nilai *Hashtalaku*.
3. Membangun kesiapan kelas dengan mengisi zona emosi menggunakan *class point*
4. Guru memberikan *Pretest* untuk menggali sejauh mana kompetensi awal yang dimiliki oleh siswa tentang *Hashtalaku*
5. Tahap penentuan pertanyaan mendasar (mengumpulkan informasi)
  - a) Guru menayangkan video promosi produk digital menggunakan *platform* Media Sosial. Siswa dilatih berfikir kritis dengan menganalisa dan memberikan tanggapan video dalam diskusi.
  - b) Guru menayangkan video tentang *Hashtalaku*, siswa berdiskusi bersama temannya untuk menggali pengetahuan baru yang didapat dari video tersebut
  - c) Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait konten video.
6. Tahap mendesain perencanaan proyek. Guru memberikan penugasan proyek membuat media promosi digital menggunakan platform media sosial (IG, Tiktok, Youtube dll). Selama murid melakukan kerja kelompok, guru dapat memberikan dukungan kepada kelompok siswa yang kemampuannya kurang untuk memastikan bahwa diskusi berjalan dengan baik dan mereka memiliki pemahaman yang baik (memberikan *scaffolding* yang lebih banyak).
7. Tahap menyusun jadwal.

Guru mengumumkan pada siswa bahwa proyek yang disusun harus selesai hari itu juga. Berikut jadwal siswa dalam membuat proyek.

**Tabel 1: Jadwal Pembuatan Proyek Siswa**

Minggu Pertama	Minggu ke dua
Menyelesaikan sampai tahap peta konsep	Menyelesaikan sampai tahap <i>finishing</i> proyek Bisnis Canvas

8. Tahap memonitoring peserta didik dan kemajuan proyek. Guru memonitor kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek (membuat proyek Bisnis Canvas) dan melakukan penilaian sikap pada siswa melalui rubrik yang telah dibuat.
9. Guru memberikan quiz di *classpoint* (*multiple choice*) untuk mengetahui sejauh mana pemahaman materi oleh siswa
10. Tahap menguji hasil. Siswa beserta kelompoknya mempresentasikan hasil proyeknya
11. Siswa diminta untuk melakukan *gallery walk* dengan melihat hasil proyek temannya dan memberikan mengevaluasi atau komentar terhadap hasil proyek tersebut. Guru membimbing murid untuk dapat memberikan komentar atau saran yang bersifat positif dan membangun.
12. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.
13. Guru melakukan penilaian dan menutup pembelajaran dengan do'a.

### Discussion

Hasil ini diperoleh berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer pada setiap kali pertemuan. Hal yang dilakukan adalah dengan mengisi lembar observasi partisipasi siswa. Sehingga dapat diperoleh data aktivitas siswa yang telah dianalisa sebagai berikut;

**Tabel 2: Jadwal Pembuatan Proyek Siswa**

No	Indikator Aktivitas Siswa	Perolehan nilai skala 1-4	
		P-1	p-2
1	Mempelajari contoh promosi produk	4	4
2	Memperhatikan penjelasan guru	2	3
3	Melakukan kegiatan yang di intruksikan guru (memperhatikan video)	2	4
4	Melakukan diskusi dengan kelompok	3	3
5	Keaktifan saat melakukan tanya jawab	3	4
<b>Jumlah nilai</b>		<b>14</b>	<b>18</b>
<b>Skor total</b>		<b>20</b>	<b>20</b>
<b>Nilai Akhir (%)</b>		<b>70%</b>	<b>90%</b>

Jika dilihat dari tabel hasil pengamatan di atas maka pertemuan pertama total prosentasi 70% dan pertemuan ke dua 90%, artinya jika terjadi peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan gamifikasi tersebut. Hal ini sejalan dengan penilaian yang dilakukan oleh sundari (2021) yang menyatakan media *classpoint* memberikan peningkatan terhadap partisipasi siswa dalam belajar.

Pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan media *Classpoint* melalui pendekatan Hasthalaku dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menantang dan interaktif.

Evaluasi adalah bagian dari rangkaian pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar. Karena evaluasi merupakan alat ukur dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau pendidik sebagai upaya untuk melihat apakah bahan ajar, materi-materi yang telah disampaikan diterima oleh siswa atau belum. Evaluasi pembelajaran merupakan faktor pendorong

siswa untuk terpacu dalam belajar. Begitu juga dengan guru dengan adanya evaluasi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Bagi sekolah juga diharapkan dapat meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar siswa (Ginting. A.2019).

Sudirman, dkk (2005) menyatakan tujuan pokok dari evaluasi pembelajaran adalah 1) mengambil keputusan terkait hasil belajar, 2) memahami karakteristik siswa atau peserta didik, 3) memperbaiki dan meningkatkan program pembelajaran. Ketiga poin di atas merupakan tujuan dari proses evaluasi pembelajaran yang seyogyanya dilakukan secara berkala. Ada beberapa faktor yang menyebabkan ketidak berhasilan proses pembelajaran antara lain; 1) kemampuan siswa atau peserta didik masih rendah, 2) ketidak sesuaian materi dengan usia siswa atau peserta didik, 3) banyaknya bahan pelajaran sehingga tidak seimbang dengan jam pelajaran, dan 4) komponen proses pembelajaran yang kurang sesuai jika dikaitkan pada tujuan pembelajaran itu sendiri.

Dengan demikian proses evaluasi pembelajaran begitu penting atau begitu bermanfaat dan menjadi syarat mutlak untuk suatu perbaikan, baik untuk guru, siswa dan sekolah. Tujuannya memberikan makna yang signifikan bagi semua pihak. Berikut ini beberapa instrument yang digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran; Guru melakukan penilaian dengan instrumen penilaian dari segi: 1) Pengetahuan (kognitif) dengan memberikan *posttest* tentang nilai-nilai *Hasthalaku*. 2) Keterampilan, Keterampilan siswa dalam menyampaikan presentasi di depan kelas. Hasil produk kreatif berupa konten dengan menggunakan model bisnis canvas. Sikap:

Pengamatan terhadap sikap yang meliputi unsur disiplin, kerja keras dan tanggung jawab Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian didapatkan hasil pembelajaran siswa yang menunjukkan adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Perubahan tersebut diperlihatkan dari hasil penilaian guru menggunakan instrumen penilaian dari segi :

- 1) Pengetahuan (kognitif) dengan memberikan *posttest* tentang nilai-nilai *Hasthalaku* didapatkan siswa menunjukkan nilai yang tinggi dalam pemahaman tentang *hasthalaku*.
- 2) Keterampilan: Keterampilan siswa dalam menyampaikan presentasi di depan kelas menunjukkan peningkatan, dimana siswa lebih aktif dan kolaboratif di dalam kelompok.
- 3) Hasil produk kreatif siswa berupa perencanaan bisnis menggunakan model bisnis canvas.
- 4) Sikap: Sikap siswa yang meliputi unsur disiplin, kerja keras dan tanggung jawab terlihat selama pembelajaran.

Berdasarkan analisis test hasil belajar siswa membuktikan bahwa penggunaan media classpoint dapat memberikan kemajuan terhadap hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh siswa tersebut didukung dari data yang terkumpul dari jurnal pembelajaran dengan media presentasi *classpoint*. Data yang diperoleh dari jurnal pembelajaran menyebutkan penggunaan prestasi *classpoint* sangat bermanfaat dan membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran. Jika semua siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, maka membuka kemungkinan bagi siswa yang biasanya tidak aktif atau cenderung pasif dan acuh ketika ada pertanyaan, tetapi bisa berpartisipasi di dalam kelas yang menggunakan media presentasi *classpoint*, dikarenakan semua siswa dapat ikut berpartisipasi dengan memakai laptop atau HP masing-masing.

## KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan tentang manfaat pembelajaran ekonomi kreatif berbasis *Hasthalaku* menggunakan media Classpoint yaitu: menjadi media yang bersifat lokal-modern dengan mengkombinasikan budaya lokal dan kemajuan teknologi. Penanaman karakter budaya



lokal sebagai jati diri bangsa bagi siswa SMK sebagai *digital natives* melalui pembelajaran berbasis proyek yang menyenangkan dan kreatif. Meningkatkan *skill* siswa dalam bidang ekonomi kreatif di era transformasi digital.

Hasil penelitian ini dikuatkan dengan statement Jihad & Haris (2013) yang menyatakan bahwa kerja proyek dalam pembelajaran berbasis proyek yang dilihat adalah proses, kreativitas, dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Banyak sekali kelebihan menggunakan media classpoint terhadap pembelajaran. Sehingga dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, partisipasi aktif dari siswa, dan juga siswa dapat mengakses secara langsung dan bersama-sama dalam waktu yang bersamaan. Kemudian guru dapat merespon secara langsung tentang hasil pekerjaan siswa. Namun meskipun media ini banyak sekali manfaatnya, masih ada beberapa kelemahan antara lain yaitu jaringan yang tidak stabil akan menghambat siswa dalam presentasi atau menjawab quis yang diberikan. Oleh sebab itu, penelitian ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang tidak memerlukan jaringan internet. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembelajaran ketika terkendala jaringan internet yang tidak menentu. Aplikasi yang tidak menggunakan jaringan internet dapat pula dikembangkan dan diimplementasikan pada sekolah yang masih memerlukan inovasi pembelajaran. Sekolah ini biasanya terdapat di daerah yang masih kesulitan akses transportasi, jaringan internet, dan lain-lain. Adanya inovasi pembelajaran yang digunakan tanpa jaringan internet dapat menumpuhkan motivasi dan semangat siswa untuk terus berproses, sehingga memunculkan perubahan-perubahan untuk daerahnya.

#### **BIBLIOGRAPHY**

- As'ad S. A., Nuraini, Y. & Arief S. S. (2019). Digitalisasi Industri Kecil Dan Produk Pertanian Daerah Upaya Untuk Pemberdayaan Masyarakat Di Desa Karangbendo Kecamatan Rogojampi Kabupaten Banyuwangi. *Journal of Innovation and Applied Technology*, 5(1), 842-847.
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak* 6(2), 303-213.
- Eveline S. & Hatini N. (2011) *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Galia Indonesia.
- M. R. Setyani and I. Ismah, (2018). "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar," Pros. Senamku, vol. 1
- A. Mirdanda. (2019). Mengelola aktivitas pembelajaran di sekolah dasar. PGRI Kalbar dan Yudha English Gallery.
- K. T. Aritonang. (2008). "Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa,". *Jurnal Pendidik. penabur*, vol. 7, no. 10
- N. Jalinus & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sundari, D.H. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 3 No. 1.
- Hardika. (2012). *Pembelajaran Transformatif Berbasis Learning How To Learn: Teori, Model, dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Hernowo, (2002). *Belajar akan Efektif Kalau Anda dalam Keadaan "fun"*, Terj. Word ++ Translation Service, Bandung: Kaifa.

- Katz, L. G & Cesarone, B. (1994). *Reflections on the Reggio Emilia Approach*. ERIC Clearinghouse on Elementary & Early Childhood Education. Italy.
- Levickaitė, R. & Reimeris, R. (2011). *Interlinks Of Cultural And Creative Economies*.
- Nugraha, D. A. & Sudiyono, S. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru Sdn Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182-187.
- Sundari, D. H., Iskandar I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi ClassPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9
- Through Creative Products And Services. *International Journal of Economics and Finance*. 3 (1), 124 – 132.
- Novak, J. D. dan B. D. Gowin. (2004). *Learning How To Learn*. London: Cambridge University Press.
- Rinaldi, C. (2006). *In Dialogue With Reggio Emilia: Listening, Researching And Learning*. London: Routledge.
- Schwarz, R. (2002). *The Skilled Facilitator: A Comprehensive Resource for Consultants, Facilitators, Managers, and Coaches*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Silwi, V. S. (2019). Peran Guru PAI dalam Menginternalisasikan karakter Kepedulian Sosial di SMP Islam Al-Amin Malang. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran inovatif Kontemporer Suatu tinjauan Konsetual Operasional*. Jakarta timur: Bumi Aksara.
- Alsuci, E.M., Hermawan, Y. & Rahman, A. (2021). Peran Solo Bersimfoni Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Generasi Z di Kota Surakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*. No.2.
- Rahmar, A & Mirnawati M. (2019). Model Participation Action Reserch dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Nonformal*: Vol. 6 No.1.
- Abdorrakhman, Gintings. (2018) . "Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran" Buah Batu Bandung
- Farozi, M. (2016). Rancang Bangun Website Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa. *Semnasteknomedia Online*. 4(1), 4-2
- Sardiman, A.M. (2001). "Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar." Cet. III; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2001.