



Adopsi Platform Gamified Learning Management System (GLMS) di Kelompok Usaha Bersama (KUB) Yasinta untuk Scaling Up Bisnis Desa

Gamified Learning Management System (GLMS) Adoption in Kelompok Usaha Bersama (KUB) Yasinta for Scaling Up Village Business

Arif Amrulloh^{1*}, Rifki Adhitama², Ariq Cahya Wardhana³, Galih Putra Pamungkas⁴, Kholifahdina⁵, Martryatus Sofia⁶, Izzaty Zahara BR. Barus⁷

E-mail: arifta@telkomuniversity.ac.id^{1*}, rifkiadhitama@telkomuniversity.ac.id²,
ariqcahya@telkomuniversity.ac.id³, galihpp@telkomuniversity.ac.id⁴,
kholifahdinaa@student.telkomuniversity.ac.id⁵, martryatus@student.telkomuniversity.ac.id⁶

¹⁻⁷ Universitas Telkom, Indonesia.

*Korespondensi Penulis: arifta@telkomuniversity.ac.id¹

Article History:

Received: May 11, 2025

Revised: June 03, 2025

Accepted: June 27, 2025

Published: June 30, 2025

Keywords: LMS, Gamification, MSMEs, Digital Village, Empowerment.

Abstract: This community service activity aims to enhance the digital capacity and entrepreneurial skills of MSME actors who are members of the Yasinta Joint Business Group (Kelompok Usaha Bersama – KUB) through the adoption of a Gamified Learning Management System (LMS) platform. The methods used include a participatory approach, interactive training, and technology-based mentoring. The results of the activity indicate an improvement in participants' understanding of business digitalization, increased learning motivation through gamification features, and enhanced ability to access and utilize the LMS for business management. This approach has proven effective as a technology-based community empowerment effort in rural areas.

Abstrak.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas digital dan keterampilan kewirausahaan pelaku UMKM yang tergabung dalam Kelompok Usaha Bersama (KUB) Yasinta melalui adopsi platform Gamified Learning Management System (LMS). Metode yang digunakan meliputi pendekatan partisipatif, pelatihan interaktif, dan pendampingan berbasis teknologi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap digitalisasi bisnis, peningkatan motivasi belajar melalui fitur gamifikasi, serta kemampuan mengakses dan menggunakan LMS untuk pengelolaan usaha. Pendekatan ini terbukti efektif sebagai upaya pemberdayaan masyarakat desa berbasis teknologi.

Kata Kunci: LMS, Gamifikasi, UMKM, Desa Digital, Pemberdayaan.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang pemberdayaan masyarakat dan pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Di era revolusi industri 4.0, transformasi digital menjadi elemen strategis dalam meningkatkan daya saing dan keberlanjutan UMKM, terutama di wilayah pedesaan (Nasution et al., 2020; Rachmawati, 2021). Namun demikian, literasi digital masyarakat desa masih tergolong rendah, yang menjadi salah satu hambatan utama dalam proses digitalisasi tersebut (Kementerian Desa PDTT, 2020).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kapasitas digital masyarakat adalah melalui pemanfaatan platform pembelajaran daring atau Learning Management System (LMS). LMS telah banyak digunakan dalam konteks pendidikan formal, namun potensinya dalam konteks pendidikan nonformal dan pemberdayaan komunitas belum sepenuhnya tergarap (Putra & Lestari, 2023; Munir, 2022).

Pendekatan gamifikasi dalam LMS merupakan strategi inovatif yang menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan partisipasi pengguna (Chou, 2015; Deterding et al., 2011). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan mampu meningkatkan keterlibatan, retensi materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Hamari et al., 2014; Sari & Widodo, 2021).

Dalam konteks pemberdayaan UMKM di desa, penguatan kapasitas digital melalui LMS berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan waktu, lokasi, dan akses informasi. Selain itu, pendekatan ini juga dapat mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran mandiri dan kolaboratif di antara para pelaku usaha (Sutrisno & Prasetyo, 2022; Kurniawan, 2021).

Desa Sokawera, Kabupaten Banyumas, merupakan salah satu wilayah dengan potensi ekonomi lokal yang cukup tinggi, khususnya di sektor olahan makanan dan kerajinan. Kelompok Usaha Bersama (KUB) Yasinta sebagai salah satu komunitas usaha perempuan di desa tersebut telah menunjukkan inisiatif dalam mengembangkan usaha bersama berbasis kekeluargaan dan pemberdayaan lokal. Namun demikian, tantangan dalam penguasaan teknologi dan literasi digital menjadi hambatan dalam proses pengembangan usaha lebih lanjut (Lestari & Handayani, 2021).

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai intervensi strategis untuk memperkuat kapasitas digital anggota KUB Yasinta melalui pelatihan, pendampingan, dan penerapan LMS berbasis gamifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan lokal. Dalam pelaksanaannya, program ini memadukan pendekatan teknologi, edukasi partisipatif, serta pemberdayaan berbasis potensi desa (Sagala, 2013; Suharto, 2020).

Kegiatan ini juga sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), khususnya tujuan nomor 4 (pendidikan berkualitas), 8 (pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi), serta 9 (industri, inovasi, dan infrastruktur) (UNDP, 2019; Bappenas, 2020). Selain itu, program ini mendukung indikator kinerja utama (IKU) perguruan tinggi dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, sebagaimana diatur dalam kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022).

Dengan latar belakang tersebut, program ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pelatihan teknis, tetapi juga membangun fondasi ekosistem digital di tingkat komunitas desa melalui pendekatan berkelanjutan dan kolaboratif. Diharapkan, hasil dari kegiatan ini dapat menjadi model replikasi bagi desa-desa lain yang ingin mengadopsi teknologi pembelajaran berbasis komunitas untuk penguatan UMKM lokal.

2. METODE

Berisi Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Sokawera, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas, dengan fokus pada anggota Kelompok Usaha Bersama (KUB) Yasinta yang mayoritas merupakan pelaku UMKM perempuan. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, di mana keterlibatan masyarakat lokal menjadi bagian penting dari setiap tahapan kegiatan.

Pemilihan lokasi ini didasarkan pada potensi dan kebutuhan komunitas, serta kesiapan struktur organisasi KUB Yasinta dalam menerima intervensi digital. Desa Sokawera dinilai strategis karena telah memiliki dukungan dari pemerintah desa dan akses infrastruktur digital dasar yang cukup memadai, sehingga mempermudah pelaksanaan kegiatan LMS berbasis gamifikasi.

Tahapan kegiatan pengabdian meliputi:

- 1) **Identifikasi Subjek dan Survei Awal:** Tim pengabdian melakukan observasi langsung dan wawancara dengan pengurus KUB Yasinta untuk mengetahui tingkat literasi digital dan kebutuhan pelatihan.

- 2) **Perancangan Platform LMS:** Berdasarkan hasil survei, konten pelatihan dan fitur LMS dirancang agar sesuai dengan konteks lokal, termasuk modul digital marketing, branding UMKM, dan pencatatan keuangan sederhana.
- 3) **Pelatihan dan Sosialisasi:** Dilakukan secara tatap muka dengan metode demonstrasi langsung serta simulasi penggunaan LMS oleh anggota KUB.
- 4) **Pendampingan dan Monitoring:** Peserta diberi waktu untuk menggunakan LMS secara mandiri, dan tim pengabdian menyediakan sesi pendampingan mingguan baik secara daring maupun luring.
- 5) **Evaluasi:** Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas penggunaan LMS dan dampaknya terhadap peningkatan kapasitas usaha peserta.

Strategi utama dalam kegiatan ini adalah membangun rasa kepemilikan peserta terhadap platform pembelajaran yang digunakan serta mengintegrasikan aspek gamifikasi (seperti poin, level, dan penghargaan) untuk menjaga semangat belajar. Kegiatan juga memperhatikan faktor inklusivitas dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran yang mudah diakses dan ramah pengguna.



Gambar 1. Diagram Alir Pengabdian Masyarakat

3. HASIL

Hasil dari kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan kapasitas digital dan adopsi sistem LMS berbasis gamifikasi oleh anggota KUB Yasinta. Implementasi dilakukan secara bertahap melalui pelatihan, pendampingan, serta refleksi bersama. Beberapa aspek penting dari hasil kegiatan ini dijelaskan sebagai berikut:

1) Peningkatan Literasi Digital dan Keterampilan Teknologi

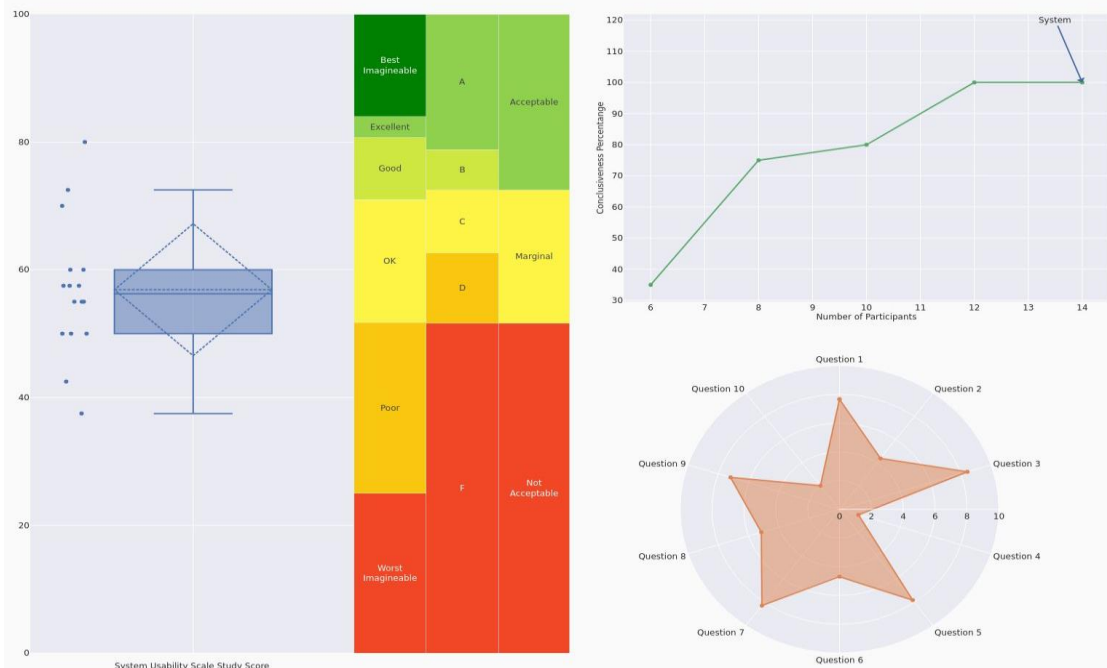
Sebagian besar peserta mengalami peningkatan signifikan dalam memahami konsep digitalisasi usaha, terutama dalam penggunaan teknologi pembelajaran seperti LMS. Sebelumnya, banyak peserta yang belum familiar dengan LMS dan pengelolaan konten digital. Namun setelah pelatihan, peserta mulai dapat menggunakan platform untuk mengakses materi pelatihan, mengikuti evaluasi, dan melakukan komunikasi daring melalui LMS.

2) Respons Positif terhadap Fitur Gamifikasi

Fitur-fitur gamifikasi seperti sistem poin, leaderboard, dan badge berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta. Mereka merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan modul pelatihan dan mengikuti aktivitas digital karena ada elemen kompetisi dan penghargaan. Beberapa peserta juga menyampaikan bahwa gamifikasi membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3) Evaluasi Sistem Menggunakan SUS (System Usability Scale)

Untuk mengukur tingkat keterterimaan sistem LMS yang digunakan, dilakukan pengujian dengan instrumen System Usability Scale (SUS) terhadap peserta pelatihan. Hasil dari evaluasi ditunjukkan pada grafik dan laporan berikut:



Gambar 1. Hasil pengujian SUS kepada peserta pelatihan

Berdasarkan hasil SUS:

- **SUS Study Score:** 56.88
- **Median:** 56.25
- **Standar Deviasi:** 10.67
- **Grade:** D
- **Kategori:** Marginal
- **Adjective Rating:** "OK"

Meskipun skor berada pada kategori "Marginal Acceptable", hal ini menunjukkan bahwa sistem LMS yang digunakan masih memiliki potensi untuk ditingkatkan dari sisi antarmuka, kemudahan penggunaan, dan navigasi. Beberapa peserta mengalami kesulitan teknis, terutama dalam mengakses LMS dari perangkat mobile dan memahami alur login pertama kali. Namun dengan pendampingan lanjutan, kendala tersebut mulai teratasi.

Analisis radar per pertanyaan juga menunjukkan skor tinggi pada aspek keterlibatan dan motivasi (pertanyaan ganjil), sementara skor lebih rendah pada aspek kompleksitas teknis (pertanyaan genap), yang umumnya dirumuskan dalam bentuk negatif. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun sistem cukup menyenangkan, tetap perlu penyederhanaan dan peningkatan user experience (UX).

4) Efektivitas LMS sebagai Media Pembelajaran dan Kolaborasi

Setelah pelatihan, LMS digunakan tidak hanya sebagai tempat belajar tetapi juga sebagai media dokumentasi kegiatan, berbagi informasi internal, dan forum diskusi antar anggota KUB Yasinta. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi digital mulai terinternalisasi dalam praktik keseharian komunitas.

5) Kemandirian Digital dan Dampak Berkelanjutan

Peserta menunjukkan inisiatif untuk memodifikasi konten usaha mereka ke format digital (poster promosi, katalog, video pendek). Beberapa juga mulai mengunggah materi ke dalam LMS agar dapat dibagikan kembali kepada anggota lainnya. Ini merupakan indikasi munculnya kemandirian digital yang menjadi fondasi pemberdayaan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa LMS gamifikasi berpotensi besar sebagai alat pemberdayaan masyarakat, khususnya untuk pelaku UMKM di pedesaan. Kombinasi antara pendekatan teknologi, pelatihan kontekstual, dan gamifikasi terbukti menciptakan pengalaman belajar yang aplikatif dan memberdayakan.

4. DISKUSI

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Gubug Yasinta, memberikan berbagai temuan menarik dalam konteks peningkatan literasi digital dan adopsi teknologi berbasis LMS (Learning Management System) gamifikasi. Berdasarkan hasil kegiatan dan evaluasi usability melalui System Usability Scale (SUS), diperoleh skor rata-rata 56.88, yang tergolong dalam kategori *Marginal Acceptable* dengan nilai grade D. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan sudah cukup baik untuk digunakan, namun masih terdapat ruang untuk perbaikan terutama dalam aspek pengalaman pengguna.

Berdasarkan chart dari hasil per-item, terlihat bahwa pertanyaan 3 dan 7 mendapat skor tertinggi, yaitu 8.44 dan 8.28, mengindikasikan bahwa peserta merasa LMS ini dapat memberikan kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaannya. Namun skor yang cukup rendah pada pertanyaan 4 (1.25) dan 10 (2.03) mengindikasikan bahwa masih terdapat kebingungan dalam penggunaan awal sistem atau kurangnya kejelasan dalam fitur tertentu. Hal ini dapat dijadikan masukan penting untuk pengembangan antarmuka pengguna yang lebih intuitif dan pelatihan lanjutan.



Gambar 2. Anggota KUB Yashinta yang melakukan percobaan penggunaan aplikasi

Pelaksanaan pelatihan melibatkan para pelaku usaha mikro perempuan yang tergabung dalam Kelompok Usaha Bersama (KUB) Yasinta. Foto dokumentasi kegiatan menunjukkan adanya antusiasme tinggi dan kolaborasi aktif antara tim pelaksana dan peserta. Kegiatan ini berlangsung dalam suasana kekeluargaan namun tetap fokus pada capaian literasi digital. Pelatihan dilakukan secara langsung dan personal, beberapa peserta mendapatkan pendampingan satu-satu dalam memahami penggunaan LMS gamifikasi melalui perangkat ponsel.

Salah satu strategi yang efektif adalah pendekatan berbasis komunitas, di mana pelatihan diberikan dalam lingkungan yang familiar dan kondusif seperti rumah produksi mereka sendiri. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri peserta dalam mengeksplorasi teknologi baru, khususnya bagi ibu rumah tangga yang sebelumnya belum terbiasa dengan aplikasi daring.



Gambar 3. Pemaparan lebih lanjut untuk menjelaskan evaluasi penggunaan LMS berbasis gamifikasi setelah pengukuran SUS

Dengan keterlibatan langsung peserta, serta metode pelatihan interaktif dan hands-on, pelaksanaan kegiatan ini berhasil meningkatkan kapasitas peserta dalam menggunakan LMS gamifikasi untuk pengembangan bisnis desa. Selain itu, keterlibatan kader lokal sebagai penggerak dalam sesi pelatihan turut memperkuat kesinambungan implementasi sistem ini pasca program pengabdian.

Temuan dari SUS juga memperlihatkan bahwa meskipun usability berada pada tingkat menengah, tingkat *conclusiveness* mencapai 100%, menunjukkan bahwa hasil pengukuran cukup representatif terhadap persepsi pengguna. Implikasi dari hasil ini mendorong perlunya iterasi lanjutan pada pengembangan sistem, terutama dari sisi onboarding user, navigasi fitur, dan penyederhanaan antarmuka.

Secara keseluruhan, hasil dari kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa integrasi pendekatan edukatif dengan teknologi LMS berbasis gamifikasi memiliki potensi besar dalam memberdayakan masyarakat, khususnya kelompok usaha perempuan di desa, untuk scaling-up bisnis lokal secara berkelanjutan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan bersama Kelompok Usaha Bersama (KUB) Yasinta berhasil memperkenalkan dan mengimplementasikan platform *Gamified Learning Management System* (LMS) untuk mendukung upaya *scaling up* bisnis desa berbasis literasi digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa meskipun skor SUS (System Usability Scale) berada pada kategori *marginal acceptability* dengan nilai rata-rata 56,88, namun para peserta menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama pelatihan.

Beberapa poin penting yang dapat disimpulkan antara lain:

- 1) **Partisipasi dan keterlibatan masyarakat sangat tinggi**, terlihat dari kehadiran ibu-ibu anggota KUB Yasinta dan keterbukaan mereka dalam menerima inovasi teknologi.
- 2) **Platform LMS yang digunakan telah memberikan pengalaman pembelajaran digital yang baru**, meskipun masih terdapat kendala adaptasi bagi sebagian peserta, khususnya dalam penggunaan fitur-fitur yang memerlukan pemahaman teknologi lebih lanjut.

- 3) **Hasil evaluasi usability** menunjukkan bahwa sistem masih perlu disempurnakan, terutama pada aspek kemudahan penggunaan dan konsistensi antar fitur, mengingat beberapa pertanyaan dalam kuesioner SUS mendapatkan nilai di bawah rata-rata.
- 4) **Pendekatan berbasis pendampingan langsung (coaching clinic)** terbukti sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta, sebagaimana terlihat dari dokumentasi aktivitas lapangan yang menunjukkan proses interaksi aktif antara tim pelaksana dan peserta.

Secara keseluruhan, kegiatan ini telah mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kapasitas digital komunitas perempuan desa dalam mengelola usaha bersama berbasis digital melalui pemanfaatan LMS yang terintegrasi dengan pendekatan *gamification*. Kegiatan ini menjadi langkah awal strategis untuk mendorong inklusi digital dan transformasi UMKM desa berbasis teknologi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada **Telkom University** atas dukungan pendanaan melalui **Program Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2025**, yang telah memungkinkan seluruh rangkaian kegiatan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program ini berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh anggota **Kelompok Usaha Bersama (KUB) Yasinta**, yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap sesi kegiatan, serta menunjukkan komitmen tinggi dalam mengembangkan kapasitas digital usaha bersama di tingkat desa. Dukungan dari para relawan, tim teknis, dan masyarakat setempat juga sangat berharga dalam mendukung keberhasilan program ini.

DAFTAR REFERENSI

- Amalia, S., & Hidayat, A. (2022). Peran Platform Pembelajaran Daring dalam Peningkatan Literasi Digital Masyarakat Desa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 8(1), 110–117. <https://doi.org/10.22146/jpkm.65607>
- Asad, M. M., & Shafique, A. (2021). Digital Literacy and Empowerment of Rural Women. *International Journal of Rural Management*, 17(1), 33–50. <https://doi.org/10.1177/0973005220960532>

- Baharum, A., Jaafar, M., & Osman, S. (2015). Gamification in Online Learning: A Review of Empirical Studies. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 195, 282–289. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.158>
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who Gives a Hoot?: Intercept Surveys of Litterers and Disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hidayati, S. N. (2016). Pengaruh Pendekatan Keras dan Lunak Pemimpin Organisasi terhadap Kepuasan Kerja dan Potensi Mogok Kerja Karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57–66. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining Gamification: A Service Marketing Perspective. *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference*, 17–22. <https://doi.org/10.1145/2393132.2393137>
- Kementerian Desa PDTT. (2021). Indeks Desa Membangun (IDM) 2021. <https://idm.kemendesa.go.id/>
- Norsyahera, A. W., Lailatul, F. A. H., Shahid, S. A. M., & Maon, S. N. (2016). The Relationship Between Marketing Mix and Customer Loyalty in Hijab Industry: The Mediating Effect of Customer Satisfaction. *Procedia Economics and Finance*, 37, 366–371. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30138-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30138-1)
- Nurchayati, R., & Fitriani, R. (2020). Literasi Digital dalam Meningkatkan Produktivitas Ekonomi di Era Industri 4.0. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 5(2), 98–106. <https://doi.org/10.25052/jam.v5i2.168>
- Risdwijanto, A., & Kurniyati, Y. (2015). Strategi Pemasaran Perguruan Tinggi Swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta Berbasis Rangsangan Pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1–23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>
- Wahyuni, E. S., & Prasetyo, D. (2021). Strategi Pemberdayaan Ekonomi Perempuan melalui Kelompok Usaha Bersama (KUB). *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan*, 29(1), 47–56. <https://doi.org/10.18196/edp.291115>
- World Bank. (2020). *The Digital Economy for Indonesia: A Path to Inclusive Growth*. World Bank Group. <https://documents.worldbank.org/>
- Zainuddin, Z., & Attaran, M. (2016). Malaysian Students' Perceptions of Flipped Classroom: A Case Study. *Innovations in Education and Teaching International*, 53(6), 660–670. <https://doi.org/10.1080/14703297.2015.1102079>