

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Pembuat Instrumen Game Edukasi Bagi Guru-Guru

Dina Syaflita¹, Muhammad Syafi'i², Yennita³, Muhammad Sahal⁴, Syahril⁵, Zuhdi Maaruf⁶

Katakunci :

Pelatihan;
Aplikasi;
Instrumen;
Game edukasi.

Keywords:

Training;
Application;
Instrument;
Educational games.

Correspondensi Author

Pendidikan Fisika, FKIP
Universitas Riau
Jalan Taman Karya Gang
Delima No. 10 C, Pekanbaru
Email: dina@lecturer.unri.ac.id

History Article

Received: 29-10-2021;
Reviewed: 05-02-2022;
Accepted: 15-12-2022;
Available Online: 19-12-2022;
Published: 29-12-2022;

Abstrak. Tujuan pelatihan ini adalah 1) Mengenalkan dan melatih guru-guru SMP Kabupaten Bengkalis menggunakan beberapa aplikasi pembuat instrumen game edukasi yang interaktif, dan 2) mengetahui respon guru-guru dalam pelaksanaan pelatihan pemanfaatan aplikasi pembuat instrumen game edukasi bagi guru-guru SMP Kabupaten Bengkalis. Persiapan dan pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada bulan Juli – Oktober 2021. Instrumen game yang dilatihkan adalah Kahoot!, educandy, dan quizizz. Pemilihan instrumen ini didasarkan pada kelebihan dan kekurangan masing-masing instrumen. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru SMP Kabupaten Bengkalis. Tahapan kegiatan ini adalah penyebaran angket sebelum pelatihan kepada peserta, pemberian materi, diskusi, dan latihan terbimbing melalui aplikasi zoom meeting, dan latihan mandiri secara asinkronous dimana peserta diminta untuk menyelesaikan pembuatan soal pada instrument game menggunakan Kahoot!, educandy, dan quizizz. Pelatihan ditutup dengan memberikan angket peserta terkait pelatihan ini. Hasil pelatihan yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum pernah mengikuti pelatihan pemanfaatan instrument game edukasi sebelumnya dan belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran, peserta membutuhkan pelatihan pemanfaatan game edukasi, peserta mengikuti pelatihan ini antusias, materi yang diberikan menambah wawasan dan keterampilan peserta, dan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta sebagai guru.

Abstract. The objectives of this training are 1) to introduce and train Bengkalis Junior High School teachers using several applications for making interactive educational game instruments, and 2) to find out the responses of teachers in the implementation of training on the use of educational game instrument maker applications for Bengkalis Junior High School teachers. The preparation and implementation of this training was carried out in July – October 2021. The game instruments that were trained were Kahoot!, educandy, and quizizz. The selection of this instrument is based on the advantages and disadvantages of each instrument. The participants of this activity were Bengkalis Junior High School teachers. The stages of this activity are distributing questionnaires before the training to

participants, providing material, discussions, and guided exercises through the zoom meeting application, and asynchronous independent exercises where participants are asked to complete making questions on game instruments using Kahoot!, educandy, and quizizz. The training was closed by giving a questionnaire to the participants regarding this training. The results of the training that have been carried out show that most of the participants have never attended training on the use of educational game instruments before and have never used them in learning, participants need training on the use of educational games, participants take part in this training enthusiastically, the material provided adds insight and skills to participants, and training according to the needs of participants as teachers.



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2 disebutkan bahwa “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. Aturan ini berlaku untuk semua moda pembelajaran yang digunakan guru baik moda luar jaringan (luring), dalam jaringan (daring), maupun campuran. Selain itu, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa”. Berdasarkan dua aturan hukum tersebut, maka pendidik harus mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, mendukung perkembangan peserta didik dan mengemas pembelajaran untuk lebih berorientasi pada peserta didik.

Apabila dilihat dari tugas dan

kompetensi guru, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi merupakan tugas dan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Guru yang profesional adalah guru yang mengerti cara memberikan pembelajaran dengan baik. Dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan memberikan ruang bagi partisipasi belajar peserta didik, guru harus menyusun pembelajaran dan memilih model pembelajaran dengan melihat minat, bakat, dan kemampuan siswa (Wulandari, 2016). Setiap moda pembelajaran memiliki kekhasan dan tantangan tersendiri, sehingga perangkat pembelajaran yang digunakan untuk tujuan pembelajaran yang sama bisa saja berbeda. Rose dan Nicholl dalam (Jaya, 2017) menjelaskan ciri-ciri suasana belajar yang menyenangkan yaitu: a) menciptakan lingkungan belajar yang meminimalisir tekanan atau stress, lingkungan belajar yang aman namun menumbuhkan harapan meraih sukses sangat tinggi; b) menggunakan bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan siswa; c) menjamin bahwa secara emosional dapat berlangsung proses belajar positif, dimana pembelajaran dilakukan bersama orang lain, ada humor dan dorongan semangat, waktu rehat dan jeda teratur, serta dukungan antusias; d) melibatkan semua indera dan berpikir otak kanan dan kiri; e) menantang; dan f) meninjau ulang materi yang sudah dipelajari dalam periode-periode tertentu

secara lebih rileks.

Masa pandemi Covid-19 menuntut dunia beradaptasi dengan kondisi saat ini dimana pembelajaran tidak memungkinkan dilaksanakan secara tatap muka konvensional melainkan secara daring. Konsekuensi dari adaptasi ini adalah pendidik harus meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan teknologi dan aplikasi-aplikasi yang mendukung pembelajaran daring. Rencana pembelajaran yang disusun oleh pendidik juga harus disesuaikan untuk pembelajaran moda daring (Ahmed et al., 2020). Praktiknya mengharuskan pendidik maupun peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara online. Pembelajaran online dapat memanfaatkan platform berupa aplikasi, website, jejaring social maupun learning management system (Gunawan, Ni Made Yeni Suranti, 2020). Berbagai platform tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung transfer pengetahuan yang didukung berbagai teknik diskusi dan lainnya.

Keadaan dunia yang saat ini dilanda wabah Covid-19 ikut membawa perubahan pada sektor pendidikan. Dunia pendidikan mau tidak mau harus beradaptasi dengan perubahan dan kondisi yang ada. Pandemi Covid-19 secara tiba-tiba mengharuskan elemen pendidikan untuk mempertahankan pembelajaran secara online. Kondisi saat ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran (Ahmed et al., 2020). Praktiknya mengharuskan pendidik maupun peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara online. Pembelajaran online dapat memanfaatkan platform berupa aplikasi, website, jejaring social maupun learning management system (Gunawan, Ni Made Yeni Suranti, 2020). Berbagai platform tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung transfer pengetahuan yang didukung berbagai teknik diskusi dan lainnya.

Hasil wawancara pada beberapa orang guru IPA yang menjadi guru pamong PLP FKIP Universitas Riau tahun 2021 di daerah Bengkalis menunjukkan adanya beberapa kendala yang dihadapi guru selama pembelajaran di masa pandemi ini. Permasalahan yang teridentifikasi diantaranya adalah: 1) bentuk pembelajaran

yang diberikan guru bersifat monoton karena kebanyakan mengandalkan tugas terstruktur yang diberikan melalui media whatsapp; 2) Sebagian guru masih belum mampu mengoperasikan aplikasi pendukung pembelajaran online dengan baik; 3) Siswa dan orang tua tidak dapat mengoperasikan media ICT dengan baik; 4) rendahnya motivasi belajar siswa; dan 5) media pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik. Selaras dengan temuan tersebut, hasil penelitian Rigianti (2020) menunjukkan bahwa kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran daring adalah masalah keterampilan menggunakan aplikasi pembelajaran, jaringan internet dan gawai, pengelolaan pembelajaran, penilaian dan pengawasan.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan mendongkrak hasil belajar siswa ditengah keterbatasan rendahnya kemampuan guru dalam mengoperasikan ICT untuk pembelajaran daring adalah dengan memberikan tugas atau soal latihan dalam bentuk instrumen tes yang interaktif. Aplikasi-aplikasi pembuat instrumen tes interaktif seperti Kahoot!, educandy, dan quizizz pengoperasiannya tidaklah rumit. Pilihan bentuk tes yang dapat digunakan juga bervariasi. Aplikasi pembuat instrumen tes cukup sederhana untuk dioperasikan sehingga akan lebih mudah dan lebih cepat bila diajarkan kepada guru-guru. Selain itu, karena lebih mudah dan lebih cepat dalam mempelajarinya, aplikasi ini efektif untuk dilatihkan pada guru-guru bahkan jika pelatihan harus dilaksanakan dalam waktu yang singkat dan melalui metode daring. Menurut (Anugrahana, 2020), pembelajaran daring sebagai adaptasi pembelajaran masa pandemi menuntut guru untuk melek teknologi dan belajar banyak hal khususnya yang terkait dengan aplikasi pendukung pembelajaran daring.

Game edukasi dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Darmaningrat et al., 2018). Game edukasi memiliki umpan balik dengan visual dan audio yang menarik (Andari, 2020) sehingga lebih mudah dalam melakukan evaluasi dan lebih memotivasi siswa (Fitriati et al., 2021). Pembelajaran menggunakan Kahoot! memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan menggunakan powerpoint

(Andari, 2020). Pembelajaran menggunakan aplikasi educandy meningkatkan motivasi belajar siswa (Fitriati et al., 2021). Quizzz mudah digunakan dan efisien dalam melakukan evaluasi hasil belajar kognitif ((Wijayanti et al., 2021); (Lusiani, 2020)).

Tujuan pengabdian ini adalah 1) Mengenalkan dan melatih guru-guru SMP Kabupaten Bengkalis menggunakan beberapa aplikasi pembuat instrumen game interaktif, dan 2) mengetahui respon guru-guru dalam pelaksanaan pengabdian pelatihan pemanfaatan aplikasi pembuat instrumen game edukasi bagi guru-guru SMP Kabupaten Bengkalis.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada hari Sabtu tanggal 16 Oktober 2021 jam 08.00 sampai 17.00 WIB melalui *Zoom Meeting* kualifikasi waktu 32 JP. Peserta pelatihan terdiri dari guru-guru SMP Sederajat Se-Kabupaten Bengkalis. Pembukaan kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 Oktober 2021 pukul 08.00-09.00 wib melalui *Zoom meeting* Pelatihan dilakukan dengan pendekatan diskusi dan melatih guru-guru untuk membuat instrumen game edukasi secara live melalui *zoom meeting*. Adapun tahapan kegiatan sebagai berikut Materi kegiatan pelatihan adalah:

- 1) Penyampaian materi tentang Aplikasi Kahoot!, Quizzz, dan Educandy dari dosen pendidikan Fisika FKIP Universitas Riau.
- 2) Diskusi dan tanya jawab dengan pakar yang menjadi pemateri
- 3) Latihan terbimbing peserta pelatihan
- 4) Latihan terbimbing

Tindak lanjut dari kegiatan ini merupakan upaya untuk melatih guru-guru membuat instrumen game edukasi yang menyenangkan bagi anak usia SMP. Pelatihan membuat instrumen tes yang digunakan guru menjadi menarik sehingga dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam pembelajaran. Rancangan evaluasi kegiatan ini meliputi evaluasi pelatihan, evaluasi proses dan evaluasi hasil.

- 1) Evaluasi program

Evaluasi program dimaksudkan untuk melihat secara empiris sejauh mana pemahaman guru-guru selama ini pada instrumen game edukasi yang bisa dikembangkan di sekolah, untuk itu diadakan pelatihan membuat instrumen tes yang interaktif melalui aplikasi yang disarankan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

- 2) Evaluasi proses
Evaluasi proses dimaksudkan untuk menilai kemanfaatan dan keberlangsungan penggunaan instrumen tes interaktif pada tingkat SMP sesuai yang diharapkan pada masing-masing sekolah.
- 3) Evaluasi hasil
Evaluasi hasil dimaksudkan untuk menilai kemanfaatan dan keberlangsungan pelatihan sesuai dengan tujuan dilaksanakannya program pengabdian ini

Pada tahap evaluasi para peserta akan diberikan angket yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian. Angket tersebut untuk melihat sejauh mana kebermanfaatan kegiatan pengabdian dan diharapkan dapat jadi masukan untuk perbaikan kegiatan selanjutnya. Selain itu, para peserta juga diberikan tugas selama 6 hari dan dibimbing secara asinkronous. Tugas yang diberikan berupa kegiatan peserta membuat soal dari 3 aplikasi pendukung, setiap aplikasi terdiri atas 5 soal dan total keseluruhan tugas yang dikerjakan yaitu 15 soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengalaman Pelatihan dan Pemanfaatan Instrumen Game Edukasi oleh Guru Sebelum Kegiatan Pengabdian

Tim pengabdian menyebarkan angket sebelum pemaparan materi dimulai. Hasil angket menunjukkan bahwa 70% guru belum pernah membuat instrumen game edukasi sebelumnya sedangkan 30% lainnya sudah pernah dalam bentuk aplikasi Kahoot!, quizzz, dan googleform. 100% guru-guru menjawab membutuhkan pelatihan pembuatan instrumen game edukasi. 80%

guru-guru yang mengikuti pelatihan ini belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan instrumen game edukasi sebelumnya sedangkan 20% lainnya sudah pernah. Adapun alasan guru-guru mengikuti pelatihan ini adalah untuk menambah pengetahuan dan kompetensi terkait pemanfaatan instrumen game edukasi agar untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran nantinya.

Proses Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Pelatihan Pemanfaatan Instrumen Game Edukasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan terutama kepada guru-guru SMP di Kabupaten Bengkalis dengan lokasi sekolah dan tempat tinggal yang masih memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran online dengan baik, dengan kata lain jaringan di daerah tersebut memadai untuk melaksanakan pelatihan dan pembelajaran online. Pemilihan sekolah dan guru-guru yang terlibat dalam kegiatan pelatihan ini berdasarkan kriteria keadaan, izin sekolah dan kualitas jaringan internet di daerah karena kegiatan ini akan dilaksanakan secara daring. Peserta yang hadir sebanyak 14 orang.

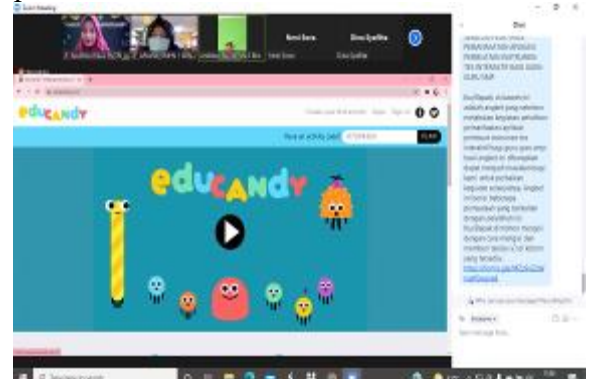
Pelatihan yang diberikan berupa pelatihan pembuatan game edukasi yang bisa digunakan guru untuk membuat ice breaking, game cerdas cermat, atau tes dalam berbagai bentuk instrumen. Aplikasi yang digunakan adalah Kahoot!, educandy, dan quizizz. Aplikasi Kahoot! dipilih karena cukup familiar dan selain game juga dapat berfungsi sebagai instrumen tes evaluasi. Saat ini aplikasi ini memungkinkan untuk soal hitungan dengan tersedianya rumus atau lambang operasi matematika. Aplikasi educandy digunakan karena variasi bentuk soalnya lebih banyak, tetapi sangat baik digunakan untuk pembelajaran bahasa atau yang menggunakan istilah. Pada pembelajaran IPA SMP sangat cocok digunakan pada materi biologi atau kimia, untuk fisika dapat digunakan untuk pembelajaran menengal istilah seperti besaran dan satuan. Aplikasi quizizz digunakan karena memungkinkan guru membuat soal hitungan yang didukung oleh fitur membuat rumus atau lambang operasi hitungan selain itu pada aplikasi ini guru dapat membuat lebih dari empat opsi jawaban. Jawaban dan

soal dapat dibaca langsung di layar laptop atau smartphone siswa tanpa harus melihat layar laptop atau smartphone guru. Proses pelaksanaan pengabdian via zoom meeting ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemaparan Materi secara Daring

Kegiatan dilaksanakan secara daring menggunakan platform konferensi zoom meeting. Kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi, yaitu sesi pemaparan materi oleh dosen ahli, sesi latihan terbimbing, dan sesi latihan mandiri. Pemaparan materi dan latihan terbimbing dilaksanakan dengan zoom meeting sedangkan latihan mandiri dilaksanakan melalui penugasan dengan luaran yang dikirimkan kepada pihak panitia berupa link game aplikasi yang dibuat untuk Kahoot!, educandy, dan quizizz. Proses pelaksanaan latihan terbimbing ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Latihan Terbimbing secara Daring

Latihan terbimbing dilaksanakan untuk tiga aplikasi pembuat game interaktif. Peserta dibimbing mulai dari registrasi hingga memperoleh link yang akan dibagikan ke siswa. Sesi selanjutnya adalah latihan mandiri dibantu menggunakan layanan whatsapp

grup. Selain itu, 3-4 orang guru akan dipandu oleh satu anggota tim penelitian sehingga kendala saat melaksanakan latihan terbimbing dan latihan mandiri menjadi lebih cepat teratasi.

Luaran yang dituntut pada guru-guru peserta pelatihan adalah berupa link aplikasi game edukasi yang dibuat guru. Melalui link tersebut, panitia dapat melihat bentuk soal game dan bentuk instrumen yang dipilih oleh guru tersebut. Luaran berupa pengumpulan link aplikasi game yang sudah disusun guru dikumpulkan melalui link yang dibagikan tim pengabdian dan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pengumpulan Luaran dalam Bentuk Link Aplikasi

Guru-guru yang sudah mengumpulkan luaran yang diminta tim pengabdian berhak atas sertifikat kegiatan. Luaran ini sebagai bukti guru-guru mampu memanfaatkan aplikasi pembuatan game interaktif Kahoot!, educandy, dan quizizz. Kedepannya diharapkan guru-guru dapat menggunakan untuk pembelajaran di kelas masing-masing.

Respon Guru Setelah Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Instrumen Game Interaktif

Peserta pelatihan pemanfaatan aplikasi pembuat instrumen game edukasi sangat antusias mengikuti pelatihan, mulai dari pembukaan sampai penutupan peserta tidak ada yang meninggalkan kegiatan. Hal ini dibuktikan dari daftar hadir dan pada akhir penutupan semua peserta mengambil sertifikat. Melihat potensi dan antusias dari para peserta saat pelatihan, tim pengabdian berusaha memberikan pengetahuan awal

untuk memberikan informasi tentang karakteristik instrumen tes pengetahuan untuk pembelajaran IPA SMP. Tim pengabdian mengajak para peserta mendiskusikan permasalahan dan solusi dalam pemanfaatan aplikasi pembuat instrumen interaktif, cara membuat instrumen tes menggunakan aplikasi Kahoot!, educandy, dan quizizz serta latihan terbimbing guru-guru membuat instrumen tes interaktif menggunakan aplikasi Kahoot!, educandy, dan quizizz.

Berdasarkan data hasil angket yang diisi setelah pelatihan via zoom meeting diperoleh bahwa 22% peserta menyatakan sangat setuju dan 78% peserta menyatakan setuju bahwa mereka antusias selama pelatihan. Untuk materi yang diberikan sangat sesuai dengan keperluan para peserta, hal ini ditandai dari 71,4% peserta menyatakan sangat setuju dan 28,6% menyatakan setuju. Materi yang disajikan dapat menambah wawasan para peserta dalam penggunaan instrumen game edukasi, 92,8% peserta menjawab sangat setuju dan 7,2% lainnya menjawab setuju. Bahan pelatihan yang diberikan juga dapat membantu peserta dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan instrumen game edukasi yang interaktif, karena ada 71,4% peserta yang menyatakan sangat setuju dan 28,6% lainnya setuju. Hasil olah data ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan relevan dengan kebutuhan peserta sebagai pendidik saat ini dan bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan keterampilan guru-guru.

Peserta ditugaskan membuat soal dengan bantuan tiga aplikasi pendukung, setiap aplikasi terdiri atas 5 soal dan total keseluruhan tugas yang dikerjakan yaitu 15 soal. Guru diberikan waktu enam hari untuk mengumpulkan link ketiga aplikasi tersebut. Selama pengumpulan tugas, sangat diperlukan keaktifan tim pengabdian untuk menyampaikan perihal pengumpulan link untuk ketiga aplikasi tersebut.

Dalam rangka pelaksanaan kegiatan berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi pembuat instrumen game edukasi bagi guru SMP se-Kabupaten Bengkalis, diperlukan kerjasama dengan sekolah-sekolah terutama dengan kepala sekolah terkait. Hal ini disebabkan karena guru-guru yang ingin mengikuti pelatihan ini perlu mendapat izin

dari kepala sekolah terlebih dahulu karena kegiatan ini membutuhkan partisipasi aktif peserta dan membutuhkan waktu satu hari kerja. Selain itu, untuk kegiatan yang dilaksanakan secara virtual sinkronous sebaiknya peserta memastikan bahwa koneksi jaringan baik, kuota tersedia, dan gawai yang mendukung. Hal ini sejalan dengan hasil survey yang dilakukan oleh Wang & Tahir (2020) dimana koneksi internet merupakan salah satu tantangan bagi guru dan siswa yang ingin melaksanakan pembelajaran berbasis aplikasi game educandy. Hutaeruk & Sidabutar (2020) juga menyatakan bahwa kendala yang biasa dihadapi dalam pembelajaran online adalah koneksi jaringan.

Terkait dengan penggunaan aplikasi Kahoot!, educandy, dan quizizz, beberapa penelitian menunjukkan bahwa aplikasi game edukasi memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Survey yang dilakukan oleh Jones et al (2019) menunjukkan bahwa Kahoot! dapat dijadikan alat penilaian yang menyenangkan dan mengasyikkan serta melibatkan peserta didik secara aktif. Wang & Tahir (2020) menyatakan bahwa Kahoot! berpengaruh positif terhadap prestasi belajar, dinamika kelas, sikap siswa dan guru, dan kecemasan siswa.

Tidak hanya Kahoot!, educandy dan quizizz juga merupakan aplikasi gamifikasi edukasi yang berpengaruh positif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Hikmiah (2021) dan Bentriska (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi educandy berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena game dapat mengubah suasana kelas menjadi tidak membosankan dan lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam belajar. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rofiq et al., (2022) menunjukkan bahwa quizizz menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Penggunaan quizizz dalam memecahkan kejenuhan siswa dalam belajar.

Hasil angket yang diisi guru-guru peserta pelatihan pemanfaatan game edukasi ini juga memberikan hasil bahwa materi pelatihan ini sangat relevan dengan kebutuhan peserta sebagai guru. Pelatihan ini dapat menjadi upaya membantu guru-guru dalam mengemas pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga melalui hal ini siswa menjadi lebih antusias mengikuti

pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Pelatihan ini dinilai efektif untuk mengenalkan dan mengajarkan guru-guru membuat soal menggunakan aplikasi game edukasi. Pengabdian serupa pernah dilakukan oleh (Halwa, 2020) dimana kegiatannya adalah pendampingan guru dengan model pembelajaran jarak jauh dalam penerapan e-learning berbasis aplikasi di Kecamatan Bantargebang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi seperti Kahoot!, educandy, dan quizizz efektif dilatihkan melalui zoom meeting karena aplikasi ini mudah dipelajari dan digunakan. Workshop implementasi gamifikasi educandy dan quizizz yang telah dilakukan oleh Fitriati et al (2021) juga memberikan hasil adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengelola game edukasi ini melalui kegiatan workshop tersebut. Educandy lebih dipilih sebagai sarana berlatih dan quizizz lebih dipilih sebagai sarana evaluasi hasil belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan instrumen tes yang interaktif menggunakan aplikasi Kahoot!, educandy, dan quizizz untuk guru-guru IPA SMP Se-Kabupaten Bengkalis yang dilaksanakan secara virtual melalui *Zoom meeting*. Guru-guru yang menjadi peserta pelatihan ini menunjukkan sikap antusias, memberikan respon positif, dan lebih termotivasi dalam menyiapkan pembelajaran yang interaktif. Tanggapan peserta terhadap kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi pembuat game interaktif ini adalah secara umum peserta dapat mengikuti dengan baik, kegiatan ini relevan dengan kebutuhan peserta saat ini, serta menambah pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat gam pembelajaran yang interaktif. Peserta berpendapat sebaiknya kegiatan ini dilakukan secara kontinu. Kendala yang perlu menjadi perhatian untuk perbaikan pada pelatihan selanjutnya yaitu terkendala proses kegiatan simulasi melalui *Zoom meeting* sehingga diperlukan tim khusus untuk menangani masalah teknis, sinyal yang kurang bagus dari beberapa peserta, dan tempat mengikuti pelatihan yang kurang kondusif. Oleh karena itu, peserta perlu memilih tempat-tempat yang

kondusif untuk pelatihan virtual dan minim gangguan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmed, S., Shehata, M., & Hassanien, M. (2020). Emerging Faculty Needs for Enhancing Student Engagement on a Virtual Platform. *MedEdPublish*, 9(1), 1–5.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Bentriska, H. K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4).
- Darmaningrat, E. W. T., Ali, A. H. N., Wibowo, R. P., & Astuti, H. M. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Untuk Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, November*, 85–95.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 307–312.
- Gunawan, Ni Made Yeni Suranti, F. (2020). Variation of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70.
- Halwa, S. (2020). Pendampingan guru dengan model pembelajaran jarak jauh dalam penerapan e-learning berbasis aplikasi di Kecamatan Bantargebang. *MADDANA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 20–28.
- Hikmiah, A. N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung. *Jtiee*, 5(2), 151–169.
- Hutauruk, Agusmanto J.B. & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *Sepren: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(1), 45–51.
- Jaya, H. N. (2017). KETERAMPILAN DASAR GURU Pendidikan Nasional Guru adalah Menurut Undang-undang. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35.
- Jones, S. M., Katyal, P., Xie, X., Nicolas, M. P., Leung, E. M., Noland, D. M., & Montclare, J. K. (2019). A 'KAHOOT!' Approach: The Effectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology Class. *Simulation and Gaming*, 50(6), 832–847.
- Lusiani. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Pendahuluan Selama masa pandemi Covid- 19 ini berbagai bidang dalam aspek kehidupan terkena dampaknya . Salah satunya yaitu bidang pendidikan , seperti pada jenjang perguruan tinggi yang harus dapat be. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*, 4(1), 15–23.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar

Nasional Pendidikan.

Rofiq, A. A., Anjaina, A., Romdloni, R., & Ulwiyah, N. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 101.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(May 2019), 103818.

Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi

Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356.

Wulandari, D. (2016). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(2), 851–856.