

WORKSHOP IMPLEMENTASI GAMIFIKASI MENGGUNAKAN EDUCANDY DAN QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN MASA COVID-19 BAGI GURU SMK BIMA

Ita Fitriati¹, Sri Hardiningsih², Khairul Sani³

¹Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia

^{2,3}Pendidikan Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Blma, Indonesia

itafitriati88@gmail.com¹, srihardiningsih86@gmail.com², iruelonline@gmail.com³

ABSTRAK

Abstrak: Inovasi pembelajaran yang bisa dikembangkan oleh pendidik adalah gamifikasi, yaitu metode pembelajaran yang mengadaptasi dari elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah game. Fitur-fitur game yang diterapkan dalam metode pembelajaran gamifikasi seperti, pemberian reward atau hadiah, dan kuis interaktif akan menambah semangat siswa dan memotivasi untuk meningkatkan eksplorasi pada proses pembelajaran. Dalam kegiatan workshop yang diadakan di SMK IT Al-Farabi Bolo-Bima ini menggunakan metode pelaksanaan yang dilakukan dengan metode presentase, demonstrasi, dan praktikum. Pada saat praktikum ada dua platform yang digunakan, yaitu platform Educandy dan Quizizz, Educandy digunakan untuk membuat game edukasi sebagai sarana berlatih siswa, sedangkan Quizizz digunakan oleh guru sebagai game edukasi dalam mengoptimalkan evaluasi hasil belajar siswa. Dari 27 peserta workshop diberikan angket penilaian tentang jenis platform yang akan digunakan di kelas, dengan perolehan data sebanyak 2 guru atau 10% berminat menggunakan aplikasi Educandy, dan sebanyak 8 guru atau 38% cenderung memilih aplikasi Quizizz, dan sebanyak 11 guru atau 52% memilih kedua aplikasi tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Game Edukasi; Gamifikasi; Educandy; Pembelajaran Masa Covid; Quizizz.

Abstract: *The learning innovation that can be developed by educators is gamification, which is a learning method that adapts the elements contained in a game. Game features that are applied in gamification learning methods such as giving rewards or prizes, and interactive quizzes will increase students' enthusiasm and motivate them to increase exploration in the learning process. In the workshop activities held at SMK IT Al-Farabi Bolo-Bima, the implementation method was carried out using the presentation, demonstration, and practicum methods. During the practicum, there are two platforms that are used, namely the Educandy and Quizizz platforms, Educandy is used to create educational games as a means of student practice, while Quizizz is used by teachers as educational games in optimizing the evaluation of student learning outcomes. Of the 27 workshop participants, they were given an assessment questionnaire about the type of platform to be used in the classroom, with data obtained as many as 2 teachers or 10% were interested in using the Educandy application, and as many as 8 teachers or 38% tended to choose the Quizizz application, and as many as 11 teachers or 52% chose both applications are to be used in the learning process.*

Keywords: *Gamification; Educandy; Educational Game; Learning during Covid; Quizizz.*



Article History:

Received: 03-10-2021

Revised : 20-11-2021

Accepted: 21-11-2021

Online : 05-12-2021



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Pada dunia pendidikan perkembangan teknologi semakin dirasakan manfaatnya, dan seorang pendidik di era milenial dituntut untuk bisa lebih berinovasi sehingga dapat bersinergi secara positif dengan kemajuan teknologi. Salah satu inovasi yang bisa dikembangkan oleh pendidik adalah *gamifikasi*, dimana metode pembelajaran diadaptasi dari elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah *game* (Darmawiguna et al., 2019). Penggunaan *gamifikasi* pada proses pembelajaran merupakan sebuah metode baru yang mengadaptasi setiap elemen elemen yang berisi karakter *game* dimana diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajarannya (Sunarya et al., 2019). Sehingga peserta didik yang merasa jenuh dengan metode sebelumnya seperti ceramah sepanjang proses pembelajaran, kini dapat menikmati cara baru dengan penggunaan *gamifikasi* dengan berbagai macam fitur di dalamnya, yang nantinya akan meningkatkan semangat belajar dan motivasi siswa untuk lebih bereksplorasi, karena proses pembelajarannya berupa aplikasi dengan disertakan reward atau hadiah serta kuis interaktif.

Gamifikasi adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah konteks nongame (contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan game thinking, game design, dan game mechanics (Handani et al., 2016). Gamifikasi juga dalam penerapannya menggunakan elemen desain game ke dalam konteks nongame (Kardianawati et al., 2016). Gamifikasi ini merupakan aplikasi dinamis yang berbasis permainan dalam rangka mengedukasi (Sagoro, 2017). Beberapa tujuan utama dari gamifikasi adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, fokus, dan kompetisi dalam kelas (Jusuf, 2016), (Supriyono et al., 2015). Sehingga guru bisa membuat pembelajaran lebih menarik dengan memanfaatkan akses internet dan teknologi. (Agustinasari et al., 2020)

Kondisi masa *pandemic (covid-19)* seperti sekarang ini, mengharuskan pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan (daring), sehingga pembelajaran berbasis internet dengan metode *gamifikasi* akan semakin menarik dirasa, karena lebih banyak *software-software* yang bisa diakses baik gratis maupun berbayar serta bisa dikembangkan oleh pendidik. Melalui internet juga, pendidik dan murid tidak harus bertatap muka dalam proses kegiatan belajar mengajar, melainkan dapat melakukannya secara *online* di tempat masing-masing. Namun selain manfaat, tentu teknologi juga dapat menimbulkan masalah dalam dunia pendidikan jika tidak digunakan sebagaimana mestinya. Dengan teknologi yang semakin canggih tersebut, semakin banyak pula permainan-permainan bermunculan. Ditambah *gadget* canggih yang semakin banyak diproduksi dewasa ini, penggunaan *handphone* yang dulunya hanya bisa digunakan untuk menelepon dan mengirimkan pesan singkat, menjadi suatu alat yang lebih sering digunakan untuk bermain. Tentu hal ini membuat *handphone* tak

selamanya memberikan dampak positif namun ada juga dampak negatifnya (Magdalena et al., 2021). Anak-anak lebih sering bermain menggunakan *gadget* canggih dengan berbagai aplikasi *game* didalamnya daripada belajar. Game mempunyai kekuatan untuk menarik pengguna untuk terus menggunakannya (Ge & Ifenthaler, 2018). Kegiatan seperti ini banyak terjadi di tempat-tempat umum, hal ini juga berbanding lurus dengan penggunaan *gadget* disegala usia, baik dari kalangan orangtua sampai kepada anak-anak, bahkan tidak jarang lebih banyak penggunaan *handphone* ini digunakan untuk bermain *game*. Apalagi Handphone ataupun Smartphone yang memiliki banyak fasilitas dalam perangkatnya (Sani & Adiansha, 2021), smartphone ini termasuk alat yang mudah dijumpai disekolah dimana sebagian besar peserta didik sudah memilikinya.

Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan masalah yang terjadi juga di SMK IT-Al Farabi sebagian besar siswa cenderung senang bermain *game* yang ada di *handphone*. Selain itu dari hasil *pretest* sebelum kegiatan penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran di dapat bahwa masih banyak pendidik yang belum menggunakan aplikasi ini di ruang kelas pembelajaran. Sehingga workshop ini dirasa perlu, dimana nantinya bisa dilakukan baik pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran dalam jaringan (*daring*), hal ini karena guru dituntut untuk profesional di bidangnya (Winkel, 2014). Sehingga hal ini diharapkan agar *game* berupa aplikasi yang terdapat dalam *gamifikasi* dapat menjadi salah satu solusi yang cukup efektif dan efisien bagi pendidikan. Terutama bagi anak-anak yang sulit diajak belajar. Hal ini dikarenakan pada usia ini anak lebih senang bermain dari pada belajar. Belajar yang dilakukan melalui permainan dapat menjadi salah satu jalan yang efektif dilakukan. Sehingga pemilihan *game* menjadi sarana edukasi yang dianggap menjadi pilihan tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

Penggunaan simulasi dan *game* digital dalam proses pembelajaran dan penilaian diperkirakan akan meningkat selama beberapa tahun ke depan. Banyak prediksi yang menyatakan teknologi akan membawa perubahan baik pada dunia pendidikan (McVay, 2012). Melalui sebuah *game*, para siswa dapat menjalani kegiatan belajar mengajar secara santai dan menyenangkan. Selain itu, *game* juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan siswa melalui proses bermain tersebut, seperti urutan permainan, keterampilan verbal, visual, kinetik, dan aktivitas berbasis *game* lainnya. Sehingga dirasa perlu untuk menerapkan aplikasi *game* yang dapat membantu siswa di SMK IT Al Farabi dalam kegiatan belajar mengajar baik dari rumah. Dengan sebuah permainan edukasi tersebut, diharapkan para siswa akan menjadi lebih tertarik untuk belajar sambil bermain. Para guru juga bisa memanfaatkan permainan edukasi ini untuk membantu proses belajar mengajarnya agar menjadi lebih interaktif walau tanpa tatap muka. Sehingga, melalui kegiatan ini pendidik diharapkan mampu mempunyai kecapakan dalam mengaplikasikan *game*

dalam proses pembelajaran, karena lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru menjadi salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran (Hanafi & Sujarwo, 2015).

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan workshop ini dilakukan dengan tiga tahapan, diantaranya:

1. Tahap Persiapan, beberapa hal yang dilakukan yaitu koordinasi Internal Tim untuk merencanakan pelaksanaan antara lain pembagian *job description* masing-masing anggota, penentuan dan rekrutmen peserta pelatihan, studi pustaka, analisis operasional, penyusunan instrumen *pretest* dan *posttest*, serta penyusunan *guidebook* yang berisi panduan kegiatan secara teknis dan tutorial cara menggunakan aplikasi yang akan dipraktikkan pada saat kegiatan.
2. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan tiga metode yaitu presentasi, demonstrasi dan praktikum.
3. Tahap pasca pelaksanaan, dilakukan pembagian angket., serta menganalisis hasil angket. Angket tersebut terdiri dari pretest dan posttest, masing masing berisi 10 pertanyaan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Workshop Implementasi Gamification pada Pembelajaran Masa Covid-19 dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pasca pelaksanaan. Pada tahap persiapan tim melakukan koordinasi lebih lanjut dengan pihak sekolah, karena sebelumnya tim sudah melakukan survey ke sekolah sasaran pengabdian. Pada saat melakukan koordinasi tanggal 13 Juli 2021 yang dilayani langsung oleh Ibu Kepala Sekolah bersama wakil kepala sekolah bidang akademik serta jajaran guru, pertemuan ini membahas terkait terkait jadwal pelaksanaan kegiatan, jumlah peserta, fasilitas yang dibutuhkan, pengecekan ruangan laboratorium komputer, dan teknis kegiatannya.

Pada saat sosialisasi tim internal menyampaikan kepada peserta sasaran atau guru di SMK IT Alfarabi terkait manfaat kegiatan, tujuan dan kegunaan kegiatan, alur pendaftaran, dan konsep kegiatan workshop. Sekaligus tim membagikan Pamflet kegiatan seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pamflet Kegiatan

Pada saat tahap pelaksanaan, kegiatan berlangsung pada tanggal 24 Juli 2021 berlokasi di laboratorium komputer SMK IT Al Farabi kecamatan Bolo kabupaten Bima dihadiri oleh 27 guru dengan didominasi oleh pengajar pada jurusan teknik komputer jaringan. Workshop ini disampaikan dalam tiga metode:

1. Metode presentasi, pemberian materi pengenalan tentang metode belajar di masa pandemi, tips menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku siswa, konsep *gamifikasi* secara umum, *gamifikasi* berbasis digital, kemanfaatannya, contoh-contoh *gamifikasi*, serta implementasinya dalam pembelajaran di masa pandemi.
2. Metode demonstrasi, memberikan tutorial cara pengoperasian aplikasi berbasis *gamifikasi*, diantaranya *educandy* dan *quizizz*.
3. Metode praktik, pendidik dalam hal ini guru sebagai peserta kegiatan, mempraktikkan secara langsung implementasi dari kedua aplikasi tersebut dalam mata pelajaran masing-masing.

Pada saat kegiatan materi dibagi dalam tiga pokok pembahasan yang akan disampaikan sesuai dengan kepakaran ilmu dari tim seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kepakaran Tim Pengusul

No	Nama Tim	Kepakaran
1	Ita Fitriati, S.Kom., M.T	Aplikasi Quizizz: Implementasi <i>Gamification</i> untuk evaluasi belajar siswa
2	Sri Hardiningsih Hanafi, M.Pd	Mendesain dan menyusun materi <i>Gamification</i>
3	Khairul Sani, M.Eng	Aplikasi Educandy: Implementasi <i>Gamification</i> untuk sarana berlatih siswa

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian ini seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Foto Kegiatan Pada Saat Implementasi Gamifikasi

Kedua Aplikasi yang disampaikan oleh tim tersebut masing-masing memiliki kelebihan masing masing, Aplikasi *educandy* digunakan sebagai implementasi dari *gamification* yang berguna untuk sarana berlatih siswa. Sedangkan Aplikasi *quizizz* digunakan sebagai bahan evaluasi belajar siswa. Tahap evaluasi merupakan kegiatan yang sangat penting yang dilakukan dalam mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pada suatu mata kuliah. Evaluasi yang efektif dan efisien dapat membantu pendidik dalam merekapitulasi kemampuan dan nilai mahasiswa lebih mudah (Fitriati, 2018) Pada saat kegiatan berlangsung, peserta menyediakan bahan ajar dan bahan evaluasi pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang diajarkan, karena dengan bahan tersebut akan digunakan untuk mengimplementasikan penggunaan aplikasi yang didapat dari penerapan diatas, sehingga evaluasi dianggap penting sebagai masukan dalam mengambil keputusan (Hayati & Suryono, 2015).

Setiap tahap kegiatan diakhiri dengan *sharing session* dan pembagian *doorprice* untuk peserta yang aktif, pembagian *doorprice* ini merupakan implementasi langsung dari salah satu karakteristik dari gamifikasi, yaitu adanya reward bagi pemenang game. Tim menyebarkan angket *pretest* sebelum kegiatan inti *workshop* dimulai, dan menyebarkan angket *posttest* pada akhir kegiatan atau setelah materi ketiga selesai. *Pretest* dan *posttest* masing masing berisi 10 pertanyaan.

Pada soal *pretest* tentang pemahaman *gamification* dengan jumlah 19 guru yang mengisi angket, terdapat 9 orang guru menjawab sudah mengetahui apa itu *gamification* dengan persentase 43%, dan terdapat 12 guru yang menjawab belum mengetahui dengan persentase 57%.

Pada pertanyaan kedua dari *pretest* yang menanyakan tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran, terdapat 4 guru yang menjawab sering menggunakan teknologi, 11 guru yang menjawab beberapa kali, dan 6 guru yang menjawab tidak pernah menggunakan teknologi pada saat pembelajaran di kelas.

Pada pertanyaan mengenai penerapan *gamifikasi* pada proses pembelajaran di kelas didapatkan data persentase sebanyak 18 guru atau 86% guru yang belum pernah menerapkan *gamifikasi* pada pembelajaran, dan sebanyak 3 guru atau 14% guru yang sudah menerapkan *gamifikasi* pada pembelajaran di kelas.

Sehingga pada saat pelaksanaan kegiatan, terdapat 2 (dua) aplikasi yang disampaikan, diantaranya adalah *aplikasi educandy* dan *aplikasi quizizz*, *aplikasi educandy* digunakan untuk membuat *game* edukasi sebagai sarana berlatih siswa, sedangkan *aplikasi quizizz* digunakan oleh guru sebagai *game* edukasi dalam mengoptimalkan evaluasi hasil belajar siswa.

Sebelum kegiatan berakhir dilakukan pengecekan kembali sejauhmana pemahaman guru dengan menggunakan *posttest* terkait aplikasi *gamifikasi* mana yang akan atau sering diterapkan dalam kelas pada proses pembelajaran nantinya. Sebanyak 2 guru atau 10% guru berminat menggunakan *aplikasi educandy*, sebanyak 8 guru atau 38% cenderung memilih pada *aplikasi quizizz*, dan sebanyak 11 guru atau 52% guru memilih kedua aplikasi tersebut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) penggunaan *gamifikasi* sebagai metode pembelajaran yang diadaptasi dari elemen dengan karakteristik yang terdapat dalam *game* diharapkan dapat memberikan motivasi baru bagi peserta didik dalam kelas. (2) Fitur-fitur *game* yang diterapkan dalam metode pembelajaran dengan *gamifikasi* seperti, pemberian reward atau hadiah, dan kuis interaktif akan menambah semangat siswa untuk meningkatkan eksplorasi pada proses pembelajaran yang bisa meningkatkan produktivitas. (3) Kegiatan workshop implementasi *gamifikasi* pada pembelajaran masa covid 19 dengan menggunakan dua aplikasi, seperti; *aplikasi educandy* dan *aplikasi quizizz*, dimana *aplikasi educandy* digunakan untuk membuat *game* edukasi sebagai sarana berlatih siswa, sedangkan *aplikasi quizizz* digunakan oleh guru sebagai *game* edukasi dalam mengoptimalkan evaluasi hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STKIP Taman Siswa Bima dan ketua STKIP Taman Siswa Bima yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustinasari, Susilawati, E., & Fitriati, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru SMAN 2 Woha Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan CBT. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, *4*(2), 273–280.
- Darmawiguna, I. G. M., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Platform Kahoot bagi Guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMAS Ke-4*, 967–972.
- Ge, X., & Ifenthaler, D. (2018). Designing engaging educational games and assessing engagement in game-based learning. *Ophthalmology: Breakthroughs in Research and Practice*, 1–18. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5198-0.ch001>
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(2), 215. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. *Jurnal Telematika*, *9*(1), 42–53. <https://doi.org/10.2214/ajr.181.6.1811716b>
- Hayati, N., & Suryono, Y. (2015). Evaluasi keberhasilan program taman bacaan masyarakat dalam meningkatkan minat baca masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(2), 175. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6355>
- Ita, I. F., & rawati. (2018). Implementasi Computer Based Test English Computer (CBT-EC) Untuk Efisiensi Evaluasi Bahasa Inggris Komputer di STKIP Taman Siswa Bima. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, *2*(2), 204–210. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/370/358>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, *5*(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kardianawati, A., Haryanto, H., Rosyidah, U., & Kunci, K. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative Pada E-Marketplace Umkm. *Techno.Com*, *15*(4), 343–351. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc/article/view/1274>
- Magdalena, I., Fauzan, M. I., Damayanti Tantular, L., & Syafitri, H. A. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Kelas IV SD Negeri 09 Pagi Semanan. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *3*(1), 46–57. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- McVay, K. L. M. A. O. P. M. F. R. P. D. V. V. A. (2012). A Literature Review of Gaming in Gaming. *Gaming in Education*, *June*, 1–36. http://www.pearsonassessments.com/hai/Images/tmrs/Lit_Review_of_Gaming_in_Education.pdf%5Cnpapers3://publication/uuid/32BC44F8-5E69-43C6-9E62-5C00DF0E540F
- Sagoro, E. M. (2017). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *14*(2).

- <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i2.12870>
- Sani, K., & Adiansha, A. A. (2021). Smartphone: Bagaimana Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar? *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 175–182.
<https://doi.org/10.36312/jime.v7i2.1961>
- Sunarya, P. A., Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, 18(1), 79.
<https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>
- Supriyono, H., Sujalwo, S., Sapoetra, A., & Rahayu, E. T. (2015). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru Smp Dan Sma Muhammadiyah Kartasura. *Warta LPM*, 18(2), 98–109.
<https://doi.org/10.23917/warta.v18i2.1949>
- Winkel, W. S. (2014). *Psikologi Pengajaran* (1st ed.). Sketsa.