

PELATIHAN PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* UNTUK GURU-GURU SD ISLAM PLUS YLPI PEKANBARU

Arimuliani Ahmad^{1*}, Fauzul Eftita¹, Estika Satriani¹

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Riau

email: *arimulianiahmad@edu.uir.ac.id

Abstract: *Online learning* tendencies for elementary students are not effective as expected. A lot of students feel under pressure while *learning online*. Meanwhile, *learning* should be fun for their age. To overcome that condition, the teacher should use various interactive media to motivate them in the *learning* to achieve the *learning* objectives. In this case, PkM team offers a solution which designing teaching media-based gamification through Kahoot. This media can increase the *learning* dynamic which can be accessed autonomously or operated by the teacher through video conferences such as Zoom or Google Meet. The features are easy to be operated and innovative so the students can enjoy their *learning* process by achieving the lesson unrealized. The result of this workshop is effective to improve the teachers' digital literacy by considering their capability in creating and using Kahoot for the teaching and *learning* process. It can be seen from their *online* quiz simulation by utilizing Kahoot.

Keywords: gamification; kahoot; *learning* media

Abstrak: Kecenderungan belajar secara daring untuk anak-anak sekolah dasar tidak berjalan efektif seperti yang diharapkan. Banyak anak-anak yang merasa terbebani dengan belajar *online*. Padahal seharusnya belajar haruslah menjadi hal yang menyenangkan bagi mereka pada usianya. Untuk menyikapi hal ini, guru hendaknya menggunakan media ajar yang bervariasi dan tidak monoton untuk meningkatkan motivasi belajar siswa lagi agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu solusi yang ditawarkan tim PkM adalah media ajar berbasis *game* yakni Kahoot. Media ajar ini dapat meningkatkan dinamika pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh siswanya maupun dipandu langsung oleh gurunya melalui platform video conference seperti Zoom atau Google Meet. Fitur-fitur yang ringan dan innovative membuat siswa secara tidak sadar mendapatkan ilmu melalui bermain Kahoot tersebut. Hasil kegiatan pelatihan ini dapat dirasakan sangat bermanfaat dilihat dari perubahan literasi guru yang menjadi lebih kreatif dan piawai dalam mendisain pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan Kahoot. Hal ini dapat dilihat dari hasil quiz berbasis Kahoot yang telah dibuat dan disimulasikan selama pelatihan sebagai hasil pendampingan tim PkM.

Kata kunci: gamifikasi; kahoot; *learning* media

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah berlangsung selama dua tahun lamanya. Perubahan yang terjadi perlahan-lahan namun pasti telah merubah tatanan kehidupan manusia khususnya dunia Pendidikan. Perubahan ini membuat guru-guru dan peserta didik harus menyikapi kondisi ini dengan bijak. Meskipun telah ditemukannya vaksin untuk mengurangi resiko efek covid-19 terhadap orang yang terinfeksi, tingkat keefektifannya masih tergolong rendah. Terlebih lagi setelah berevolusinya virus ini, yakni varian delta. Varian ini lebih mematikan dan cepat menyebar dibandingkan dengan varian-varian sebelumnya.

Pemerintah masih menerapkan pembelajaran daring untuk semua level Pendidikan. Menyikapi kebijakan pemerintah ini, inovasi dan kolaborasi antara guru, siswa serta orang tua sangat diperlukan agar berlangsungnya proses pembelajaran meski tengah berada dalam situasi pandemi ini. Guru dituntut dapat mendisain pembelajaran *online* yang menarik sehingga siswa tidak merasa terbebani belajar secara daring (Asniza et al., 2021).

Dalam kondisi seperti sekarang ini, guru diharapkan dapat menggunakan media-media pembelajaran daring dalam proses pembelajaran baik yang bersifat *synchronous* ataupun *asynchronous*. *Synchronous learning* dapat dilaksanakan dengan bantuan banyak jenis media digital seperti Zoom (Wang et al., 2017), Google Meet, Digital media baik itu *e-learning* atau pun media digital lainnya terbukti dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar terlebih lagi yang bersifat berbasis permainan (Asniza et al., 2021; Salazar, 2019; Zucker & Fisch, 2019).

Pembelajaran berbasis *game* atau gamifikasi adalah tentang menggunakan *game* sebagai alat pembelajaran (Yürük, 2019). Seiring perkembangan yang muncul begitu cepat, ponsel pintar guru yang mengendalikan proyektor nirkabel, ponsel pintar siswa yang memungkinkan mereka merespons secara instan di kelas, dan tablet guru yang membantu mereka mengatur aktivitas kelas yang berbeda hanyalah sebagian dari perkembangan super cepat dalam teknik gamifikasi ini. Sementara itu, (Asniza et al., 2021) mengatakan bahwa sistem respon siswa berbasis *game* merupakan pengembangan dari pembelajaran berbasis *game* dalam lingkungan belajar.

Namun, sistem respon siswa berbasis permainan didefinisikan sebagai sistem berbasis permainan yang beberapa proyek kuis interaktif dirancang oleh guru yang sebagai pembelajaran bahan-siswa dapat menanggapi pertanyaan dengan menggunakan perangkat digital mereka sendiri seperti pertunjukan permainan (Zucker & Fisch, 2019). Meskipun demikian, respon siswa berbasis *game* sistem berbeda dengan sistem respon siswa. Ini lebih berfokus pada bagaimana terlibat, memberikan motivasi kepada siswa, dan membuat kelas yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Sebagai tambahan, integrasi Kahoot dalam pembelajaran, baik itu diimplementasikan langsung ketika *online learning* ataupun ditugaskan untuk diakses mandiri oleh siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi dan kemampuan kognitif siswa (Ahmad, 2019; Yürük, 2019; Zarzycka-Piskorz, 2016). Kahoot merupakan salah satu media digital yang mengusung strategi gamifikasi. Ini bisa diakses melalui laman website ataupun aplikasi android atau IOS.

Kahoot memiliki banyak kelebihan-kelebihan dari segi fitur yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Ahmad, 2018). Sebagai ilustrasi, Kahoot dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran sebagai latihan-latihan yang membangun kemampuan kognitif siswa (Yürük, 2019; Zucker & Fisch, 2019). Selain itu, Kahoot juga dapat diintegrasikan sebagai tes untuk menguji kemampuan siswa terhadap sebuah pembelajaran (Ahmad, 2019).

Selanjutnya, Kahoot sebagai media interaksi yang mengusung tema *game* (daring) yang kontennya dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Media ini memungkinkan penggunaannya untuk berkompetisi dengan cara yang menyenangkan karena dilengkapi dengan suara latar yang menarik, penuh warna dan bergambar, *automatic-correction*, *break-duration*, dan kental akan nuansa kompetisi.

Pertanyaan yang didisain oleh guru akan diatur sedemikian rupa dengan durasi yang harus diatur sesuai dengan tingkat kesulitasnya direfleksikan di layer yang dibantu oleh *projector*. Ketika pertanyaan muncul di layer, siswa menjawab pertanyaan itu dengan memilih pihan yang muncul di layer ponsel mereka. ketepatan dan kecepatan sangat berpengaruh disini. Di akhir *game*, akan muncul 3 podium yang keluar sebagai pemenang. Akan tetapi, nilai seluruh peserta dapat di download dalam format .xl.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan bersama semua guru-guru di SD Islam Plus

Terpadu Pekanbaru dengan yang mengajar level siswa yang berbeda-beda. Ada 28 guru yang berpartisipasi dalam kegiatan ini. Dalam pelaksanaannya, guru-guru ini didampingi oleh 4 orang tutor yang terdiri dari 2 orang dosen dan 2 orang mahasiswa.

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah kombinasi antara pelatihan dan simulasi Iptek mendisain dan menggunakan Kahoot dalam pengajaran. Adapun tahapannya sebagai berikut:

Pelatihan

Tutor memberikan pelatihan bagaimana membuat akun Kahoot, mendisain kuis dan memainkan kuis nya di dalam kelas ataupun di rumah. Tutor memberikan beberapa tips-tips untuk mengatur waktu setiap soal, mencari soal di perpustakaan Kahoot dan di luar itu. Tutor mengajarkan bagaimana mengintegrasikan YouTube, gambar dan video kedalam soal-soal yang dibuat melalui Kahoot. Pelatihan ini dilakukan dengan memberikan pemaparan teori dan praktek langsung di ruangan dengan peserta yang didampingi oleh para pendamping PkM.

Simulasi Iptek

Setelah membuat kuis di laman Kahoot, peserta diminta untuk mensimulasikan hasil pekerjaannya di depan dengan peserta lain sebagai murid. Setelah simulasi oleh beberapa guru (mitra), maka sesi diskusi diberikan untuk mencari tau apa saja hambatan yang dirasakan oleh para guru dalam membuat dan mengimplementasikan Kahoot untuk pembelajaran.

PEMBAHASAN

Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan pendampingan ini. Pertama, tutor menjelaskan tentang apa itu ICT (*Information Communication Technology*), apa saja tren penggunaan ICT berbasis *game* dalam pembelajaran, apa saja kegunaannya, dan apa saja fitur-fitur yang terdapat di dalam software ini. Salah satu media yang diajarkan dan diberikan pendampingan intensif disini adalah Kahoot.

Selanjutnya, tutor memberikan penjelasan tentang definisi dan fitur-fitur yang dimiliki Kahoot seperti Gambar 1.



Gambar 1. Pemaparan tentang Kahoot dan fitur-fiturnya

Kemudian, Setelah menjelaskan tentang kegunaan dan fitur-fitur yang terdapat di dalam Kahoot! ini, tutor memberikan simulasi bagaimana cara menggunakan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya agar dapat membuat dinamika pembelajaran menjadi lebih baik lagi dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dengan gembira. Setelah diskusi, tutor dan peserta pendampingan langsung mencoba mengakses dan mengujicobakan penggunaan Kahoot.

Selanjutnya, di akhir kegiatan, salah seorang guru menampilkan hasil pembuatan materi dan soal yang dibuat dengan menggunakan Kahoot (Gambar 2) di depan kelas dan peserta lainnya untuk dinilai dan didiskusikan kelebihan dan kekurangannya sehingga didiskusikan dan dievaluasi bersama-sama seperti yang terlihat di Gambar 3.



Gambar 2. Peserta menampilkan hasil disain kuis *online* nya dengan menggunakan Kahoot



Gambar 3. Diskusi dan evaluasi

Keantusiasan yang ditunjukkan guru-guru peserta ini menunjukkan bahwa guru-guru ini bersemangat dan termotivasi untuk menghasilkan media pembelajaran dan tes yang menarik untuk peserta didiknya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Pelatihan yang telah di laksanakan dapat di simpulkan bahwa Pembelajaran berbasis *game* dapat dilaksanakan dengan mudah jika sudah terbiasa menggunakannya. Guru-guru sangat antusias dengan pelatihan yang diberikan karna pelatihan ini dapat membantu mereka menyelesaikan permasalahan yang mereka alami sehingga ke depannya mereka dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk siswa-siswa mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Islam Riau yang telah mendanai pelatihan yang ditujukan untuk membantu masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan pengajaran dalam kondisi pandemic ini. Selanjutnya, terima kasih juga kami tujukan kepada pihak mitra yakni SD Islam Plus YLPI Pekanbaru yang telah bekerja sama dengan baik dan bersungguh-sungguh berpartisipasi selama pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2018). Developing Barcorious Application as Teaching Media for English Young Students: Focus on Implication. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 5(2), 1–14.
[https://doi.org/10.25299/jshmic.2018.vol5\(2\).1631](https://doi.org/10.25299/jshmic.2018.vol5(2).1631)
- Ahmad, A. (2019). ICoSEEH 2019. *Suistanable Development in*

Developing Country for Facing Industrial Revolution 4.0, 233–237.

<https://proceeding.uir.ac.id/conference/panel/file/1967.pdf#page=248>

- Asniza, I. N., Zuraidah, M. O. S., Baharuddin, A. R. M., Zuhair, Z. M., & Nooraida, Y. (2021). *Online Game -Based Learning Using Kahoot! to Enhance Pre-University Students' Active Learning: A Students' Perception in Biology Classroom. Journal of Turkish Science Education*, 18(1), 145–160.
<https://doi.org/10.36681/tused.2021.57>
- Salazar. (2019). The effect of Mentimeter and Kahoot applications on university students' *e-learning. World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 11(1), 108–116.
- Wang, Q., Quek, C. L., & Hu, X. (2017). Designing and improving a blended synchronous learning environment: An educational design research. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(3), 99–118.
<https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i3.3034>
- Yürük, N. (2019). Edutainment: Using Kahoot! As A Review Activity in Foreign Language Classrooms. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 2(2), 89–101.
<https://doi.org/10.31681/jetol.557518>
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not?: Can *game s* be motivating in *learning grammar?*

*Teaching English with
Technology, 16(3), 17–36.*
Zucker, L., & Fisch, A. (2019). Play and
Learning with KAHOOT!:
Enhancing Collaboration and

Engagement in Grades 9-16
through Digital Games. *Journal
of Language and Literacy
Education, 15(1).*