



Pemanfaatan Platform Game Edukasi untuk Menunjang Pendidikan di Era Pandemi COVID-19

Rachma Rizqina Mardhotillah¹, Afib Rulyansah^{2*)}, Nailul Authar³, Rizqi Putri Nourma Budiarti⁴,
Rifka Putri Wardhani²

Published online: 05 November 2022

ABSTRACT

Since face-to-face instruction is not always possible, it is necessary to employ e-learning strategies to make up for the shortcomings of traditional classroom instruction. Gamification, the practice of incorporating features from video games into educational content or platforms, has been shown to boost students' engagement with and retention of course material. Most gamification tools require a license or cost money, making them out of reach for most classroom teachers. The issue can be remedied by introducing educators to gamification tools available on free, user-friendly platforms available online. This volunteer project aims to increase the number of qualified educators who are familiar with and able to effectively utilize networked gamification platforms for educational purposes. Training and mentoring is a common approach in volunteer work. The output of this community service project is a step-by-step guide to creating learning media with the wordwall.net gamification platform. This guide covers topics such as accessing wordwall.net, choosing Sign Up, configuring the myActivities display, creating the Maze Chase activity, and evaluating and seeing student work. Participants' digital literacy will have improved, learning media products will include games and quizzes, and how-to manuals will be created for the gamification system. Teachers and professors can use the supplied information to develop digital teaching resources based on games and quizzes.

Keywords: gamifikasi, online learning resources, media, education, and e-learning

Abstrak: Karena pengajaran tatap muka tidak selalu memungkinkan, maka perlu menggunakan strategi e-learning untuk menutupi kekurangan pengajaran di kelas tradisional. Gamification, praktik menggabungkan fitur dari video game ke dalam konten atau platform pendidikan, telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dengan dan retensi materi pelajaran. Sebagian besar alat gamifikasi memerlukan lisensi atau biaya, sehingga tidak dapat dijangkau oleh sebagian besar guru kelas. Masalah ini dapat diatasi dengan memperkenalkan pendidik ke alat gamifikasi yang tersedia di platform gratis dan ramah pengguna yang tersedia secara online. Proyek sukarela ini bertujuan untuk meningkatkan

jumlah pendidik berkualitas yang mengenal dan mampu secara efektif memanfaatkan platform gamifikasi jaringan untuk tujuan pendidikan. Pelatihan dan pendampingan adalah pendekatan umum dalam pekerjaan sukarela. Output dari proyek pengabdian masyarakat ini adalah panduan langkah demi langkah untuk membuat media pembelajaran dengan platform gamification wordwall.net. Panduan ini mencakup topik-topik seperti mengakses wordwall.net, memilih Daftar, mengonfigurasi tampilan my Activities, membuat aktivitas Maze Chase, dan mengevaluasi serta melihat tugas siswa. Literasi digital peserta akan meningkat, produk media pembelajaran akan mencakup game dan kuis, dan akan dibuat manual how-to untuk sistem gamifikasi. Guru dan profesor dapat menggunakan informasi yang disediakan untuk mengembangkan sumber daya pengajaran digital berdasarkan permainan dan kuis.

¹Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

⁴Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

*) *corresponding author*

Afib Rulyansah
Jl. Raya Jemursari No57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Kata kunci: gamifikasi, sumber belajar online, media, edukasi, dan e-learning

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Mengingat keadaan pandemi Covid-19 saat ini, sangat penting untuk mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan penggunaan teknologi pembelajaran jarak jauh (e-learning) untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai meskipun kegiatan kelas tidak dilakukan secara langsung (Choir & Choir, 2021; Fauziah et al., 2020; Kahfi, 2020). Mekanisme permainan pada media pembelajaran e-learning, yang sering dikenal sebagai e-learning gamification, dapat membantu siswa tetap terlibat dan fokus pada tugas kuliah mereka (Abusin & Rofiq, 2021; Hutahean, 2021). Penggunaan gamification dalam konteks berisiko tinggi telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi materi (Zaid, 2021). Pendekatan gamifikasi juga baru karena memfasilitasi lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik (Khairani et al., 2021; Muharram & Widani, 2021). Heilbrunn Word Wall adalah salah satu alat gamifikasi populer yang ditemukan secara online. Staf pendukung menggunakan salah satu kemampuan sistem berbasis web yang tersedia untuk menilai hasil pelatihan (Aini et al., 2021; Heilbrunn, 2017; Rulyansah & Wardana, 2020).

Hanya sedikit orang, termasuk pendidik, yang memahami cara mengakses dan memanfaatkan platform gamification. Beberapa aplikasi telah dibuat baru-baru ini yang menggunakan konsep "gamification." Alat untuk menilai media pendidikan, dalam bentuk digital. Peluang pengembangan profesional bagi pendidik sangat penting di era digital ini. Guru di sekolah swasta tidak mendapatkan banyak kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan profesional seperti rekan-rekan sekolah umum mereka lakukan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa tidak semua sekolah swasta yang juga merupakan bisnis legal memiliki sumber daya keuangan yang diperlukan untuk menyelenggarakan pelatihan dan pendidikan. Beberapa lembaga swasta didukung oleh dolar pembayar pajak dan bahkan mendapatkan hibah operasional (BOS). Pendidik mitra berjuang karena mereka belum terbiasa dengan gamifikasi sebagai alternatif yang layak untuk instruksi kelas tradisional. Ada juga kurangnya instruksi tentang cara memanfaatkan platform gamification online untuk memfasilitasi tugas implementasi jarak jauh (Pane & Palupi, 2022; Ruskandi et al., 2021; Yulianti, 2022)

Mencermati hal tersebut, Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) UNUSA Media Kreatif menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa bimbingan teknis dan pendampingan. Sesi instruksi teknis dan mentoring diadakan dalam format hybrid, menggabungkan pertemuan tatap muka dengan komponen online seperti aplikasi konferensi video Zoom dan layanan streaming video langsung seperti YouTube (Rulyansah et al., 2017). Melalui kegiatan ini, kami berharap dapat meningkatkan jumlah ruang kelas di mana para guru merasa nyaman menggunakan platform gamification online berjejaring untuk melengkapi metode pengajaran tradisional. Para peserta akan mendapatkan keuntungan dari dapat secara mandiri menghasilkan materi pembelajaran digital dan kuis berbasis game dengan menggunakan platform yang tidak memerlukan lisensi dan gratis atau tidak memerlukan lisensi (Hutahean, 2021; Rulyansah, Asmarani, Mariati, et al., 2022; Simanihuruk et al., 2019).

BAHAN DAN METODE

Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan kegiatan pelayanan:

a. Persiapan

SD Namira, Kecamatan Kraksaan, Kabupaten Probolinggo, merupakan salah satu mitra pengabdian masyarakat yang dianalisis sebagai bagian dari tahap persiapan. Selain itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan perlu dikoordinasikan dan direncanakan. Langkah selanjutnya adalah

merancang modul atau panduan untuk platform gamification wordwall.net (Rulyansah & Hayukasari, 2018).

b. Aplikasi In-House

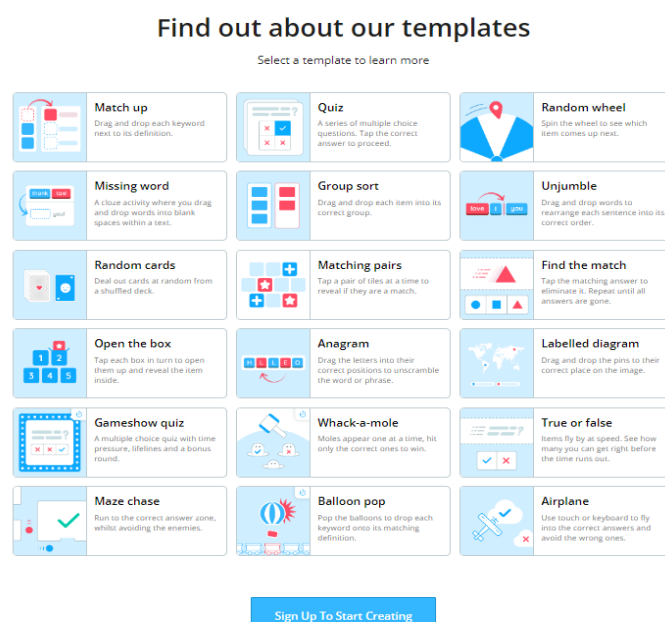
Webinar yang diadakan secara online digunakan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan. Mereka yang paling diuntungkan dari pelatihan online ini adalah mitra kami di SD Namira di Kecamatan Kraksaan, Kabupaten Probolinggo; namun, semua guru, pendidik, dan instruktur yang membutuhkan kemahiran dengan platform gamifikasi online dipersilakan untuk mendaftar. Di sisi lain, guru SD Namira di Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo merupakan audiens yang dituju dalam program pendampingan tersebut (Rulyansah, 2022).

c. Penerapan

Mitra yang berjuang untuk membuat materi pendidikan online yang berfokus pada permainan dan kuis diberikan bantuan individual mengikuti kegiatan pelatihan webinar dengan peserta kemitraan dan masyarakat umum. Bimbingan online melalui dialog, latihan, dan bimbingan. Operasi penunjang dilakukan dalam jangka waktu 2 (dua) bulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

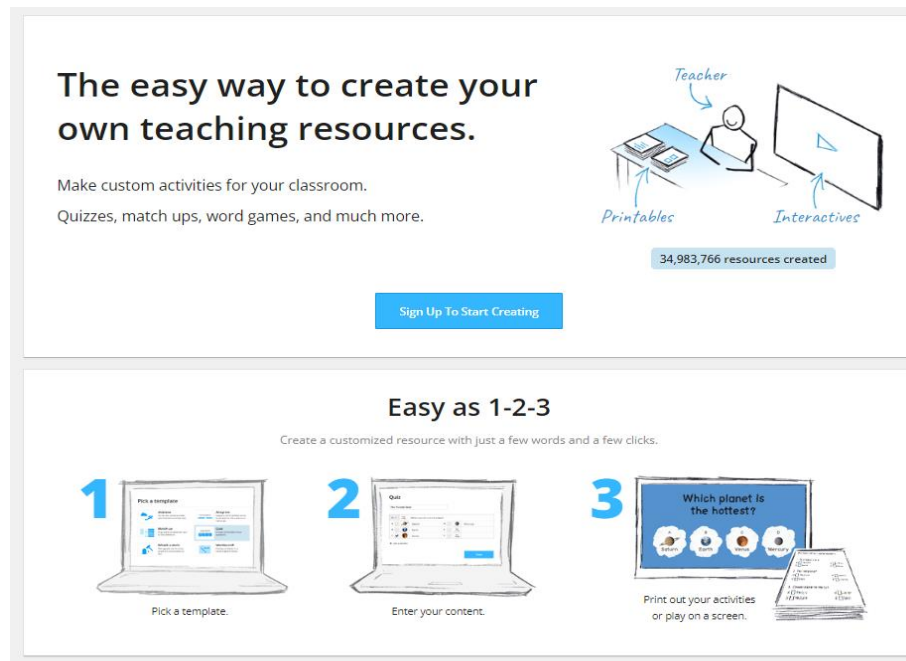
Ketika diterapkan pada konteks non-game, gamification memperkenalkan sistem poin, papan peringkat, level/tingkat, tantangan, dan hadiah. Wordwall adalah alat gamifikasi digital yang dapat digunakan oleh guru untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Visual Education Ltd., sebuah perusahaan Inggris, membuat aplikasi ini. Pendidik yang ingin merancang bentuk penilaian siswa mereka sendiri dapat menggunakan program ini untuk keuntungan mereka. Fitur terbaik Wordwall tidak diragukan lagi kemampuannya untuk menghasilkan game yang dapat dimainkan tanpa koneksi internet berkat fitur pencetakan bawaan alat ini, belum lagi dukungannya untuk berbagi game melalui beberapa platform jejaring sosial dan kode yang disematkan. Sumber daya pendidikan yang disediakan oleh Wordwall.net memfasilitasi pembuatan game digital dan distribusi materi cetak untuk siswa. Ini merampingkan proses pembuatan sumber daya kelas dengan memungkinkan guru memasukkan konten seperti daftar kata kunci, definisi, kuis, dan gambar (Rulyansah, Asmarani, & Mariati, 2022).



Gambar 1 Wordwall's capabilities as an online gaming platform.

Berikut ini adalah langkah-langkah yang terlibat dalam membuat konten pendidikan menggunakan platform game wordwall.net


Langkah 1: Navigasikan ke <https://wordwall.net/>



Gambar 2 Main view

Langkah 2: Klik tombol Daftar

Sign Up to a Basic account

 Sign in with Google

OR

Email address

Password

Confirm password

Location
 Indonesia

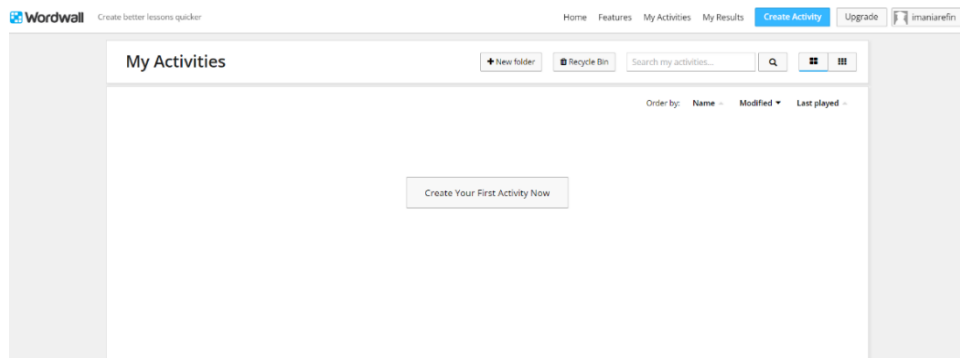
I accept the [Terms of use](#) and [Privacy policy](#)

Gambar 3 Sign up Appearance

Langkah 3 : Tampilkan halaman myActivities

Menghasilkan Proyek Dinding Kata

— Navigasikan ke halaman berlabel "Buat Aktivitas".



Gambar 4 Create Activity Appearance

Di halaman ini, akan menemukan perpustakaan game siap pakai yang dapat kami sesuaikan untuk digunakan dalam mengajarkan berbagai topik. Berikut langkah-langkahnya:

- a. Munculkan pertanyaan terkait game terlebih dahulu
- b. Pemilihan mode permainan platform Wordwall.

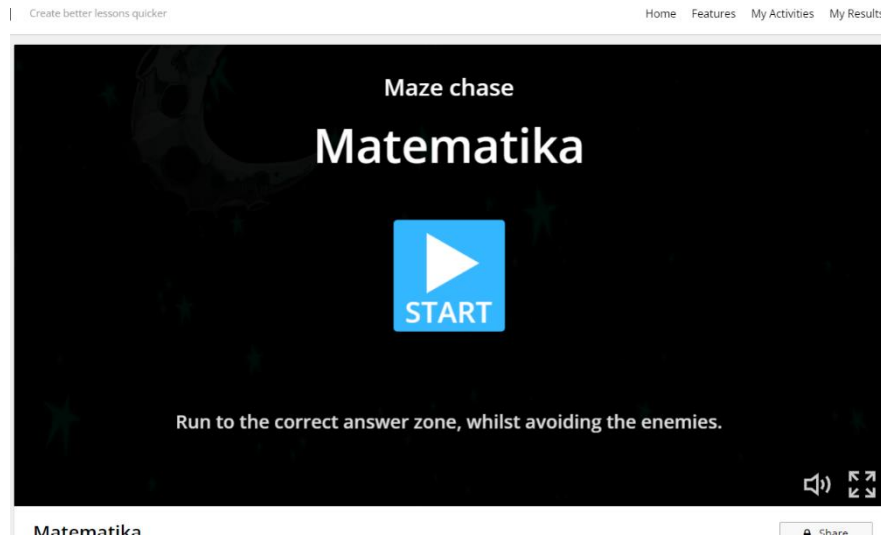
Model yang dipilih harus sesuai dengan karakter dan kapasitas kognitif konsumen saat merancang konten pendidikan. Tim memilih aspek permainan kejar-kejaran labirin karena sangat cocok untuk audiens target kami anak-anak sekolah dasar. Template lainnya dipilih sesuai dengan usia dan kemampuan akademik siswa. Karena membantu siswa tetap tertarik pada studi mereka meskipun waktu berlalu, wordwall tetap menjadi alat yang populer saat ini. Kaum muda Generasi Z dikenal dengan keterbukaan mereka terhadap ide-ide baru, jadi tidak mengherankan jika mereka menerima berbagai elemen gamification wordwall dengan tangan terbuka (Aini et al., 2021; Ali et al., 2021).

- c. Clicker pengejaran labirin

Langkah 4 : Membuat Maze Chase di Wordwall.net

- a. Pilih Template Maze Chase
 - Activity Title: identifikasi tindakan dan fokusnya di bidang judul.
 - +Instruction : Masukkan detail yang diperlukan (*opsional)
 - Pertanyaan permainan dapat dijawab dengan gambar atau kata-kata.
 - Untuk mengajukan pertanyaan dengan mengklik tombol "+Tambahkan pertanyaan".
 - Completed = semua soal sudah masuk
- b. Buat game mengejar berbasis labirin

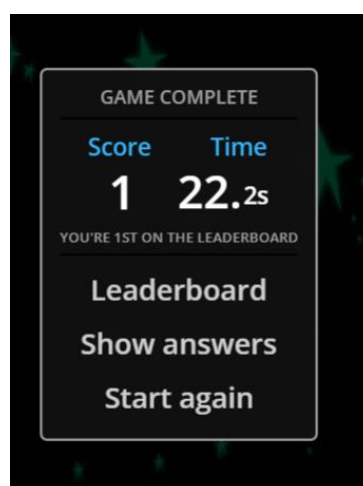
Pilih Selesai setelah memasukkan judul, pertanyaan, opsi respons, dan kunci jawaban untuk latihan. Gambar 5 dan 6 menunjukkan bagaimana hal itu mungkin muncul. Menu utama game (Gambar 5) dan kuis (Gambar 6). Nomor 7 menunjukkan papan skor atau papan peringkat siswa kumulatif.



Gambar 5 Maze chase Appearance



Gambar 6 Game Maze chase Appearance

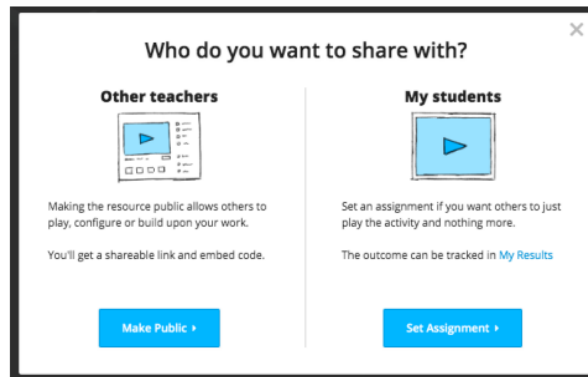


Gambar 7 The score page that will be obtained

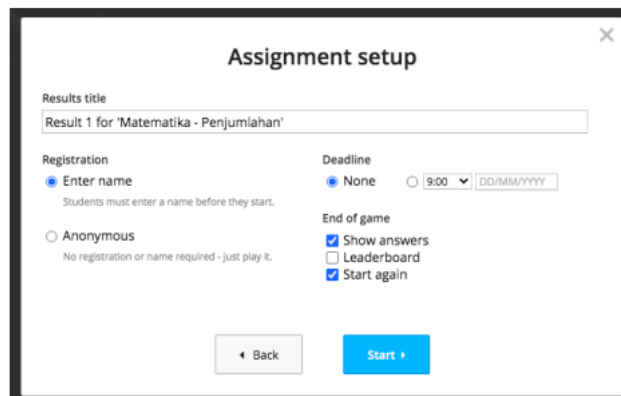
Kemudian, setelah mencoba permainan, dapat dengan mudah mendistribusikannya ke kelas dengan mengklik tombol "Bagikan". Ketika Anda mengklik tautan di bawah ini, akan mendapatkan halaman berikut. Setelah Set Assignment dipilih, layar akan terlihat seperti Gambar 8. Sekarang kita

dapat dengan mudah menyalin URL dari halaman ini dan mendistribusikannya ke badan siswa kita melalui email dan saluran media sosial seperti Whatsapp Pilihan untuk halaman ini (Rulyansah, Asmarani, & Mariati, 2022) adalah:

- Daftar, di mana pemain dapat memberikan nama mereka untuk bermain di bawah profil mereka sendiri. Deadline adalah permainan yang waktu mulai dan berakhirnya ditentukan oleh siswa sendiri.
- Di akhir permainan, Anda akan menemukan opsi untuk menampilkan skor, bermain lagi, dan melihat posisi di peringkat. Setelah itu, harus memilih tombol Start.
-



Gambar 8 Share game Appearance



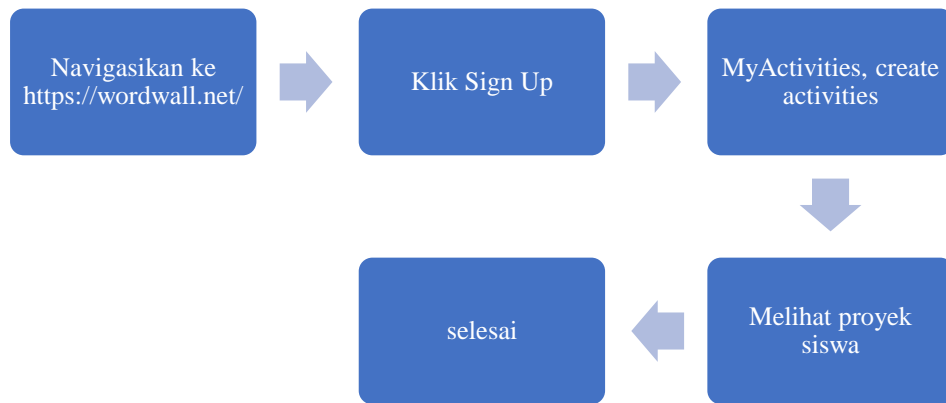
Gambar 9 Assignment Setup Appearance

Langkah 5 : Proyek hasil siswa

Berikut cara membuka lembar yang dimaksud:

- Menu MyResult permainan adalah tempat guru dan siswa dapat melihat hasil upaya siswa.
- Lebih banyak pilihan menu memungkinkan kami untuk mengatur ulang permainan. Kami dapat memperpanjang batas waktu, menyalin tautan, mengganti nama game, dan menghapus file di sini.

Diagram alur berikut menjelaskan keseluruhan proses pembuatan materi pendidikan dengan bantuan platform gamification wordwall.net:



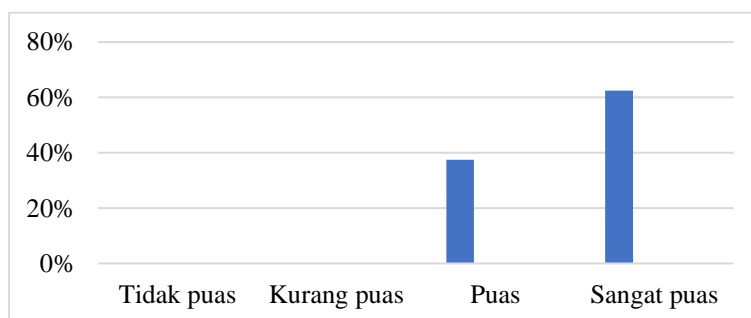
Gambar 10 Flowchart of the stages of using the wordwall platform

Pada tanggal 13 Juli 2021, bersama dengan mitra kami di SD Namira, Kecamatan Kraksaan, dan Kabupaten Probolinggo, kami mengadakan sesi pelatihan untuk mengintegrasikan penggunaan platform gamification dalam jaringan wordwall (online). Guru sekolah mitra adalah audiens utama untuk seminar web (webinar) ini, sementara pendidik dan instruktur lainnya juga dipersilakan untuk bergabung. Informasi peserta externe dipublikasikan melalui media sosial.



Gambar 11 Pelaksanaan webinar melalui zoom

Narasumber memberikan informasi, dan peserta menggunakan platform webinar di bawah pengawasan moderator dan fasilitator. Para peserta akan muncul dari kursus ini dengan kemampuan untuk secara mandiri membuat kuis pembelajaran dan permainan media sebagai produk partisipasi mereka. Mereka yang mengirimkan media pembelajaran game/kuis yang paling menarik akan membagi \$600 dalam bentuk voucher gopay di antara enam kiriman teratas. Peserta menyelesaikan survei tentang pengalaman mereka selama dan setelah webinar untuk mengukur kegunaannya. Visualisasi rekapitulasi data pada Gambar. menunjukkan bahwa secara keseluruhan, 62,5% peserta "sangat puas" dengan pengalaman pelatihan webinar mereka, sementara 37,5% "puas".



Gambar 12 Workshop participant satisfaction graph

Berikut beberapa tanggapan dan rekomendasi peserta setelah latihan dilaksanakan:

- a. Peserta tertarik dengan Orkshop lain dengan fokus baru.
- b. Penggunaan webinar untuk pengembangan profesional dan inovasi pedagogis tersebar luas dan sangat efektif.

Setelah pandemi berakhir, pelatihan dilakukan secara non-online.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Umpan balik peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini diterima dengan baik, sehingga jelas efektif. Sekitar dua pertiga (62,5%) dari mereka yang mengikuti pelatihan webinar sangat puas dengan pengalaman mereka, sementara sekitar sepertiga (37,5%) merasa puas. Mengingat epidemi saat ini yang disebabkan oleh virus influenza Covid-19, sumber daya ini memberikan bacaan yang berharga dan menggugah pikiran bagi para guru dan profesor. Harapan para peserta bahwa sesi pelatihan seperti ini akan terulang kembali.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

REFERENCES

- Abusin, J., & Rofiq, M. H. (2021). Manajemen Monitoring Pembelajaran Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di SMK Raden Patah Mojosari). *THE JOER: Journal Of Education Research*, 1(1), 36–60.
- Aini, Q., Lutfiani, N., & Zahran, M. S. (2021). Analisis Gamifikasi iLearning Berbasis Teknologi Blockchain. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 79–85.
- Ali, A., Abbas, L. N., & Sabiri, A. M. (2021). Keberkesanan Pembelajaran Gamifikasi dalam Pencapaian Pelajar bagi Topik Nombor Kompleks: Effectiveness of Gamification Learning in Student's Achievement for Complex Number Topic. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108–122.
- Choir, L. L., & Choir, J. A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Mobile E-Learning Di Sekolah Dasar. *FASHLUNA*, 2(2), 59–72.
- Fauziah, C., Taufiqulloh, T., & Sudibyoy, H. (2020). Implementasi Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning Selama Pandemi Covid-19. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 5(2), 38–48.
- Heilbrunn, J. (2017). Going nuclear: Trump's increasingly dangerous war of words with Pyongyang. *Spectator*, 334(9859), 8–10.

- Hutahean, P. W. (2021). *Penerapan Konsep Gamification pada E-Learning*. Malang: Ahlimedia Press.
- Kahfi, A. (2020). Tantangan Dan Harapan Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(02), 137–154.
- Khairani, D., Iqbal, M., Rosyada, D., Zulkifli, Z., & Mintarsih, F. (2021). Penerimaan Sistem Pembelajaran Bahasa Arab Dengan E-Learning dan Gim di Masa Pandemi COVID-19. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 19(3), 346–361.
- Muharram, M. R. W., & Widani, W. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran matematika melalui productive struggle sebagai solusi pembelajaran selama pandemi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(2), 266–277.
- Pane, E., & Palupi, A. A. R. (2022). *Seni Dan Teknik Mengajar Daring*. Penerbit Qiara Media.
- Rulyansah, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Quizizz untuk Guru Sekolah Dasar Pedesaan. *Indonesia Berdaya*, 3(1), 165–172.
- Rulyansah, A., Asmarani, R., & Mariati, P. (2022). Peningkatan Creative Thinking melalui Creative Problem-Solving Berorientasi Multiple Intelligence: Kajian pada Bidang Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 109–115.
- Rulyansah, A., Asmarani, R., Mariati, P., & Rahmawati, N. D. (2022). Kemampuan Guru Junior dalam Mengajarkan Proses Berpikir untuk Menyelesaikan Soal Cerita Sederhana: Studi pada Guru Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 203–213.
- Rulyansah, A., Hasanah, U., & Wardana, L. A. (2017). *Model Pembelajaran Brain based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*. LPPM IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Rulyansah, A., & Hayukasari, D. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas Ii Semester Ganjil di SDN Ambulu I Sumberasih–Probolinggo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 84–91.
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1236–1245.
- Ruskandi, K., Pratama, E. Y., & Asri, D. J. N. (2021). *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0*. CV. Caraka Khatulistiwa.
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., & Sahir, S. H. (2019). *E-learning: Implementasi, strategi dan inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Yulianti, D. B. (2022). Pembelajaran Inovatif Dalam Pengajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 6(2), 85–101.
- Zaid, Z. (2021). *Ekuitas Merek dan Advokasi Pelanggan Melalui Strategi Gamifikasi dan Kualitas Pelayanan (Vol. 1)*. Academia Publication.