



## PELATIHAN PENGGUNAAN PLATFORM GAMIFIKASI EDUKATIF GUNA PENGUATAN PENDIDIKAN DI ERA PANDEMI COVID-19 BAGI GURU SEKOLAH DASAR DAN MENENGAH DI KOTA DEPOK

*Training On Using The Educational Gamification Platform To Strengthen Education In The Era Of The Covid-19 Pandemic For Elementary And Middle School Teachers In Depok City*

Yuyun Khairunisa<sup>\*</sup>), Yeni Nurhasanah, Sari Setyaning Tyas, Septia Ardiani, Handika Dany Rahmayanti

Program Studi Teknologi Permainan, Jurusan Desain , Politeknik Negeri Media Kreatif

*Jl. Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640*

\*Alamat Korespondensi : [yuyunkh@polimedia.ac.id](mailto:yuyunkh@polimedia.ac.id)

*(Tanggal Submission: 27 Januari 2022, Tanggal Accepted : 15 Maret 2022)*



### **Kata Kunci :**      **Abstrak :**

*Gamifikasi,  
Gamifikasi  
Edukatif,  
Platform  
Gamifikasi, e-  
learning,  
Media  
Pembelajaran*

Pemanfaatan teknologi pembelajaran jarak jauh (e-learning) perlu disiasati agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif meskipun kegiatan tidak dilakukan secara tatap muka langsung di dalam kelas. Salah satu cara meningkatkan fokus dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah pemanfaatan elemen yang ada dalam game pada media pembelajaran e-learning atau disebut juga dengan istilah gamifikasi. Platform gamifikasi kebanyakan memiliki lisensi ataupun berbayar sehingga Guru harus mengeluarkan biaya ekstra. Solusi atas permasalahan tersebut adalah diadakan pelatihan dan pendampingan penggunaan platform gamifikasi dalam jaringan kepada para Guru dimana aplikasi tersebut tidak berbayar dan sederhana dalam penggunaannya. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mengenalkan dan meningkatkan kompetensi digital Guru dan Pendidik dalam menggunakan platform gamifikasi daring (dalam jaringan) sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah metode pelatihan dan pendampingan. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa tahapan pembuatan media pembelajaran menggunakan platform gamifikasi wordwall.net, yaitu membuka laman wordwall.net, memilih Sign Up, mengatur tampilan myActivities, membuat Maze Chase, dan mengevaluasi/melihat hasil kerja siswa. Kesimpulan kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan digital peserta kegiatan, Produk media pembelajaran berbasis game dan kuis, serta buku panduan praktis penggunaan platform gamifikasi. Materi yang disampaikan bermanfaat bagi para Guru dan Pendidik dalam mempersiapkan bahan ajar digital berbasis game dan kuis.

### **Key word :**      **Abstract :**

*Gamification,  
Educational*

The use of distance learning technology (e-learning) needs to be addressed so that learning objectives can be achieved effectively even though the activities are not



*Gamification, Gamification Platform, e-learning, Learning Media* carried out face-to-face in the classroom. One way to increase the focus and interest of students in learning activities is the use of elements in games in e-learning learning media or also known as gamification. Most of the gamification platforms are licensed or paid, so Teachers have to pay extra. The solution to this problem is to provide teachers with training and mentoring on the use of the online gamification platform where the application is free and simple to use. The purpose of this community service activity is to introduce and improve the digital competence of teachers and educators in using online gamification platforms (on the network) as a learning medium. The method used in service activities is the method of training and mentoring. The results of this community service activity are in the form of stages of making learning media using the wordwall.net gamification platform, namely opening the wordwall.net page, selecting Sign Up, setting up myActivities display, making Maze Chase, and evaluating/viewing student work. The conclusion of this activity is the increase in the digital skills of the activity participants, game and quiz-based learning media products, as well as practical guidebooks for using the gamification platform. The material presented is useful for teachers and educators in preparing digital teaching materials based on games and quizzes.

Panduan sitasi / *citation guidance* (APPA 7<sup>th</sup> edition) :

Khairunisa, Y., Nurhasanah, Y., Tyas, S. S., Ardiani, S., & Rahmayanti, H. D. (2022). Pelatihan Penggunaan Platform Gamifikasi Edukatif Guna Penguatan Pendidikan Di Era Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar Dan Menengah Di Kota Depok. *Jurnal Abdi Insani*, 9(1), 198-209. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i1.489>

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi pembelajaran jarak jauh (e-learning) perlu disiasati agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif meskipun kegiatan tidak dilakukan secara tatap muka langsung di dalam kelas terutama dalam situasi Pandemi covid-19 Putra *et al.*, (2021). Salah satu cara meningkatkan fokus dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah pemanfaatan elemen yang ada dalam game pada media pembelajaran e-learning atau disebut juga dengan istilah gamifikasi Jusuf, (2016). Gamifikasi Sangat baik diterapkan pada mata pelajaran yang memerlukan tingkat pemahaman yang tinggi Lee & Hammer, (2011) karena dapat meningkatkan fokus dan partisipasi peserta didik Kapp, (2012). Selain itu metode gamifikasi merupakan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan Brull & Finlayson, (2016). Terdapat beberapa *platform* gamifikasi daring yang banyak digunakan salah satunya adalah wordwall Heilbrunn *et al.*, (2017). Tim pengabdian memanfaatkan salah satu fitur daring pada platform tersebut dan melakukan evaluasi terhadap capaian pembelajaran.

Tata cara pemanfaatan platform gamifikasi belum banyak dikenal oleh masyarakat terutama para Guru. Dewasa ini, terdapat beberapa aplikasi yang dikembangkan berdasarkan prinsip gamifikasi. Media digital atau aplikasi yang dikembangkan untuk evaluasi media pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan terhadap guru sangat diperlukan dalam meningkatkan profesionalitas di era digital. Sayangnya, untuk guru sekolah swasta kesempatan mengikuti pelatihan tidak sebanyak pada sekolah negeri. Hal ini dikarenakan tidak semua sekolah swasta berbadan hukum yayasan memiliki biaya untuk menyelenggarakan diklat. Beberapa sekolah swasta berdiri dari dana masyarakat, bahkan bergantung dari bantuan operasional sekolah (BOS). Permasalahan yang dihadapi para Guru dan Pendidik di Sekolah Mitra adalah belum mengenal konsep gamifikasi sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan (Hamari *et al.*, 2014). Selain itu belum adanya pelatihan penggunaan platform gamifikasi daring yang dapat menunjang kegiatan penyelenggaraan jarak jauh (Sun'iyah, 2020; Kim *et al.*, 2018; Takahashi, 2010).

Berdasarkan latar belakang diatas maka dari Politeknik Negeri Media Kreatif melalui Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) mengadakan pengabdian masyarakat dalam bentuk Bimbingan Teknis disertai juga dengan Pendampingan. Pelatihan dan bimbingan teknis diselenggarakan secara *hybrid* atau gabungan antara tatap muka luring dan juga daring atau virtual melalui aplikasi Zoom dan live streaming dengan Youtube. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan kompetensi digital Guru dan Pendidik dalam menggunakan platform gamifikasi daring (dalam jaringan) sebagai media pembelajaran. Manfaatnya adalah para peserta dapat membuat media pembelajaran digital berbasis game dan kuis secara mandiri menggunakan platform yang tidak berbayar atau bebas lisensi.

## METODE KEGIATAN

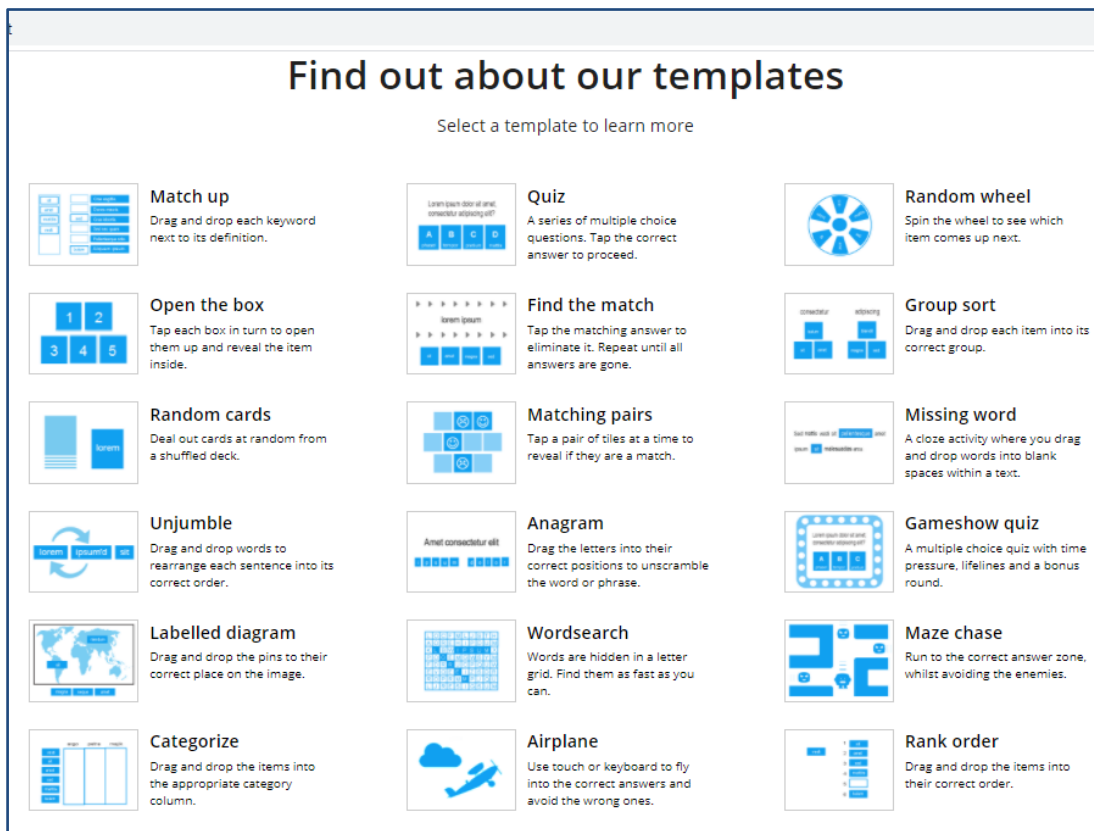
Metode Pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan  
Tahap persiapan meliputi analisis kebutuhan mitra pengabdian masyarakat yaitu Yayasan Nurul Iman Depok. Selain itu koordinasi dan persiapan pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Berikutnya adalah pembuatan buku manual atau modul penggunaan platform gamifikasi daring wordwall.net.
2. Pelaksanaan  
Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara daring (online) melalui webinar. Target pelatihan secara online khususnya adalah mitra yaitu Yayasan Nurul Iman Depok, dan target umumnya adalah Guru dan Pendidik serta Instruktur dimanapun berada yang membutuhkan keterampilan dalam penggunaan platform gamifikasi daring. Sedangkan target Pendampingan dikhususkan kepada para guru mitra yaitu Yayasan Nurul Iman Depok.
3. Pasca-pelaksanaan  
Setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan webinar dengan peserta mitra dan umum, kemudian dilaksanakan pendampingan khusus mitra yang mengalami kesulitan dalam membuat bahan ajar digital berbasis game dan kuis. Kegiatan pendampingan berupa diskusi, praktik serta pendampingan secara online. Kegiatan pendampingan dilaksanakan selama 2 (dua) bulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi dalam kaitannya dengan mekanika game menerapkan sistem poin, papan peringkat, level atau tingkatan, tantangan dan hadiah Zainuddin *et al.*, (2020). Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi. Aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan asal United Kingdom, Visual Education Ltd. Aplikasi ini cocok digunakan oleh pendidik yang ingin mengkreasikan metode penilaian pembelajaran. Hal yang paling menarik dari wordwall adalah games yang dibuat dapat dimainkan secara offline dengan fasilitas Printable yang di sediakan, wordwall juga mendukung share games keberbagai platform sosial media dan embeded code. Wordwall.net memudahkan pengajar membuat game interaktif dan mencetak lembar kerja untuk siswanya. Ini

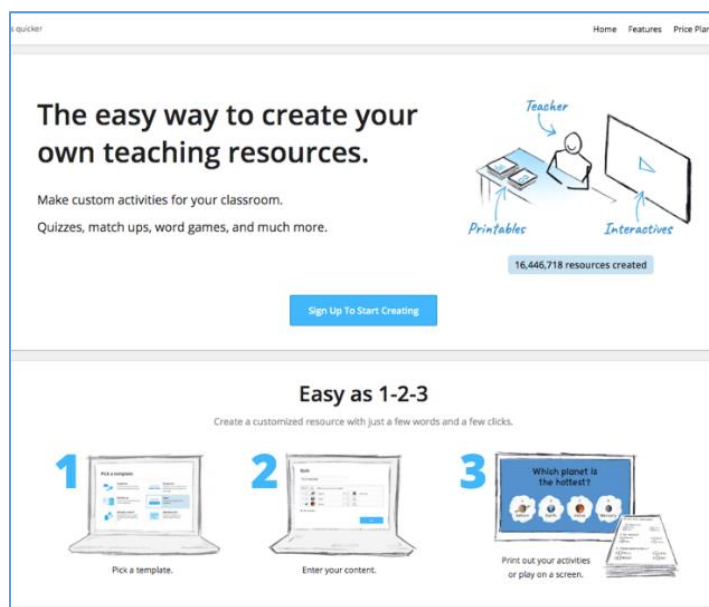
mengotomatiskan proses desain sumber daya, sehingga guru cukup memasukkan konten yang sesuai untuk kelas mereka - daftar kata kunci, definisi, pertanyaan atau gambar.



Gambar 1 Fitur-fitur yang tersedia pada platform gamifikasi daring wordwall.

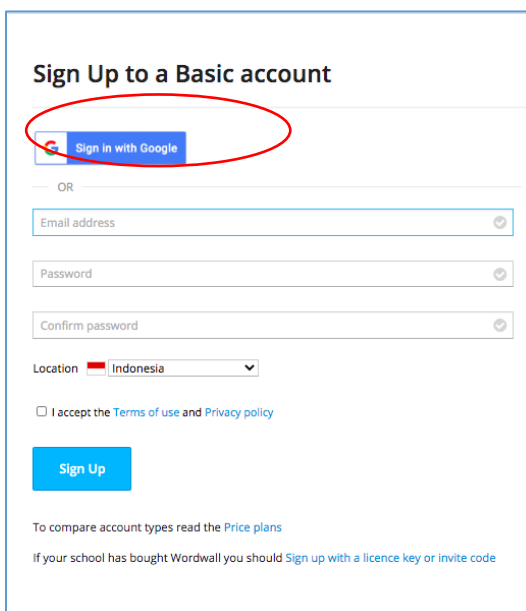
Tahapan pembuatan media pembelajaran menggunakan platform gamifikasi wordwall.net (Wordwall, 2020) adalah sebagai berikut :

1. Buka laman **wordwall.net**



Gambar 2 Halaman Utama Wordwall

## 2. Pilih Sign Up



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](#)

Sign Up

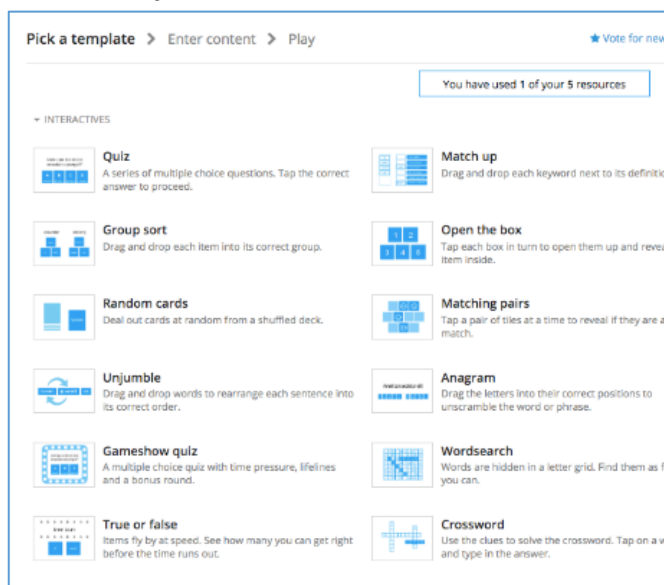
To compare account types read the [Price plans](#)

If your school has bought Wordwall you should [Sign up with a licence key or invite code](#)

Gambar 3 Halaman Sign Up

## 3. Tampil **myActivities** halaman Create Activity pada wordwall.net

- Pilih laman **Create Activity**



Gambar 4 Halaman Create Activity

Pada laman ini tersedia bermacam template game yang dapat dipilih untuk kita aplikasikan pada mata pelajaran yang diampu. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut :

- Siapkan soal yang akan anda aplikasikan pada *game*
- Pemilihan fitur game pada platform wordwall. Template yang dipilih harus sesuai dengan karakter serta kemampuan kognitif target pengguna media pembelajaran Kim, (2015). Fitur game maze chase dipilih karena cocok untuk target peserta didik usia Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah.

Pemilihan template lainnya disesuaikan dengan usia dan tingkat peserta didik. Wordwall masih efektif digunakan hingga usia mahasiswa karena bisa mengatasi kejenuhan dalam belajar Savitri, (2021). Berbagai fitur gamifikasi wordwall cukup inovatif dan diterima dengan baik oleh Generasi Z yang cenderung responsif terhadap inovasi (Rosly & Khalid, 2017).

c. Klik template **maze chase**

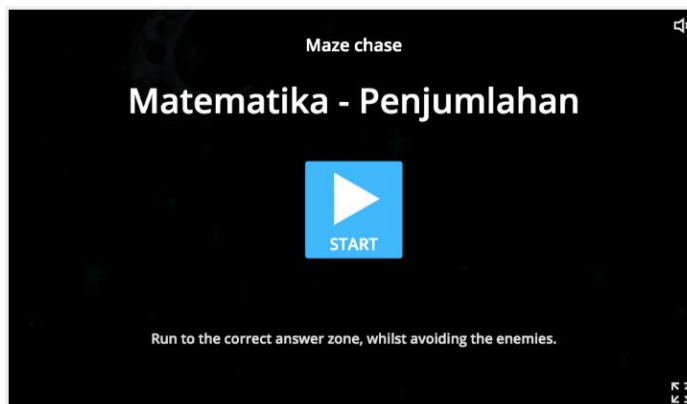
4. Membuat Maze Chase pada Wordwall.net

a) Klik Template **maze chase**

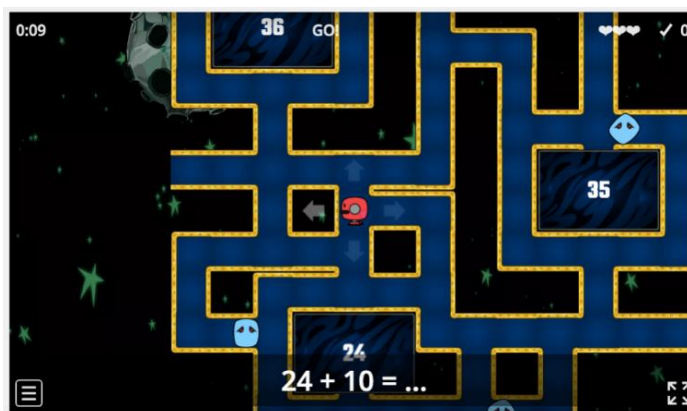
- a. **Activity Title** = diisi dengan nama & materi pelajaran
- b. **+Instruction** = diisi dengan keterangan tambahan (\*optional)  
Soal pada game dapat diisi dengan gambar maupun teks
- c. **+Add a question** = untuk menambah soal
- d. **Done** = selesai menginput soal

b) Membuat **game maze chase**

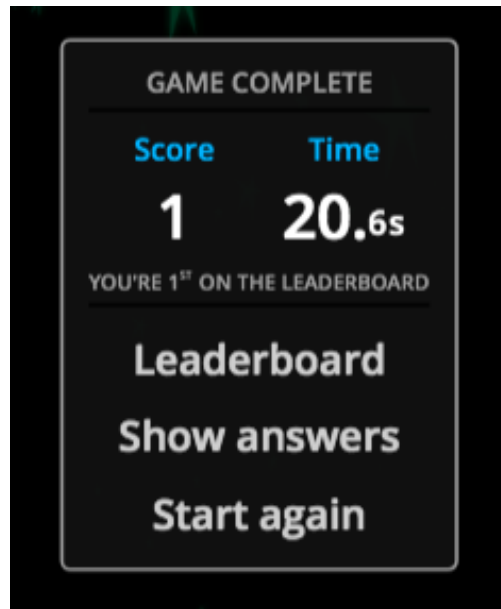
Isikan **activity title**, soal, pilihan jawaban berikut kunci jawabannya selanjutnya setelah selesai pilih **Done**. Adapun contoh tampilannya tertera pada gambar 5 dan gambar 6. Gambar 5 menampilkan halaman awal game dan kuis, gambar 6 menampilkan halaman game dan gambar 7 menampilkan leaderboard atau papan penilaian akhir termasuk skor siswa.



Gambar 5 Tampilan Awal Maze Chase



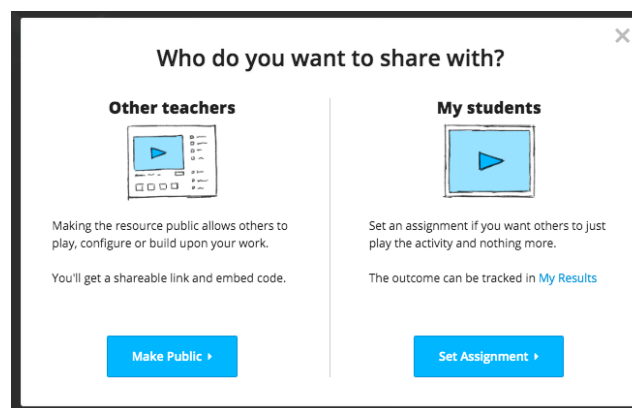
Gambar 6 Tampilan Game Maze Chase



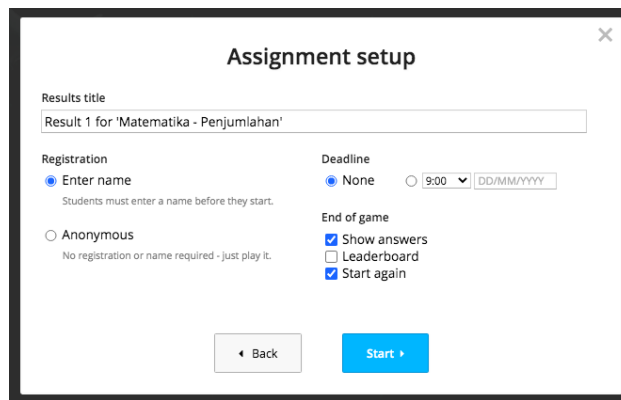
Gambar 7 Tampilan Score Maze Chase

Setelah kita mencoba *game* tersebut, klik *share* untuk mengirim *game* kepada siswa. Akan tampil laman seperti dibawah ini. Selanjutnya pilih *Set Assignment* seperti yang tertera pada gambar 8. Pada laman ini kita dapat mengcopy *link* dan melakukan *share* kepada siswa melalui grup *Whatsapp*, *email* dan grup media social lainnya. Pada laman ini kita dapat mengatur:

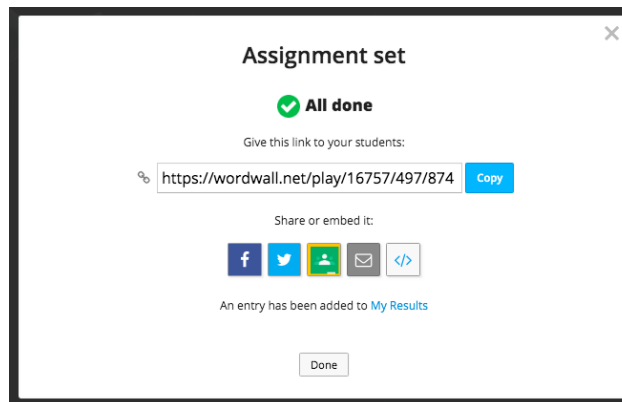
- Registration*, dimana siswa dapat menginput nama pada saat memainkan *game*. *Deadline*, dimana siswa dapat mengatur waktu dan batas waktu *game* dapat dimainkan.
- End of Game*, dimana kita dapat mengatur tampilan akhir *game* apakah ditampilkan *score*, mengulang permainan, dan peringat. Selanjutnya klik **Start**.



Gambar 8 1 Tampilan Halaman Share Game



Gambar 9 Tampilan Halaman Assignment Setup



Gambar 10 Tampilan Assignment Set

##### 5. Melihat hasil kerja siswa

Tahapan untuk melihat lembar hasil kerja adalah sebagai berikut :

- Untuk melihat hasil kerja siswa, pilih menu *MyResult* maka akan tampil hasil kerja siswa yang telah bermain *game*
- Untuk mengatur ulang *game*, kita pilih menu *more*. Pada laman ini kita dapat mengatur ulang *deadline*, *mengcopy link game*, *mengubah nama game* serta *menghapus file game*.

Secara keseluruhan pembuatan media pembelajaran menggunakan platform gamifikasi wordwall.net dapat digambarkan dengan flowchart sebagai berikut:





Gambar 11 Flowchart tahapan penggunaan platform wordwall

Pelaksanaan pelatihan penggunaan platform gamifikasi dalam jaringan (daring) wordwall diadakan pada tanggal 12 Juli 2021 bekerja sama dengan mitra yaitu Yayasan Nurul Iman di Kota Depok. Pelatihan dalam bentuk web seminar (webinar) dengan target utama peserta adalah para Guru dari sekolah mitra, serta target lainnya adalah para Guru/Pendidik/Instruktur di luar mitra. Publikasi dilakukan melalui media sosial untuk peserta di luar mitra. Jumlah peserta terdiri dari 112 orang, 40 orang berasal dari sekolah mitra, dan 72 orang berasal dari sekolah bahkan universitas di luar mitra. Presentase peserta diantaranya 23,6 % berasal dari Guru SLTP/Sederajat, 23,6 % berasal dari Guru SD/ sederajat, 15,3 % berasal dari Guru SLTA/ sederajat, 13,9 % dari kalangan Dosen dan lainnya dari kalangan instruktur, pegawai dan mahasiswa.

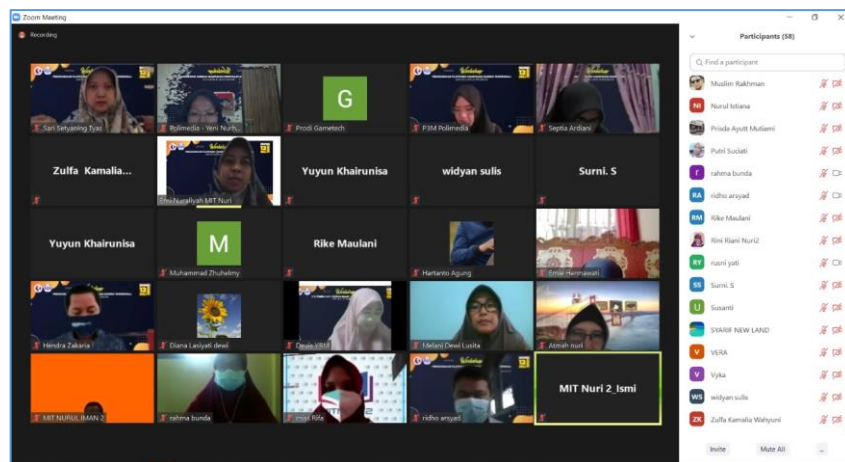


Gambar 12 Publikasi Pelaksanaan kegiatan di media sosial.

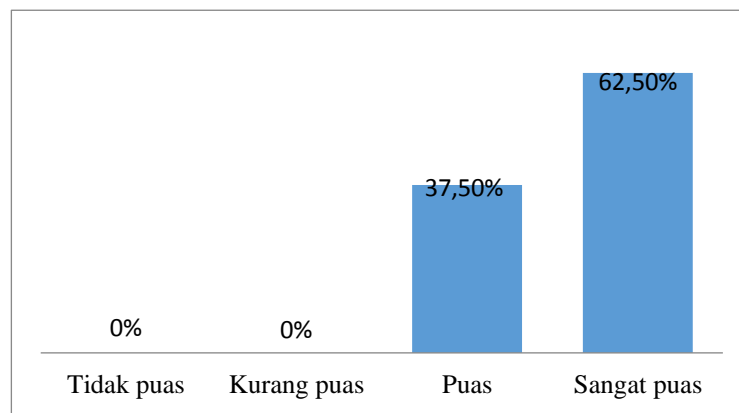


Gambar 13 Pelaksanaan Kegiatan Webinar

Pelatihan webinar terdiri dari materi dari narasumber dan praktik penggunaan platform yang dipandu oleh moderator dan fasilitator. Luaran dari pelatihan ini adalah para peserta mampu membuat media game dan kuis pembelajaran secara mandiri. Tersedia 6 voucher gopay bagi peserta yang berhasil membuat media pembelajaran game/kuis yang paling menarik. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mengisi kuesioner evaluasi kegiatan untuk melihat sejauh mana efektifitas penyelenggaraan webinar. Hasilnya adalah 62,5 % peserta sangat puas dalam mengikuti pelatihan webinar dan 37,5% sisanya menyatakan puas, visualisasi rekapitulasi data tertera pada Gambar 15.



Gambar 14 Dokumentasi Peserta Webinar



Gambar 15 Grafik kepuasan peserta workshop

Beberapa komentar dan saran dari peserta setelah pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Peserta menginginkan diadakannya orkshop Kembali dengan tema yang berbeda (11 orang)
2. Pelatihan webinar sangat bermanfaat dalam membuat inovasi pembelajaran (5 orang)
3. Pelatihan diadakan secara offline setelah pandemic mereda (1 orang).

## KESIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil evaluasi dari peserta maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan ini berjalan sukses. Sejumlah 62,5 % peserta sangat puas dalam mengikuti pelatihan webinar dan 37,5% sisanya menyatakan puas. Materi yang menarik dan amat diperlukan bagi para Guru dan Pendidik pada situasi Pandemi Covid-19. Peserta juga berharap agar diadakan Kembali pelatihan dengan tema yang berbeda.

## SARAN

Terdapat beberapa masukan dan saran dari peserta yaitu pelaksanaan kegiatan webinar agar memperbanyak waktu praktik agar peserta lebih faham. Panitia juga mendapatkan masukan agar lebih baik dalam pengelolaan noise pada webinar dengan platform zoom. Saran lainnya adalah agar diadakan workshop kembali dengan tema yang berbeda

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat. Terma kasih kepada Politeknik Negeri Media Kreatif terutama Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang telah memberikan pendanaan terhadap kegiatan ini. Tak lupa terima kasih kami haturkan kepada Mitra kami Yayasan Nurul Iman Kota Depok atas Kerjasama yang terselenggara dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of gamification in increasing learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(8), 372–375.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Heilbrunn, B., Herzig, P., & Schill, A. (2017). *Gamification Analytics - Methods and Tools for Monitoring*

- and Adapting Gamification Designs*. Switzerland (Swiss) : Springer Interna.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1).
- Kapp, K. M. (2012). *What is gamification. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*.
- Kim, B. (2015). Designing gamification in the right way. *Library Technology Reports*, 51(2), 29–35.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education : Enjoy Learning Like Gaming*. Switzerland : Springer International Publishing.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Acad. Exch*, Q. 152.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *TERANG*, 4(1), 83–90.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). *Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*. 144–154.
- Savitri, A. (2021). PEMANFAATAN GAME EDUKASI WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SECARA DARING DI PERGURUAN TINGGI. *ISoLEC Proceedings*, 159–166.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/2024>
- Takahashi, D. (2010). *Gamification Gets Its Own Conference*. Venture Beat.
- Wordwall. (2020). *Create Better lessons Quicker*.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.