



**WORKSHOP PEMANFAATAN EDUGAME INTERAKTIF DALAM KEGIATAN
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SMA NEGERI 1 PARITTIGA**

**WORKSHOP ON UTILIZING INTERACTIVE EDUGAMES IN MULTIMEDIA-BASED
LEARNING ACTIVITIES AT SMA NEGERI 1 PARITTIGA**

Aditya Ahmad Fauzi^{1*}, Fithriawan Nugroho², Adisuputra³, Rahmad Firdaus⁴

¹²³⁴ Universitas Pertiba, Pangkalpinang, Indonesia

¹*aditya.a.fauzi23@gmail.com, ²fnugroho48@gmail.com, ³saputra.as@gmail.com ,
⁴firdaus.rf@gmail.com.

Abstrak: Undang Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, karena pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Dunia pendidikan saat ini mengalami transformasi yang luas dan cepat sebagai akibat dari pertumbuhan pesat dalam teknologi dan ilmu pengetahuan. Berdasarkan implementasi kurikulum merdeka saat ini, pemanfaatan teknologi dapat menjadi pilihan guru untuk melaksanakan pembelajaran diferensiasi di kelas. Adapun dengan berbasis Multimedia Interaktif banyak kita jumpai pada saat ini, diantaranya Kahoot! dan Quizizz, kedua platform ini memungkinkan guru untuk bisa menggunakannya, selain lebih mudah digunakan tampilan pada menu nya mudah di pahami. Namun permasalahan yang masih sering dijumpai di beberapa sekolah adalah masih kurangnya kemampuan para guru dalam mengadopsi perkembangan teknologi informasi, terutama komputer, selain itu guru masih kesulitan dalam menemukan sumber atau media pembelajaran yang tepat dan memiliki keefektifan yang tinggi. Dalam pengabdian masyarakat ini mendapatkan hasil dimana para Guru di SMAN 1 Parittiga dapat memanfaatkan edugame interaktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis multimedia.

Kata Kunci: Edugame, Pembelajaran Interaktif, Berbasis Multimedia, Kahoot.

Abstract: *The National Education System Law No. 20/2003 explains that humans need education in their lives, because education is an effort so that humans can develop their potential through the learning process. The world of education is currently undergoing extensive and rapid transformation as a result of the rapid growth in technology and science. Based on the implementation of the current independent curriculum, the utilization of technology can be an option for teachers to carry out differentiated learning in the classroom. As for Interactive Multimedia-based, we can find many at this time, including Kahoot! and Quizizz, these two platforms allow teachers to be able to use them, besides being easier to use, the appearance on the menu is easy to understand. However, the problem that is still often found in some schools is the lack of ability of teachers to adopt the development of information technology, especially computers, besides that teachers still have difficulty in finding the right learning resources or media and have high effectiveness. In this community service, there are results where teachers at SMAN 1 Parittiga can utilize interactive edugames in multimedia-based learning activities*

Keywords: *Edugame, Interactive Learning, Multimedia-based, Kahoot*

Received	Revised	Published
17 Mei 2024	10 Juni 2024	15 Juli 2024

Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini mengalami transformasi yang luas dan cepat sebagai akibat dari pertumbuhan pesat dalam teknologi dan ilmu pengetahuan. (Zahara, M., Nazariah., Yani, M., & Andrian, 2021). Teknologi dan Informasi mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Saat ini pemerintah berupaya dalam

menginovasi pendidikan dengan menggiatkan pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan implementasi kurikulum merdeka saat ini, pemanfaatan teknologi dapat menjadi pilihan guru untuk melaksanakan pembelajaran diferensiasi di kelas. Penerapan teknologi juga dapat digunakan pada media pembelajaran interaktif, sebagai solusi agar materi yang disampaikan lebih menarik (Nurrahmah, A., Mulyatna, F., Karim, A., Indraprasta, 2021)

Undang Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, karena pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain, yang dikenal dan diakui oleh masyarakat (Hidayat, 2018). Dengan perkembangan zaman yang pesat sekarang ini, berakibat pada mutu pendidikan menjadi lebih baik dan relevan dengan perkembangan zaman. Saat ini guru harus mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk tetap berkiprah di dunia pendidikan dan harus senantiasa meningkatkan kompetensi dirinya dalam menjalankan tugas serta tanggung jawab sebagai pendidik. Salah satu media pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Namun muncul berbagai alasan belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru diantaranya terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya cukup dana (Fransisca, M. Yunus, Y., & Saputri, 2021). Menurut Ibrahim dalam (Daryanto, 2016) mengemukakan dalam era perkembangan iptek yang begitu pesat, profesional guru tidak cukup hanya dengan kemampuan mengajarkan siswa, tetapi juga harus mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media evaluasi pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan (Ilmiyah, 2019)

Adapun dengan berbasis Multimedia Interaktif banyak kita jumpai pada saat ini, diantaranya Kahoot! dan Quizizz, kedua platform ini memungkinkan guru untuk bisa menggunakannya, selain lebih mudah digunakan tampilan pada menu nya mudah di pahami, dan yang terlebih kedua platform diatas tidak berbayar. Menurut (Sutirna, 2018) media kahoot merupakan webtool untuk membuat kuis, diskusi, dan survei secara menarik. Kahoot bisa digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa termotivasi untuk belajar. Kahoot juga membantu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada penelitian menurut (Kocakoyun. dkk, 2017) membuktikan bahwa Kahoot merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran, selain itu hasil penelitian (Irwan, 2019) menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran interaktif di sekolah.

Namun permasalahan yang masih sering dijumpai di beberapa sekolah adalah masih kurangnya kemampuan para guru dalam mengadopsi perkembangan teknologi informasi, terutama komputer, selain itu guru masih kesulitan dalam menemukan sumber atau media pembelajaran yang tepat dan memiliki keefektifan yang tinggi. Karena media yang selama ini digunakan para guru adalah media pembelajaran yang disajikan secara tekstual, seperti: buku, teks dan LKS. Hal ini juga terjadi di SMA N 1 Parittiga yang merupakan mitra pada Program Kemitraan Masyarakat ini. Dengan latar belakang tersebut, maka dari itu dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan profesionalisme guru di SMA N 1 Parittiga, dibuatlah workshop Perancangan Kegiatan pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Dengan demikian bukan hanya prestasi siswa yang ditingkatkan tetapi kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.

Metode

Sehubungan dengan masalah yang di uraikan di atas, program Pengabdian Masyarakat

dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya adalah tahap diskusi awal, pelatihan pembuatan edugame interaktif media berbasis Multimedia (praktik, diskusi dan Problem Solving), evaluasi dan pendampingan. Hal ini selaras dengan pendapat Menurut (Ahmad, 2017) konsep komunikasi pembangunan yang melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam proses pengembangan. Ahmad juga membahas strategi komunikasi yang efektif, peran media dan teknologi, serta tantangan yang dihadapi dalam menerapkan komunikasi partisipatif. Artikel ini memberikan wawasan tentang bagaimana partisipasi masyarakat dapat ditingkatkan melalui pendekatan komunikasi yang terlibat dalam proses pengabdian masyarakat. Tahapan kegiatan secara rinci disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Workshop

Diskusi awal dengan Guru di SMAN 1 Parittiga untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan dalam pemanfaatan teknologi informasi. Pada tahap ini, tim pengusul yaitu SMAN 1 Paritiga menetapkan tujuan bersama untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, sehingga guru-guru SMAN 1 Patittiga fasih dalam mengoperasikan teknologi informasi khususnya komputer/laptop yang mampu menunjang dalam proses belajar mengajar.

Dilanjutkan dengan Pelatihan yang mana dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Guru di SMAN 1 Parittiga diberikan pelatihan tentang pemanfaatan teknologi informasi berupa penggunaan komputer atau laptop, karena sebelumnya belum maksimal dalam penggunaan teknologi informasi. Pada pelatihan ini, guru-guru dilatih untuk mampu menggunakan aplikasi sederhana untuk membuat media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar siswa.
2. Guru di SMAN 1 Parittiga diberikan pelatihan langsung dengan praktik, diskusi dan Problem Solving tentang pembuatan media pembelajaran edugame interaktif berbasis multimedia. Pada tahap awal, guru-guru akan dikenalkan pada aplikasi Kahoot yang berbasis web. Dimana aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang nantinya berisi materi-materi pelajaran, latihan soal, bahkan pembahasan yang semua itu dibuat dengan tampilan yang interaktif, sehingga siswa nantinya lebih tertarik memperhatikan materi pelajaran dan semangat dalam mengerjakan latihan soal serta pembahasannya.

Evaluasi dan Pendampingan, kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh Penulis. Evaluasi berupa hasil Pelatihan peserta (Guru di SMAN 1 Parittiga) terhadap pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Setelah dilakukan pelatihan kepada mitra, diharapkan ada peningkatan kualitas dan wawasan mitra tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah pelatihan dan pembinaan dilakukan, masing-masing peserta pelatihan nantinya harus mampu membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Tujuan dari workshop Perancangan Kegiatan pembelajaran Berbasis Multimedia Ineraktif ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai penggunaan dan pemanfaatan edugame Kahoot dalam kegiatan pembelajaran. Melatih guru dalam merancang kegiatan pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan menggunakan Kahoot, dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan mulai pada hari senin di SMAN 1 Paritiga, Kabupaten Bangka Barat, Prov. Kepulauan Bangka Belitung. Terlebih dahulu penulis melakukan observasi setelah menerima surat permohonan narasumber dari SMAN 1 Paritiga untuk kegiatan PKM kepada Universitas Pertiba dan menyepakati waktu sosialisasi selanjutnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh semua guru SMAN 1 Paritiga. Berikut gambar lokasi pengabdianya



Gambar 2. SMA N 1 Paritiga

Selanjutnya, dilanjutkan dengan menyampaikan materi kegiatan pelatihan melalui presentasi dan dikombinasikan dengan praktik, diskusi, dan penyelesaian masalah untuk membuat game pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Proses pelatihan terdiri dari tiga tahap: Pengenalan/Orientasi, Pemaparan Materi, dan Pendampingan.

Kegiatan dimulai dari pengenalan model-model yang disampaikan oleh penulis melalui presentasi dengan menggunakan slide Power Point (PPT). Pada step ini guru SMA N 1 Paritiga dilatih untuk menggunakan model-model pembelajaran yang selama ini belum pernah diterapkan dalam pembelajaran dikelas.



Gambar 3. Pengenalan Model Pembelajaran Edugame

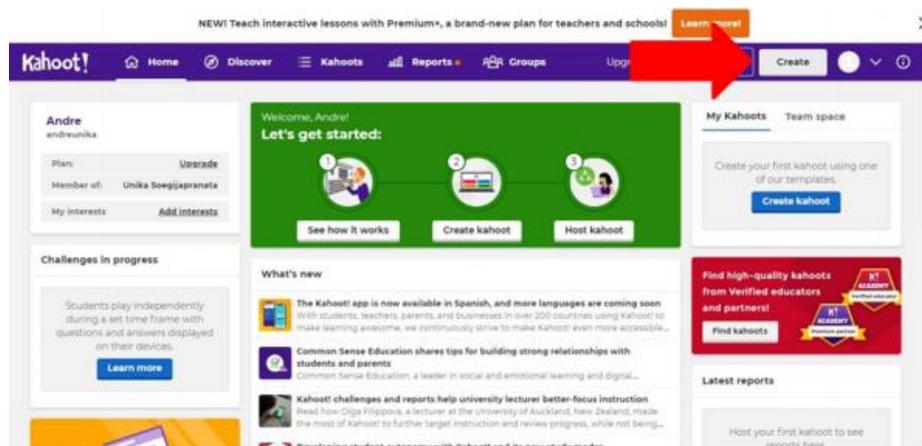
Penulis menyampaikan materi tentang bagaimana para guru dapat menguasai penggunaan model-model edugame pembelajaran interaktif yang sesuai dengan bidang studi masing-masing guru. Hal ini penting dipahami oleh semua guru supaya dapat dilaksanakan ketika mengajar. Sebab selama ini para guru secara umum belum menggunakan model-model edugame pembelajaran

interaktif ketika mengajar setiap hari. Padahal penggunaan model-model edugame pembelajaran interaktif yang tepat ketika mengajar sangat membantu guru ketika menyampaikan materi. Selain meringankan tugas guru dalam penerapan model-model edugame pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan kegairahan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.



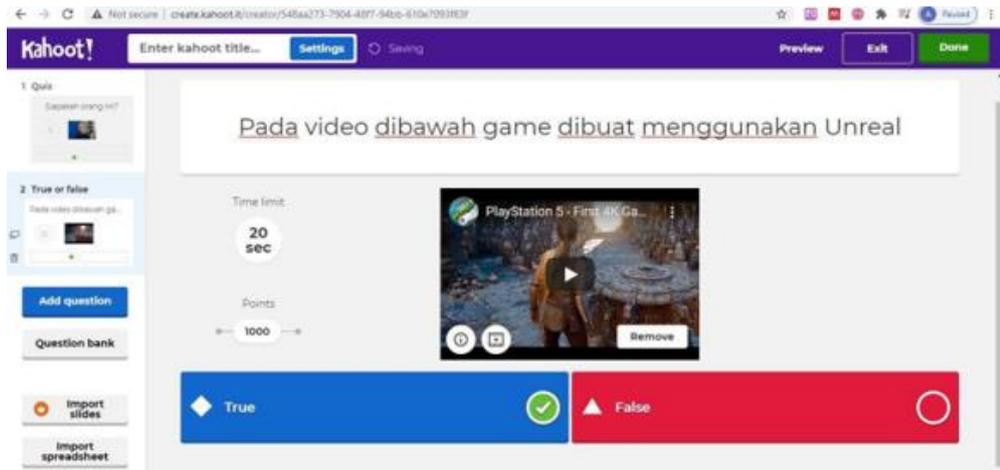
Gambar 4. Pemaparan Materi Edugame

Dalam pengelolaan proses pembelajaran di kelas, guru harus lebih cerdas dan kreatif dalam penentuan model, strategi, pendekatan dan metode serta harus relevan dengan karakteristik dan level berpikir siswa. Guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Pada tahap simulasi ini guru mempraktikkan terhadap salah satu model edugame pembelajaran yang telah dijelaskan yaitu model edugame pembelajaran dengan menggunakan Kahoot!. Adapun praktik yang diberikan kepada guru yaitu membuat soal-soal latihan dengan menggunakan Kahoot! diawali dengan praktik membuat soal berbentuk game kuis sebagai berikut:



Gambar 5. Membuat Soal Game Kuis

Dilanjutkan dengan membuat jenis pertanyaan True and False yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 6. Membuat Rertanyaan *True and False*

Setelah itu dilanjutkan dengan simulasi pengerjaan game kuis yang sudah dibuat. Setelah kegiatan simulasi selesai dan memastikan guru dapat menyerap dan mengimplementasikan materi dengan baik. Penulis memberikan kesempatan kepada para guru untuk diskusi tanya jawab bila mana guru masih belum paham, dan mempersilahkan gurun untuk memberikan saran terhadap tingkat kepuasan pada pelaksanaan workshop Perancangan Kegiatan pembelajaran Berbasis Multimedia Inetraktif.



Gambar 7. Diskusi Tanya Jawab Guru dan Penulis

Setelah acara selesai penulis dan Guru SMA N 1 Parittiga Kabupaten Bangka Barat melakukan foto bersama untuk menjalin keakraban. Penulis juga diminta untuk dapat memberikan pelatihan lagi kepada Guru SMA N 1 Parittiga Kabupaten Bangka Barat di waktu lain.



Gambar 8. Foto bersama Penulis dan Peserta Workshop

Pendidikan saat ini mengalami transformasi signifikan dengan adopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Kahoot, sebagai salah satu edugame yang populer, menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Pada hasil diatas penulis menemukan beberapa hal yang dapat berimbas baik dalam proses belajar mengajar siswa di SMAN 1 Parittiga diantaranya:

1. Peningkatan Pembelajaran Penggunaan Edugame Kahoot
 - Guru mendapatkan pembelajaran yang komprehensif mengenai penggunaan Kahoot. Mereka diajarkan cara membuat kuis, menambahkan pertanyaan, serta mengatur waktu dan poin untuk setiap pertanyaan.
 - Penggunaan Kahoot dalam berbagai mata pelajaran dibahas, dengan contoh-contoh praktis yang dapat langsung diterapkan di kelas.
2. Kepuasan Guru terhadap Materi yang Disampaikan
 - Guru merasa puas dengan materi yang disampaikan dalam workshop. Materi disusun dengan jelas, mulai dari dasar penggunaan Kahoot hingga strategi implementasinya dalam pembelajaran.
 - Sesi tanya jawab yang interaktif memungkinkan guru untuk mengatasi berbagai masalah dan tantangan yang mereka hadapi dalam menggunakan Kahoot.
3. Peningkatan Wawasan Guru
 - Wawasan guru tentang pembelajaran berbasis multimedia interaktif meningkat secara signifikan. Mereka memahami pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
 - Guru menjadi lebih terbuka terhadap inovasi dan siap untuk mencoba metode baru dalam pengajaran.
4. Manfaat Workshop bagi Guru
 - Workshop ini membantu guru untuk lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi di kelas. Mereka memperoleh keterampilan baru yang dapat memperkaya metode pengajaran

mereka.

- Guru dapat berbagi pengalaman dan strategi dengan sesama peserta workshop, menciptakan komunitas belajar yang saling mendukung.

Kesimpulan

Workshop "Perancangan Kegiatan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Edugame Kahoot" berhasil mencapai tujuannya dengan baik. Guru-guru yang berpartisipasi merasa terbantu dengan pembelajaran yang mereka terima, merasa puas dengan materi yang disampaikan, dan mendapatkan wawasan baru yang berguna untuk pengajaran mereka. Integrasi Kahoot dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan motivasi siswa, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, workshop ini memberikan fondasi yang kuat bagi guru untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Ucapan Terima Kasih

Pertama kami ucapkan terima kasih, kepada SMA N 1 Parittiga yang telah menyelenggarakan pelatihan ini. Terima kasih kepada Pak Nur Buana, Kepala Sekolah SMA N 1 Parittiga, yang telah memberikan dukungan penuh dan fasilitas yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan ini.

Kedua, kepada para guru SMA N 1 Parittiga selaku peserta pelatihan. Terima kasih atas antusiasme dan partisipasi aktif yang telah ditunjukkan selama pelatihan. Kami sangat menghargai dedikasi dan semangat Bapak dan Ibu Guru dalam meningkatkan kompetensi dan kualitas pembelajaran.

Ketiga, kepada Universitas Pertiba yang telah ditunjuk sebagai pemateri dalam pelatihan ini. Terima kasih atas kerjasama dan dukungan yang luar biasa dalam berbagi ilmu dan pengalaman yang sangat berharga.

Terakhir, kami sampaikan terima kasih kepada Pak Suhardi, Rektor Universitas Pertiba, atas kehadiran dan dukungannya yang sangat berarti bagi suksesnya acara ini. Semoga segala usaha dan kerja keras kita semua mendapat ridho dari Allah SWT dan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi dunia pendidikan.

Referensi

- Ahmad, J. (2017). Participatory development communication in theory and practice. *Media Watch*, 8(2), 265–279.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Fransisca, M. Yunus, Y., & Saputri, R. P. (2021). Workshop pembuatan media ajar berbasis android bagi mahasiswa Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) Kota Padang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 78–83.

- Hidayat, M. F. (2018). Upaya Peningkatan Kompetensi Dalam Membuat ELearning Bagi Guru SMK Dinamika Kota Tegal. *Jurnal Abdimas PHB*, Vol 1(11).
- Ilmiyah, N. H. dan M. S. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal JIEET*, 03(01).
- Irwan, dkk. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 8(1).
- Kocakoyun. dkk. (2017). Determination of University Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification. *World Education Technologies*, 2(9).
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., Karim, A., Indraprasta. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(12), 407–412.
- Sutirna. (2018). Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Aplikasi Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Semanasriatek*. JurnalSemanasriatek.sakaintek.org.
- Zahara, M., Nazariah., Yani, M., & Andrian, R. (2021). Islamic Studies Technique Through Playing, Story Telling and Singing Method for Kids in Lambirah Village Aceh Besar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30.