



PELATIHAN PEMBUATAN GAME EDUKATIF MENGGUNAKAN KAHOOT DAN WORDWALL

Khatrin Juliani Taku Neno ^a, Aranci Amheka ^b

^{ab} Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Citra Bangsa, Propinsi Nusa Tenggara Timur

^a khatrintakunen096@gmail.com, ^b aranciamheka@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat pada akhirnya juga merambat ke dunia pendidikan dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan di era digital saat ini. Pemanfaatan teknologi yang diintegrasikan dalam media pembelajaran membawa banyak manfaat dalam proses belajar-mengajar. Game edukatif merupakan salah satu media yang dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Platform populer dan gratis yang dapat dimanfaatkan untuk membuat game edukatif adalah kahoot dan wordwall.

Kata Kunci : Game edukatif, Kahoot, Wordwall

Abstract

Rapid technological developments eventually also spread to the world of education and become an integral part of today's digital era. The use of integrated technology in learning media brings many benefits in the teaching and learning process. Educational games are one of the media that can be an alternative in improving the quality of learning. Popular and free platforms that can be used to create educational games are kahoot and wordwall.

Keywords: Educational game, Kahoot, Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang terus berkembang, termasuk dalam media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam era digital ini [1]. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi semakin penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar [2, 3]. Teknologi dapat diintegrasikan media pembelajaran sehingga mengakomodir peserta didik dalam memahami materi secara mendalam, bermakna dan lebih cepat [4]. Kemajuan teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran juga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar [5]. Keunikan dari game edukatif adalah kemampuannya untuk memadukan konten pembelajaran dengan elemen-elemen permainan yang menyenangkan dan menantang, sehingga efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [6].

Bertolak dari pentingnya media pembelajaran, seorang pendidik diharuskan untuk mampu meningkatkan kualitas dan kemampuan dirinya, termasuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai perkembangan zaman [7]. Namun berdasarkan hasil observasi, tidak semua pendidik di SMP N 5 Kupang Timur mampu mengembangkan game edukatif yang menarik dan inovatif. Dalam proses pembelajaran, pendidik masih menggunakan media konvensional sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa. Oleh karena itu, tim Pengabdian Masyarakat menawarkan solusi alternatif yaitu pelatihan pembuatan game edukatif menggunakan kahoot dan wordwall. Pelatihan dalam penggunaan platform ini diharapkan dapat memfasilitasi para pendidik dalam memanfaatkan potensi kedua platform untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Pemilihan kedua platform ini juga disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pendidik di SMP N 5 Kupang Timur. Kahoot menyajikan permainan berbasis game interaktif dengan fitur kompetisi dan leaderboards, sementara Wordwall menawarkan beragam jenis permainan kata dan interaktifitas yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. METODE ABDIMAS

Kegiatan pelatihan pembuatan game edukatif menggunakan kahoot dan wordwall ini dilaksanakan di SMP N 5 Kupang Timur. Pelatihan dilaksanakan pada hari Jumat, 16 Maret 2023 dari pukul 08.30 sampai pukul 12.00. Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu dilakukan dengan cara :

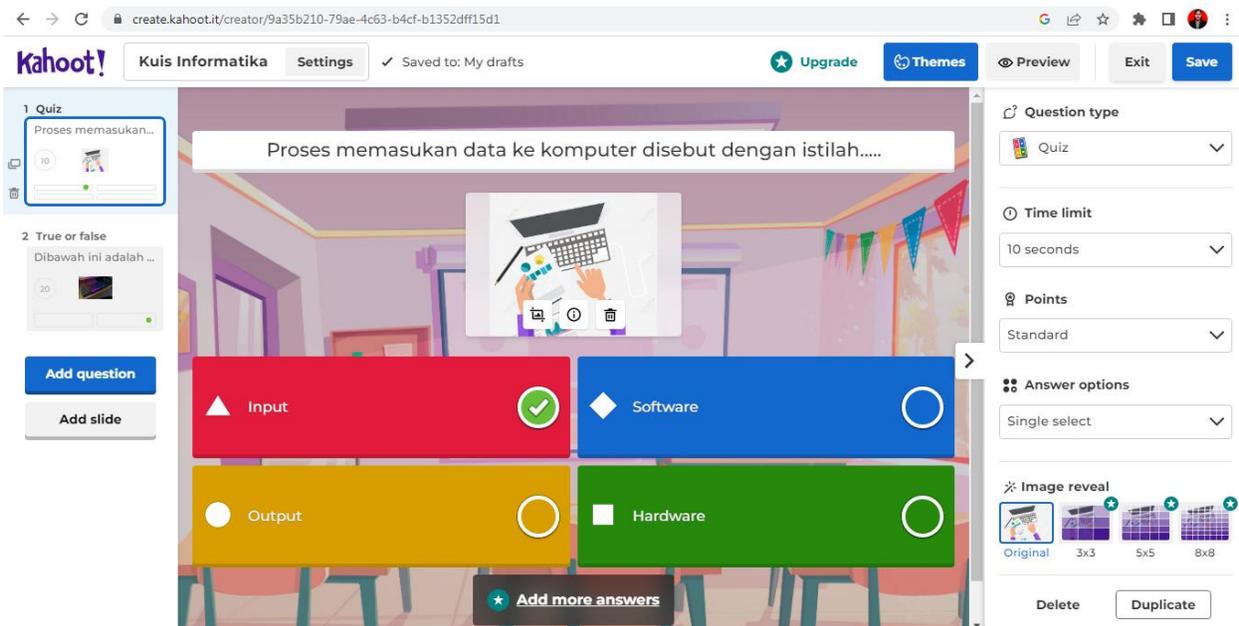
- Presentasi dan penjelasan konsep dasar game edukatif
- Demonstrasi penggunaan platform Kahoot dan Wordwall
- Sesi praktik langsung oleh peserta dalam merancang dan membuat permainan edukatif
- Diskusi dan tanya jawab untuk memastikan pemahaman yang mendalam

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

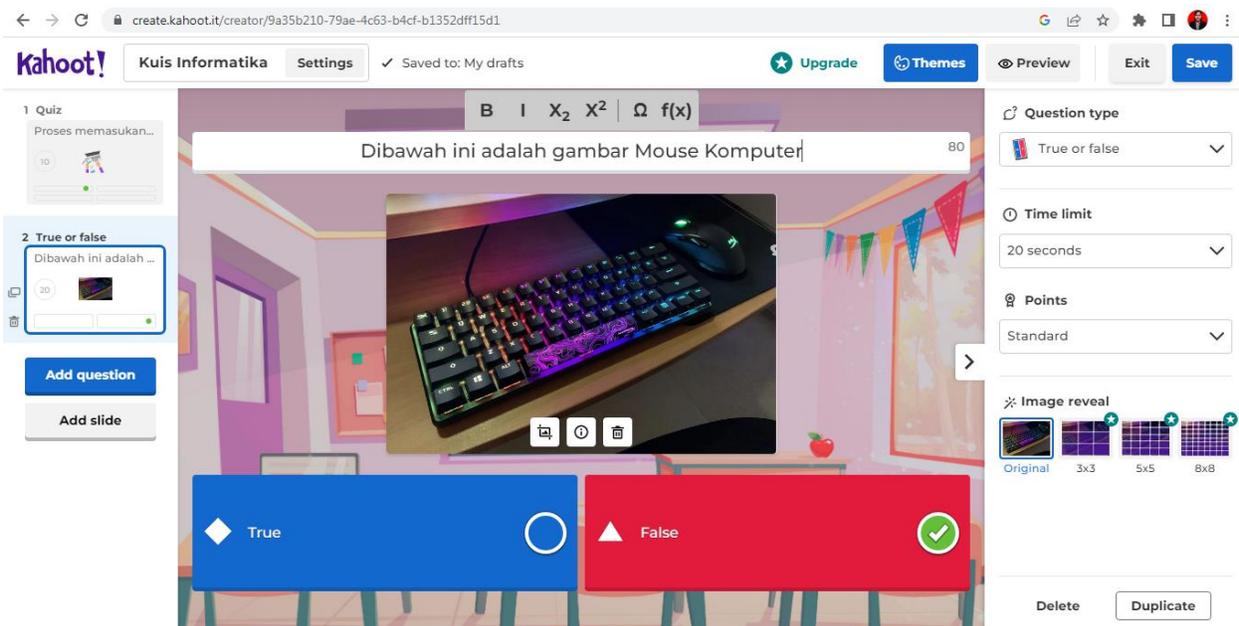
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul pelatihan pembuatan game edukatif menggunakan kahoot dan wordwall bertujuan untuk membantu pendidik di SMP N 5 Kupang Timur dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Kegiatan ini berlangsung secara *offline* di ruang guru SMP N 5 Kupang Timur. Jumlah guru yang mengikuti kegiatan ini adalah 5 orang. Kegiatan ini dimulai dengan presentasi dan penjelasan konsep dasar game edukatif. Dilanjutkan dengan pengenalan dasar aplikasi kahoot dan wordwall. Setelah itu, pemateri langsung mendemonstrasikan langkah-langkah membuat game edukatif kahoot dan wordwall. Dikarenakan aplikasi kahoot yang kita pakai adalah versi gratis atau tidak berbayar, maka jenis game yang bisa digunakan hanya *multiple choice* dan *true or false*.



Gambar 1. Pengenalan konsep dasar dan demonstrasi penggunaan kahoot dan wordwall



Gambar 2. Contoh penggunaan kahoot untuk jenis game *multiple choice*



Gambar 3. Contoh penggunaan kahoot untuk jenis game *true or false*

Setelah demonstrasi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung oleh peserta pelatihan. Pertama, peserta terlebih dahulu diminta untuk mempersiapkan materi yang akan dipakai sebagai soal game. Setelah itu, peserta diarahkan untuk mengakses situs : <https://create.kahoot.it> dan membuat akun. Berikutnya, peserta dipersilahkan mulai merancang dan membuat permainan edukatif sekreatif mungkin. Dimulai dari menambahkan soal, pilihan jawaban dan menentukan jawaban yang benar. Tidak lupa, dilakukan *preview* untuk mengecek sejauh mana keberhasilan game telah yang dibuat.

Selama berlangsungnya sesi praktikum, peserta diarahkan dan didampingi langsung oleh tim pengabdian. Peserta juga diberikan kesempatan untuk berdiskusi terkait *project* yang sedang dirancang dan bertanya apabila ada kendala yang ditemui. Diakhir sesi, secara bergilir setiap peserta pelatihan meluncurkan game yang telah dibuatnya dan peserta pelatihan lain bersama-sama

memainkan game tersebut. Partisipasi peserta dalam pelaksanaan kegiatan ini cukup tinggi, terlihat dari antusiasme peserta menyimak setiap materi yang dibagikan. Partisipasi peserta juga terlihat melalui keaktifan peserta mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan serta kreativitas peserta dalam merancang game.



Gambar 4. Tim pengabdian mendampingi peserta selama praktikum

Pelaksanaan pelatihan pembuatan game edukatif telah selesai, namun diharapkan materi yang dibagikan dapat terus diperdalam dan diperkuat sehingga pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menjamin kualitas pembelajaran. Selain itu, dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah didapatkan selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), diharapkan para siswa juga lebih antusias dan berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari kesemua manfaat yang didapat, akhirnya bermuara pada peningkatan hasil belajar khususnya dan peningkatan mutu pendidikan umumnya.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMP N 5 Kupang Timur berlangsung dengan baik. Adapun kegiatan yang telah dilakukan adalah pelatihan pembuatan game edukatif menggunakan kahoot dan wordwall bagi para pendidik SMP N 5 Kupang Timur. Partisipasi, dukungan dan keaktifan guru dalam pelaksanaan kegiatan adalah sumbangsih terbesar dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini untuk menambah pemahaman guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatan platform online untuk merancang game edukatif yang menyenangkan dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Purnasari, P. D., Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kompetensi pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3). DOI : <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- [2] Setiawan, W. (2017). Era digital dan tantangannya. *Prosiding*. Sukabumi : Universitas Muhammadiyah, 1-9.
- [3] Afandi, Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di Indonesia. *Prosiding*. Surakarta : Universitas Negeri Surakarta, 113-119.
- [4] Dofir. (2020). Analisis kontrasif pendidikan di Indonesia, di Finlandia dan ajaran Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Ta'dib*, 18(1).
- [5] Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*, 2nd edition. Jakarta : Prenada Media Group.
- [6] Mokoagow, F. ., Hadjaratie, L., & Dai, R. H. (2021). Penerapan game edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 1(1). <https://doi.org/10.37905/inverted.v1i1.9691>
- [7] Aiman, F. & I. K. (2020). Konsep merdeka belajar pendidikan Indonesia dalam perspektif filsafat progresivisme. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2).