



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning*

Eges Triwahyuni^{1*}, Kustiyowati²

^{1,2}Pascasarjana Teknologi Pembelajaran, Universitas PGRI Argopuro Jember

*E-mail: eges.triwahyuni@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan kunci utama dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu bagian utama dalam proses pendidikan. Masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu perlu adanya peningkatan kompetensi guru mengenai pemanfaatan teknologi melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Tridharma perguruan tinggi merupakan wujud peran serta dosen dan mahasiswa, sebagai salah satu bentuk tridharma adalah PKM. Pada era industri 5.0 Guru dituntut untuk memiliki kemampuan lebih dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber pembelajaran. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* dipilih sebagai media pendukung pembelajaran agar dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan berbasis visual dan grafis. Kegiatan PKM dilaksanakan pada Sekolah Dasar Semboro 04 Kabupaten Jember. Artikel ini ditulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan data dan paparan yang bersumber dari hasil pelatihan Guru Serta bersumber dari kajian literature yang relevan. Dengan dilaksanakan kegiatan ini para guru memiliki kompetensi lebih dalam pemanfaatan teknologi dan telah berhasil membangun media pembelajaran sendiri. Selain itu kreativitas guru menjadi meningkat dengan adanya kegiatan ini.

Kata Kunci: media pembelajaran; *game based learning*; pelatihan

Abstract

Education is the main key in producing quality human resources. The role of teachers in teaching and learning activities is one of the main parts of the education process. There are still many teachers who have not utilized technology in teaching and learning activities. Therefore, it is necessary to improve teacher competence regarding the use of technology through Community Service (PKM) activities. The Tridharma of higher education is a manifestation of the participation of lecturers and students, as one form of the Tridharma is PKM. In the era of industry 5.0, teachers are required to have more abilities in utilizing technology as a source of learning. *Game Based Learning Media Creation Training* was chosen as a supporting media for learning in order to produce interesting and not boring learning based on visuals and graphics. PKM activities were carried out at Semboro 04 Elementary School, Jember Regency. This article was written using a qualitative approach using data and presentations sourced from the results of teacher training and sourced from relevant literature studies. By implementing this activity, teachers have more competence in utilizing technology and have succeeded in building their own learning media. In addition, teacher creativity has increased with this activity.

Keywords: learning media; *game based learning*; training



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Dunia secara global saat ini memasuki era revolusi industri 5.0, hal ini diikuti dengan perkembangan Teknologi Informasi. Perkembangan teknologi informasi tersebut berpengaruh terhadap dunia pendidikan terutama layanan informasi dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, penyediaan materi pembelajaran yang semula secara manual dituntut untuk berubah menjadi digital. Perubahan menuju sistem pembelajaran digital dalam dunia pendidikan secara tidak langsung mewajibkan para tenaga pengajar untuk meningkatkan kompetensi dalam mengaplikasikan teknologi sebagai media pembelajaran. Kemampuan ini diperlukan agar para guru mampu menyampaikan materi dengan benar, menarik dan informatif. Perkembangan aplikasi presentasi dan multimedia berkembang sangat cepat. Sehingga guru dituntut untuk dapat meningkatkan pengetahuan serta memanfaatkan teknologi yang tersedia sebagai media dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan amanah Undang-undang Pendidikan Nasional Nomor 3 Tahun 2003 yaitu salah satu tujuan akhir pendidikan nasional adalah meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Selain itu salah satu faktor yang mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan adalah memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman teknologi setiap tahunnya mengalami perkembangan yang cukup pesat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang interaktif dan komunikatif (Darmawan, 2020). Saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi mulai banyak dimanfaatkan oleh sekolah. Media tersebut bias merupakan media pembelajaran yang siap pakai maupun merupakan media yang dikembangkan sendiri oleh pihak sekolah. Handphone/gadget sebagai salah satu produk TIK yang paling banyak digunakan saat ini, perlu dimanfaatkan juga oleh para instruktur dan pembuat media pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri, peserta didik mulai tingkat dasar sampai menengah sudah tidak bisa lepas dari handphone maupun gadget. Berbagai aplikasi berbasis mobile yang ada di handphone dan gadget bukan sesuatu yang asing bagi peserta didik abad millennium (Yusrizal I. S., 2017).

Kegiatan belajar mengajar yang banyak ditemukan adalah para guru belum memanfaatkan teknologi dalam mengajar (Wijaya, 2020). Dengan metode pembelajaran klasik tersebut berakibat kurangnya perhatian siswa terhadap guru. Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru antar lain sosial, pedagogi, kepribadian dan profesional seperti yang tercantum dalam

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no.16 Tahun 2007. Guru sebagai tenaga pengajar disekolah yang merupakan salah satu komponen penentu kualitas pendidikan, sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan maka kompetensi dan keberadaan guru yang professional terwujud agar dapat mengikuti perkembangan pendidikan di era revolusi industri 5.0. Semakin meningkatnya kompetensi yang dimiliki guru maka proses kegiatan belajar mengajar akan mengikuti perkembangan zaman (Mifta, 2017).

Pengabdian sebelumnya dilakukan oleh (Samsuri, 2020) yaitu pelatihan membuat media pembelajaran interaktif untuk guru biologi mengingat dimasa pandemik banyak sekolah yang diliburkan, untuk tetap menunjang proses pembelajaran walaupun proses belajar mengajar dilakukan secara online dari rumah. Dengan adanya media interaktif, penyampaian materi guru kepada siswa lebih mudah dipahami tanpa adanya tatap muka. Pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran ini dipilih berdasarkan pertimbangan pemanfaatan teknologi dengan tampilan visual berupa grafik dan gambar yang dapat menarik minat peserta didik agar memiliki keinginan untuk selalu mengikuti pembelajaran serta membantu para guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan bagi siswa.

METODE

Kegiatan PKM “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Barbasis *Game Based Learning*” menggunakan metode seperti berikut:

Tabel 1. Metode Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Program	Output
1.	Presentasi	menyampaikan materi secara verbal dan visual kepada peserta
2.	Simulasi	menirukan situasi yang sebenarnya agar peserta dapat mengalami atau melihat langsung cara kerja atau penyelesaian suatu masalah
3.	Latihan	memberikan latihan atau praktik langsung kepada peserta

Kegiatan “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Barbasis *Game Based Learning*” ini dilaksanakan di UPTD SATDIK SDN Semboro 04 Kabupaten Jember pada tanggal 28-30 Oktober 2024. Dalam pelatihan ini tidak semua fitur dijelaskan secara rinci, agar memberikan kesempatan peserta untuk mencoba sehingga dapat lebih menguasai aplikasi ini. Dibahas pula

bagaimana cara mengolah audio dan video untuk digunakan sebagai materi presentasi. tentang pengolahan audio dan video agar dapat dimanfaatkan sebagai materi presentasi. Melalui bantuan aplikasi sederhana, maka audio dan video dapat diolah sehingga dapat memberikan tampilan yang menarik pada presentasi yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini berupa pelatihan yang ditujukan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi khususnya pada guru SDN Semboro 04 Kabupaten Jember yang berjumlah 20 orang. Pelatihan ini dilaksanakan menggunakan metode yang pernah dilakukan pada PKM untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pembuatan media pembelajaran yang inovatif (Astriani, 2020). Adapun metode yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, latihan serta tanya jawab. Jadwal Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2, berikut:

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Jadwal Kegiatan	Keterangan	Peserta	Hasil
1	23 Oktober 2024	Rapat Persiapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat	Tim Dosen	SDN Semboro 04 Kabupaten Jember
2	25 Oktober 2024	Koordinasi dengan pihak sekolah	Tim Dosen dan Kepala Sekolah	Pihak sekolah bersedia untuk menjadi tempat pelaksanaan pengabdian
3	28 Oktober 2024	Pelaksanaan Kegiatan	Tim Dosen Guru SDN Semboro 04 Kabupaten Jember	Guru lebih memahami cara penggunaan aplikasi digital dalam pembuatan Media Pembelajaran berbasis game based learning
4	30 Oktober 2024	Evaluasi	Tim Dosen	Sejumlah guru di SDN Semboro 04 Kabupaten Jember sudah mampu memanfaatkan teknologi yang telah tersedia pada aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran berbasis game based learning yang menarik

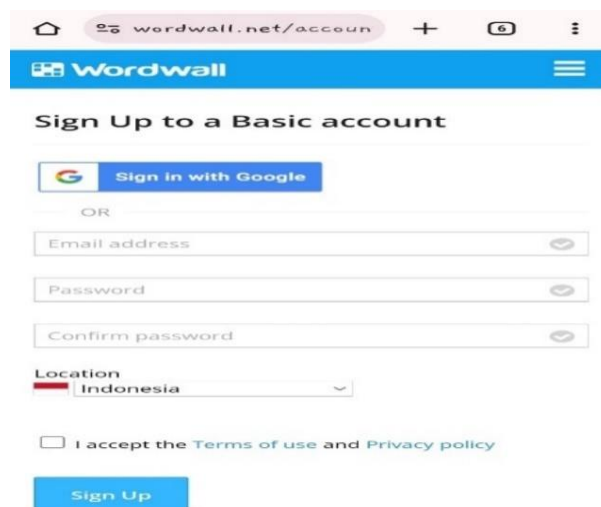
Pelatihan pada pengabdian ini telah memperoleh hasil membuat media pembelajaran berbasis game based learning yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar yang lebih menarik dari sebelumnya. Kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi menjadi lebih berkembang. Para guru dapat melakukan pengembangan pada tampilan materi yang dibuat dengan menyajikan materi yang lebih menarik dan tidak membosankan. Tampilan media pembelajaran yang semua hanya sederhana, dengan pelatihan ini diajarkan bagaimana menggunakan fasilitas platform digital untuk membuat media pembelajaran. Selama pelaksanaan kegiatan, para guru sangat bersemangat mengikuti pelatihan. Hal ini dapat dilihat dari latihan yang diberikan, semua guru mengerjakan latihan tersebut.

Pembahasan

Dalam pelaksanaan pelatihan, ada beberapa guru yang mengalami kesulitan dalam media pembelajaran berbasis game based learning hal ini disebabkan karena guru tersebut sudah hampir memasuki masa purna tugas, namun tim dosen memiliki solusi dengan memberikan pendampingan kegiatan yang telah dipersiapkan sebelumnya dengan merujuk kegiatan pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya yang juga bertujuan meningkatkan kompetensi guru (Anita, 2016).

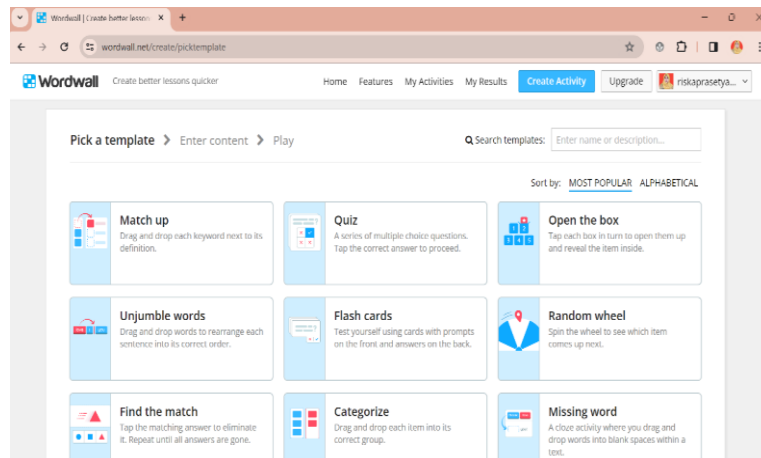
Adapun kegiatan pelaksanaan pelatihan mengenalkan langkah-langkah aplikasi/platform digital kepada peserta. Langkah-langkah Penggunaan Wordwall yaitu;

- 1) Mendaftarkan akun di <https://wordwall.net/>. Klik Sign Up lalu isikan nama, alamat email, kata sandi, dan lokasi anda. Anda juga dapat menggunakan email google yang telah anda miliki.



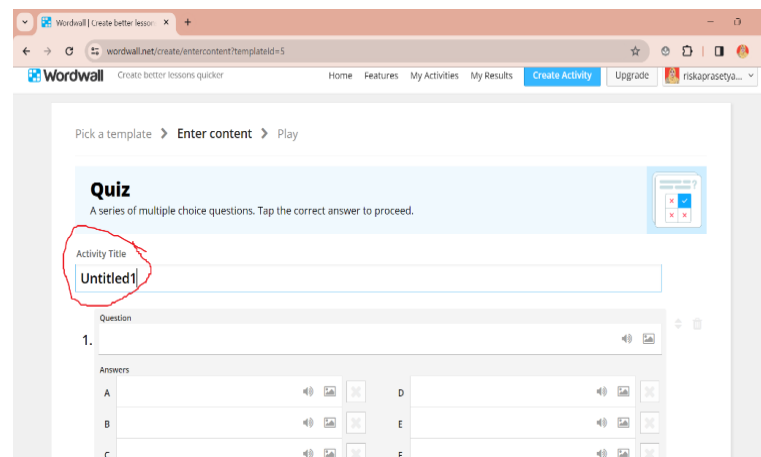
Gambar 1. Login Aplikasi Wordwall

- 2) Pilih create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada.



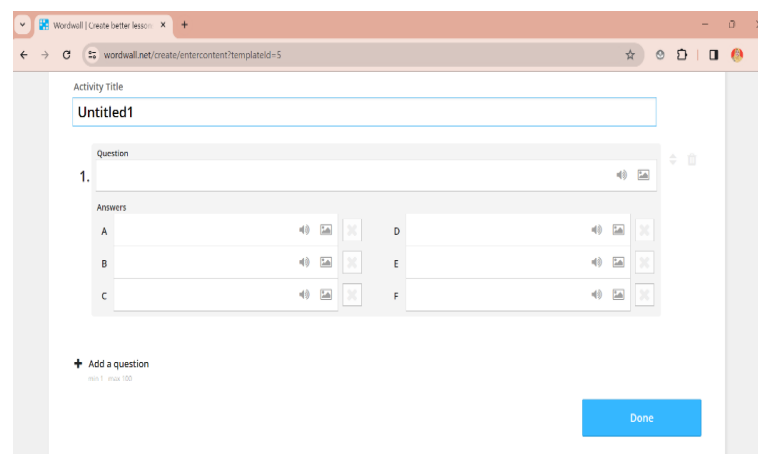
Gambar 2. Fitur Aplikasi Wordwall

- 3) Tuliskan judul dan deskripsi permainan.



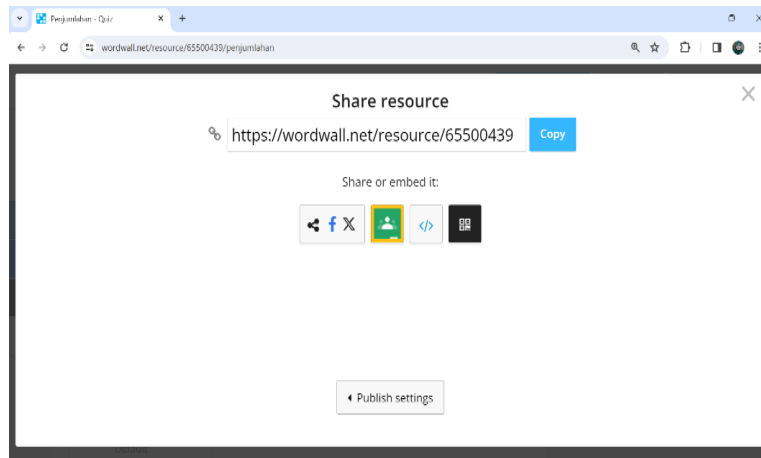
Gambar 3. Tuliskan judul dan deskripsi permainan.

- 4) Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.



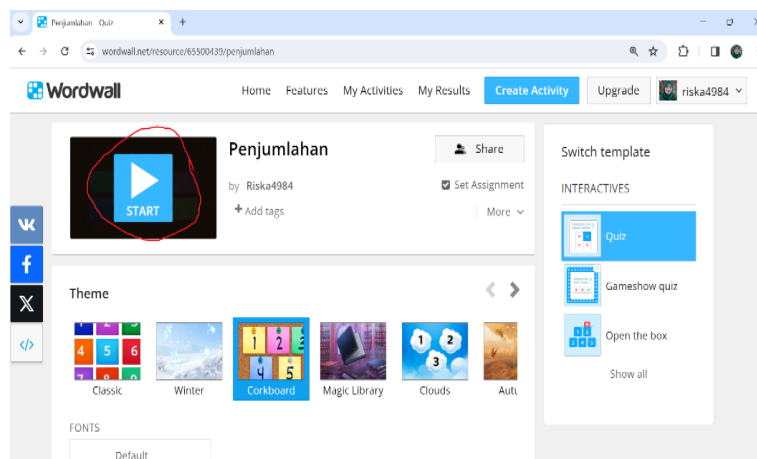
Gambar 4. Hasil Produksi Aplikasi Wordwall

- 5) Setelah itu guru mengklik tombol share untuk memunculkan link yang akan dibagikan kepada peserta didik.



Gambar 5. Hasil Produksi Aplikasi Wordwall

- 6) Klik link yang telah dibagikan dan akan muncul START atau mulai permainan



Gambar 6. Hasil Produksi Aplikasi Wordwall

- 7) Lalu akan keluar quiz berupa game yang siap untuk dimainkan



Gambar 7. Hasil Produksi quiz berupa game

- 8) Setelah permainan selesai akan muncul score dan waktunya



Gambar 8. Score quiz berupa game

- 9) Untuk melihat rekapan peserta didik setelah mengerjakan permainan, arahkan kursor kebawah maka akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan score serta waktunya

Leaderboard Options ▼

Rank	Name	Score	Time
1st	Indah	3	9.8
2nd	Nita	3	12.7
3rd	Eni	3	15.8
4th	Rizki	3	15.9
5th	Puput	3	16.2
6th	Nur millah	3	17.0
7th	Lilis suryani	3	18.8
8th	samsul	3	25.5
9th	Vidia	3	25.6
10th	Lilis sjrh	3	38.3

Gambar 9. Score quiz berupa game

KESIMPULAN

Pelaksanaan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dapat dikatakan tercapai karena guru yang mengikuti pelatihan dapat menyelesaikan latihan dengan baik dan mampu membuat sebuah media pembelajaran berbasis game based learning sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Kepala sekolah berharap agar ada kegiatan serupa dengan jadwal yang lebih lama, sehingga para guru dapat lebih menyempurnakan media pembelajaran yang dibuat. Saran yang dapat disampaikan dalam pengabdian ini, sebaiknya pelaksanaan pengabdian selanjutnya dapat dilaksanakan dalam waktu yang lebih lama sehingga kemampuan guru dalam peningkatan kompetensi bisa lebih tercapai, terutama bagi para guru yang senior.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN Semboro 04 Kabupaten Jember beserta para guru dan tenaga kependidikan yang telah memberi waktu luang sehingga pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, n. P. (2016). Pengembangan Dan Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran. 164-167.
- Astriani, M. M. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Paud dalam mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(4), 160-168. doi:<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i4.8151>
- Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Mifta, M. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Kwangsa*, 2(1), 286-949.
- Samsuri, T. M. (2020). Pelatihan desain media interaktif pada pembelajaran daring bagi dosen pendidikan biologi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 64-69. doi:<https://doi.org/10.29408/>
- Wijaya, F. &. (2020). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat JAMAK*, 3(1), 217-223.
- Yusrizal, I. S. (2017). (Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 126-134.