



Pelatihan Pemanfaatan *Game* Edukasi melalui Wordwall dan Educandy sebagai Kreasi Media Pembelajaran pada Guru

Adelia Savitri¹, Ilmatu Sa'diyah², Salsa Febiola Gading Widjaya³, Falih Wicaksono⁴, Al Danny Rian Wibisono⁵

Keywords :

Edugame;
Educandy;
Kreasi Media Pembelajaran;
Wordwall.

Correspondensi Author

Adelia Savitri,
Dosen Bahasa Indonesia,
Universitas Pembangunan Nasional
(UPN) Veteran Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya, Gunung
Anyar, Surabaya
Email:
adelia.savitri.ih@upnjatim.ac.id

History Article

Received: 12-12-2021;
Reviewed: 17-01-2022;
Revised: 20-02-2022;
Accepted: 21-02-2022;
Published: 27-02-2022

Abstrak. Pelatihan pemanfaatan game edukasi bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama di masa pandemi Covid-19. Metode yang diaplikasikan dalam pengabdian pada masyarakat ini adalah pelatihan pemanfaatan game edukasi berupa aplikasi Educandy dan Wordwall yang dapat diakses secara gratis. Sasaran kegiatan ini adalah guru-guru dari MI As-Shibyan, Kecamatan Cerme, Gresik. Pelatihan pemanfaatan Wordwall dilakukan secara luring, sedangkan pelatihan pemanfaatan Educandy dilakukan secara daring melalui media Grup WhatsApp dan Youtube. Hasil dari pengabdian pada masyarakat ini adalah guru-guru dapat mengembangkan kreasi media pembelajaran menggunakan Educandy dan Wordwall dalam memberikan latihan soal kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar dan mengurangi kejenuhan siswa, terutama pembelajaran di masa pandemi. Ke depannya, diharapkan para guru juga dapat mengaplikasikan pemanfaatan Educandy dan Wordwall secara berkelanjutan baik secara daring maupun luring di kelas.

Abstract. Training on the use of educational games aims to increase teacher creativity in developing learning media, especially during the Covid-19 pandemic. The method applied in this community service is training on educational games in the form of Educandy and Wordwall applications that can access for free. The target of this activity is teachers from MI As-Shibyan, Come District, Gresik. Training on the use of Wordwall is carried out offline, while training on Educandy is carried out online through WhatsApp Group and Youtube. This community service results in teachers developing learning media creations using Educandy and Wordwall in providing practice questions to students to increase interest in learning and reduce student boredom, especially learning during a pandemic. In the future, it is hoped that teachers will also be able to apply the sustainable use of Educandy and Wordwall both online and offline in the classroom.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 tidak hanya menjadi

masalah kesehatan, tetapi juga masalah bidang lain seperti Pendidikan (Rohayani, 2020). Pembelajaran selama pandemik telah beralih

menjadi pembelajaran daring. Siswa dan guru belajar dari rumah dengan memanfaatkan teknologi berupa internet dan peralatan, seperti laptop dan *smartphone*. Hal itu menjadi tantangan tersendiri bagi siswa dan guru agar pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan mencapai target kurikulum. Oleh karena itu, pemerintah melalui Kemendikbud (2020) menekankan beberapa hal yang berkaitan dengan pelaksanaan PJJ, yaitu pembelajaran yang berlangsung adalah pembelajaran bermakna, pembelajaran difokuskan pada kemampuan *softskill* (kecakapan hidup), pembelajaran berorientasi pada pengembangan minat siswa sehingga harus bervariasi, dan pembelajaran harus kualitatif. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 15, pembelajaran jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pengajar dan media pembelajarannya menggunakan berbagai sumber dari teknologi informasi (Halwa, 2021). Kebijakan PJJ juga mengakibatkan perlunya persiapan terkait dengan media, kesiapan guru dan sekolah, serta orang tua (Pajarianto, dkk., 2020).

Aktivitas belajar yang beralih menjadi daring menyebabkan perubahan pada metode dan media belajar yang digunakan oleh siswa dan guru untuk belajar. Radja (2020) mengungkapkan bahwa pendidik memiliki kewajiban untuk bisa menciptakan suasana yang mengasah kreativitas, dinamis, menyenangkan, dan bermakna pada murid-muridnya. Oleh karena itu, guru tidak sekadar menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga perlu memanfaatkan media yang inovatif dan efektif.

Sejalan dengan Radja (2020), Setuju & Mariah (2021) mengungkapkan dalam pembelajaran daring, guru terdorong untuk lebih inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Lebih lanjut, menurut Bali (2019) kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan menunjang transisi sistem pembelajaran yang awalnya konvensional melalui tatap muka, berubah menjadi pembelajaran kontemporer yang memanfaatkan berbagai media, baik melalui multimedia interaktif dan internet yang tidak terbatas dalam jarak, tidak dibatasi ruang, maupun waktu.

Anggrawan (2019) menyatakan bahwa pembelajaran secara daring memiliki aktivitas belajar berupa pembelajaran mandiri dari informasi yang didapatkan dari dokumen daring seperti Google, latihan secara daring, tugas yang

diberikan secara daring, dan pencarian materi belajar secara individu oleh siswa. Dalam hal ini, orang tua pun memiliki keterlibatan yang besar dalam proses belajar daring di rumah. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran daring menunjukkan adanya kepedulian orang tua terhadap aktivitas belajar anak dan hal ini memiliki pengaruh yang positif terhadap pencapaian prestasi belajar siswa (Patall, et.al., 2008). Lebih lanjut, Vasquez, dkk. (2016) dalam Wijayanto, S., Wardana, A. E., & Purnanto, A. W. (2021) mengungkapkan bahwa keterlibatan orang tua selama pembelajaran daring dapat memberikan manfaat atas pengembangan diri anak.

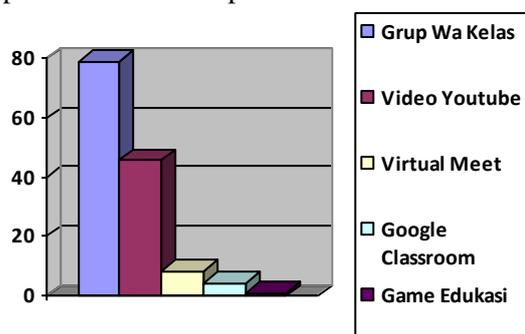
Namun demikian, selain keterlibatan orang tua selama pembelajaran daring, peran guru merupakan komponen utama. Orang tua dapat merasa kesulitan pula apabila guru memiliki keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Padahal, Hae & Tantu (2021) menyatakan bahwa guru perlu merancang media pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana kelas dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Namun demikian, berdasarkan survei yang dilakukan kepada orang tua siswa di MI As-Shibyan, Desa Dampaan, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, guru masih memiliki kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi. Keterbatasan itu disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi sehingga guru cenderung memberikan tugas kepada siswa dengan mengambil langsung dari buku teks. Hal itu dibenarkan oleh Pranata, dkk. (2021) bahwa siswa menjadi kurang bersemangat belajar karena rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Padahal, siswa yang belajar dengan motivasi rendah bisa mempengaruhi prestasi dan capaian kurikulum yang diharapkan selama pembelajaran daring.

Selain itu, kondisi pembelajaran daring selama pandemi juga dapat meningkatkan stress yang dapat memengaruhi capaian prestasi belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh banyaknya tugas, kondisi keluarga yang terdampak pandemi, dan mengakibatkan munculnya masalah psikologis bagi anak. (Pajarianto, dkk., 2020). Dengan demikian, metode pembelajaran daring yang tepat sangat diperlukan oleh guru agar siswa tidak menanggung dampak-dampak negatif tersebut.

Berikut ini merupakan hasil survei

terkait dengan metode dan media yang digunakan guru dalam menjelaskan materi kepada siswa selama pandemic Covid-19.



Gambar 1. Media yang Digunakan Guru

Berdasarkan grafik tersebut, media yang lebih sering digunakan guru adalah Grup Whatsapp. Sebanyak 79,2% walimurid menjawab bahwa guru lebih banyak memanfaatkan grup Whatsapp untuk media komunikasi selama pembelajaran daring. Guru memberikan rekaman video atau rekaman suara untuk menjelaskan materi, kemudian materi tersebut dikirimkan melalui Grup Whatsapp kelas masing-masing. Selain itu, sebanyak 45,8% guru memberikan tautan Youtube yang berisi video penjelasan mengenai materi yang sedang dipelajari. Sisanya, guru menjelaskan melalui virtual meet seperti Zoom Meeting atau Google Meet dengan persentase sebesar 8,3%. Sementara itu, mayoritas guru menggunakan media pembelajaran WhatsApp sekaligus ruang komunikasi antara siswa dengan guru. Guru memberikan instruksi tugas melalui WhatsApp yang berasal dari buku teks siswa. Media pembelajaran interaktif yang berbasis pada teknologi jarang digunakan. Hanya 1% yang menyatakan guru memanfaatkan media *game* edukasi dalam pembelajaran. Namun demikian, belum ada yang menggunakan Wordwall dan Educandy sebagai media pembelajaran. Padahal, kedua *game* edukasi ini merupakan *game* yang dapat menarik minat belajar dan dapat menghilangkan kejenuhan siswa.

Kondisi itu perlu diatasi dengan memberikan wawasan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif kepada guru-guru. Hamalik (2003) dalam Muhson (2010) mendefinisikan media pengajaran sebagai media yang digunakan untuk mentransfer pesan dari pendidik kepada pembelajar. Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai alat bantu yang bias digunakan sebagai wahana pentransfer pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran itu adalah permainan berbasis teknologi yang disebut sebagai edugames. Dalam hal ini, edugames yang memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah Wordwall dan Educandy. Edugames itu bisa dimanfaatkan sebagai media belajar sekaligus media penilaian siswa bagi guru. Putri (2020) menyatakan bahwa Wordwall dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi secara daring. Selain itu, menurut Sari (2018) Wordwall dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa-siswa bisa dengan mudah dalam mengingat pembelajaran serta mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan aktif.

Guru juga bisa melihat perkembangan prestasi siswa dari sini. Begitu pula dengan Educandy, Ulya (2021) menyatakan bahwa Educandy memiliki banyak kelebihan sebagai media pembelajaran, yaitu permainan yang beragam, memudahkan guru, dan membuat latihan soal menjadi menyenangkan. Sayangnya, Educandy tidak seperti Wordwall dalam hal penilaian, guru tidak bisa melihat hasil siswa sehingga guru perlu berkoordinasi dengan siswa.

Berdasarkan masalah kurangnya penguasaan media pembelajaran pada guru-guru MI As-Shibyan, Desa Dampaan, Gresik, Jawa Timur, maka pelatihan pemanfaatan *game* edukasi melalui Wordwall dan Educandy sebagai kreasi pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan pada 28-29 Juni 2021 secara luring dan daring. Pada pelatihan hari pertama, tanggal 28 Juni 2021 kegiatan pengabdian dilaksanakan secara luring bertempat di MI As-Shibyan, Desa Dampaan, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Peserta pelatihan adalah guru-guru MI As-Shibyan mulai dari guru kelas 1 hingga guru kelas 6.

Materi pelatihan pada hari pertama adalah pemanfaatan *game* edukasi Wordwall. Pelatihan dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab, serta praktik para guru membuat soal melalui berbagai *game* yang tersedia di Wordwall.

Hari kedua pada tanggal 29 Juni 2021, pelatihan dilakukan secara daring menggunakan media Whatsapp Grup dan Youtube. Pada pelatihan hari kedua, materi yang diberikan mengenai penggunaan *game* edukasi Educandy.

Materi pelatihan direkam dalam video lalu peserta mengakses video tutorial melalui Youtube tim pengabdian. Pelatihan dilanjutkan dengan tanya jawab dan praktik pemanfaatan Educandy sebagai media pembelajaran.

Materi pelatihan disusun mulai dari hal-hal dasar, seperti membuat akun pada aplikasi Wordwall dan Educandy. Dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur dari setiap komponen dalam Wordwall dan Educandy hingga langkah-langkah membuat soal dengan memanfaatkan jenis *game* yang telah tersedia dalam Wordwall dan Educandy.

Setelah peserta pelatihan mendapat materi mengenai pemanfaatan *game* edukasi Wordwall dan Educandy, guru-guru tersebut berlatih membuat soal latihan dengan memanfaatkan Wordwall dan Educandy. Soal-soal tersebut diberikan kepada siswa masing-masing. Evaluasi terhadap pelatihan ini dilakukan di akhir pelatihan dengan membagikan kuesioner kepada guru-guru MI As-Shibyan, Desa Dampaan, Cerme, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam realitasnya, biasanya pengajar dalam melakukan evaluasi atas pemahaman para siswanya, menggunakan media kuis dan latihan soal berupa esai atau pilihan ganda. Evaluasi pembelajaran seringkali dimaknai sebagai ujian. Namun demikian, menurut Asrul (2014) dalam Ulya (2021) evaluasi pembelajaran bukan sekadar penilaian hasil belajar, melainkan semua proses yang dijalani dalam pembelajaran. Esai atau latihan soal yang biasanya hanya diwujudkan dalam pilihan ganda, umumnya digunakan pengajar untuk bahan evaluasi pembelajaran, berpotensi membuat siswa merasa jenuh. Terlebih lagi dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Oleh karena itu, melalui pelatihan *game* edukasi ini, guru diharapkan mampu mengembangkan media yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Hal ini penting dilakukan agar suasana kelas tidak monoton.

Pelatihan pemanfaatan *game* edukasi melalui Wordwall dan Educandy dilaksanakan selama dua hari. Pelatihan hari pertama dilaksanakan secara luring dengan materi pemanfaatan Wordwall. Pelatihan dilaksanakan di sekolah MI As-Shibyan, Gresik, Jawa Timur. Tim pengabdian menjelaskan bagaimana langkah-langkah mengoperasikan aplikasi

Wordwall. Pertama, peserta diajarkan membuat akun pada aplikasi Wordwall. Selain itu, peserta dapat masuk ke akun Wordwall dengan menggunakan *google account*. Setelah berhasil masuk ke aplikasi Wordwall dengan akun yang telah didaftarkan, peserta dikenalkan fitur-fitur yang terdapat dalam Wordwall.

Berikut ini merupakan dokumentasi pelaksanaan pelatihan pemanfaatan *game* edukasi pada hari pertama secara luring, 28 Juni 2021. Pelatihan hari pertama dilaksanakan di MI As-Shibyan, Desa Dampaan, Cerme, Kabupaten Gresik. Target dari pelatihan hari pertama adalah guru mampu memahami, memiliki wawasan mengenai Wordwall, dan mampu membuat kuis dengan *game* edukasi Wordwall sehingga dapat diaplikasikan pada siswa di kelas masing-masing.



Gambar 1. Tim memberikan materi Game Edukasi

Wordwall merupakan laman penyedia *game* edukasi yang dapat diakses secara gratis. Wordwall mempunyai motto “*The easy way to create your own teaching resources*” yang bermakna bahwa media *edugame* ini memberikan layanan untuk mempermudah pengajar dalam mengkreasi media pembelajarannya agar lebih menarik. Secara umum, jenis permainan edukasi yang dapat digunakan adalah kuis pilihan ganda, mencocokkan gambar, permainan kata, dan masih banyak lagi jenis permainan yang dapat dimanfaatkan.

Maghfiroh (2018) dalam Nissa (2021) mengatakan bahwa media Wordwall dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menguntungkan bagi para siswa. Wordwall dapat diakses secara gratis untuk jenis akun *basic* yang telah menyediakan beberapa *template*. Selain itu, permainan yang telah dibuat oleh guru dapat dikirimkan tautannya melalui WhatsApp, Google Classroom, maupun media e-learning lainnya yang digunakan sebagai media

komunikasi antara guru dengan siswa. Lebih lanjut, Nissa (2021) mengatakan bahwa kelebihan Wordwall adalah permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga media *game* edukasi ini tetap dapat digunakan secara luring di dalam kelas, tidak hanya pembelajaran daring.

Wordwall juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan Wordwall yang lain: banyak jenis permainan yang dipilih, antara lain: *crossword*, *multiple choice quiz*, *random cards*, dan banyak lagi lainnya sehingga siswa tidak mudah bosan, guru bisa mengunduh hasil kerja para siswa di menu “My Results”, guru bisa melihat statistik nilai siswa mulai dari yang tertinggi hingga terendah. Selain memiliki beberapa kelebihan, Wordwall juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain: membutuhkan jaringan internet yang stabil dan ada beberapa permainan yang lebih mudah diakses melalui HP daripada laptop. Selain itu, untuk jenis soal bacaan atau teks yang panjang, *space* atau pilihan *game* yang disediakan Wordwall cukup terbatas.

Untuk dapat mengakses dan menggunakan Wordwall, peserta harus membuat akun terlebih dahulu. Setelah itu, peserta dapat memilih *template game* yang sudah disediakan dalam Wordwall melalui fitur “Create using templates” dan bisa juga membuat model *game* sendiri. Pilihan *game* yang disediakan juga beragam, mulai dari pilihan ganda, *game* labirin, *game* putar roda, dan banyak lagi. Tampilan Wordwall pun penuh warna sehingga sangat menarik minat siswa.

Selama pelatihan berlangsung, kendala yang dialami oleh tim tidak hanya masalah kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan *game* edukasi, tetapi juga keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat laptop dan membuat akun *google*. Namun demikian, para guru MI As-Shibyan tetap mengikuti pelatihan dengan semangat dan antusias.

Setelah mendapatkan materi pelatihan, para peserta mengaplikasikannya dengan membuat soal menggunakan wordwall. Berikut ini adalah contoh *game* edukasi yang dibuat oleh salah satu peserta.



Gambar 2. Contoh Kuis Klasifikasi Tubuh

Gambar 4 merupakan contoh penerapan kuis mengenai klasifikasi organ tubuh untuk siswa kelas 1. Kuis biasanya digunakan guru sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Melalui *game* ini, siswa diminta untuk mencocokkan kotak berisi nama-nama anggota tubuh dengan gambar anggota tubuh yang tepat. Selain menunjang kemampuan bernalar siswa, *game* ini juga dapat membantu siswa untuk mengingat dengan bantuan visual yang ada.



Gambar 3. Contoh Kuis Tema 1 Kelas 6

Gambar 3 menunjukkan contoh pemanfaatan Wordwall dalam kuis tema 1 subtema 1 kelas 6. Pada *game* tersebut, siswa memasang kata kunci dalam kotak yang berwarna-warni dengan soal yang ada dalam kotak putih. Jenis soal semacam ini dapat menggugah minat siswa dalam belajar sehingga tidak merasa terbebani dalam mengerjakan soal. Selain itu, *game matching pairs* yang disediakan Wordwall ini dapat juga membantu mempertajam daya ingat siswa terhadap materi yang diberikan guru.



Gambar 4. Contoh Kuis Jenis-Jenis Kalimat

Selain contoh *game matching pairs* dalam Wordwall, tersedia juga jenis *game* labirin seperti yang tertera dalam Gambar 4 mengenai jenis-jenis kalimat. Siswa harus menggiring makhluk berkepala merah untuk melewati labirin dan menggiring untuk memasuki ruang yang berisi jawaban yang benar. Jenis *game* ini juga memiliki batas waktu bagi siswa untuk mengerjakan soal. Semakin banyak jawaban yang salah, semakin berkurang pula waktu pengerjaan yang tersisa untuk siswa. Hal ini dapat memicu siswa untuk semakin kompetitif dalam mengerjakan soal. Selain itu, adanya *game* edukasi menggunakan Wordwall ini juga dapat meminimalisasi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran, terutama saat pembelajaran jarak jauh.

Game edukasi yang diberikan kepada peserta pada hari kedua adalah Educandy. Educandy merupakan laman penyedia *game* edukasi yang dapat diakses secara gratis. Educandy mempunyai motto “*Making learning sweeter!*” yang bermakna bahwa media *edugame* ini membuat proses pembelajaran lebih manis. Para siswa dapat terhindar dari kejenuhan dalam mengerjakan soal maupun kuis yang diberikan oleh guru. Selain itu, Educandy juga menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat dipilih sesuai keinginan guru. Secara umum, jenis kuis yang dapat diberikan melalui Educandy ini ada tiga, yaitu jenis kuis mengenai permainan kata (Words), mencocokkan soal dengan jawaban yang benar (Matching Pairs), dan kuis pilihan ganda (Quiz Questions). Setiap jenis kuis, terdapat macam-macam *game* yang bias dipilih untuk diberikan kepada siswa.

Ada tiga langkah mudah dalam memanfaatkan Educandy, yaitu (1) Pilih jenis

kuis yang akan diberikan, (2) Masukkan soal beserta jawabannya, (3) Bagikan link *game* kepada siswa. Sebagaimana Wordwall, Educandy pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Educandy adalah langkah-langkah dalam pembuatan *game* lebih sederhana dan lebih cepat sehingga memudahkan guru. Guru bisa mengkreasi berbagai permainan yang akan diberikan kepada siswa. Siswa juga tidak jenuh selama mengerjakan soal karena dapat mengerjakannya seperti sedang bermain *game*. Cara membagikan link permainan kepada siswa cukup mudah dan praktis.

Di samping beberapa kelebihannya, Educandy juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu (1) guru tidak dapat langsung melihat rekap nilai siswa yang telah mengerjakan soal, (2) guru harus meminta *screenshot* dari siswa jika ia sudah mengerjakan soalnya, (3) jumlah karakter dalam Educandy terbatas sehingga soal yang dimasukkan tidak bisa terlalu panjang seperti dalam soal bacaan, terutama pada pelajaran bahasa.

Pada pelatihan hari kedua, kegiatan dilaksanakan secara daring melalui grup Whatsapp dan video Youtube. Tim pengabdian membuat video tutorial mengenai langkah-langkah membuat akun di Educandy, pengenalan fitur-fitur yang ada dalam Educandy, dan langkah-langkah membuat soal dalam *game* yang terdapat di Educandy.

Tim pengabdian membagikan link video penjelasan mengenai Educandy melalui grup Whatsapp peserta. Peserta diberi waktu untuk memahami terlebih dahulu materi video yang diberikan. Selanjutnya, peserta dapat mengajukan pertanyaan atas materi Educandy yang tidak dimengerti dan melangsungkan diskusi. Guru-guru masih antusias dalam mempraktikkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi ini kepada para siswa.

Setelah mampu memahami langkah-langkah membuat kuis berbasis *game* edukasi dengan memanfaatkan Educandy, guru-guru membagikan soal yang berhasil dibuat menggunakan Educandy.



Gambar 5. Contoh kuis klasifikasi hewan

Contoh yang tertera pada gambar 7 merupakan salah satu contoh kuis yang dibuat oleh guru dengan memanfaatkan Educandy pada pilihan “Memory”. Guru dapat memilih jenis *game* yang sudah tersedia dalam Educandy, kemudian memasukkan soal dan kunci jawaban. Setelah selesai, guru dapat membagikan link *game* pada siswa. Contoh Gambar 7 merupakan kuis yang bertema klasifikasi hewan. Siswa harus mencocokkan kotak dengan pasangan jawaban yang sama. Apabila siswa membuka kotak dengan jawaban yang bukan pasangannya, misalnya lumba-lumba dengan amfibi, maka kotak tersebut akan menutup kembali. Hal ini sekaligus melatih kemampuan daya ingat siswa, pada kotak nomor berapa jawaban yang merupakan pasangan yang tepat.

Namun demikian, Educandy tidak dapat merekap semua hasil nilai pengerjaan siswa secara otomatis seperti Wordwall. Oleh karena itu, setiap siswa selesai memainkan *game* ini, guru harus mengingatkan siswa untuk mengirimkan *screenshot* nilai yang didapatkan siswa kepada guru.

Setelah guru-guru dapat membuat soal dengan memanfaatkan *game* edukasi melalui Wordwall dan Educandy sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, tim pengabdian melakukan evaluasi kegiatan dengan membagikan kuesioner kepada guru. Kuesioner ini juga berguna untuk melihat sejauh apa keberhasilan dan ketercapaian target pelatihan ini dengan yang diharapkan. Selain itu, kuesioner ini juga berguna untuk melihat kebermanfaatan pelatihan bagi guru-guru dan bagaimana efektivitas pelatihan dari perspektif guru-guru.

Berikut merupakan rekap kuesioner yang diberikan kepada guru-guru MI As-Shibyan, Gresik.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Peserta Pelatihan

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Wordwall (Hari Pertama)	Educandy (Hari Kedua)
1.	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan kebutuhan guru	Sangat Sesuai Sesuai Tidak sesuai	96% 4%	97% 3%
2.	Ketepatan metode yang digunakan selama pelatihan	Sangat sesuai Sesuai Tidak Sesuai	95% 5%	95% 5%
3.	Kemampuan pemateri dalam menjelaskan	Sangat sesuai Sesuai Tidak Sesuai	100%	100%
4.	<i>Game</i> edukasi yang diajarkan mudah diaplikasikan	Sangat Sesuai Sesuai Tidak Sesuai	96% 4%	98% 2%
5.	Saya mampu dan telah mengaplikasikannya di kelas	Ya Tidak	100%	100%

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, sebanyak lebih dari 90% peserta pelatihan menjawab bahwa pelatihan *game* edukasi Wordwall dan Educandy sudah sangat sesuai dengan kebutuhan guru untuk mengkreasi media pembelajaran. Selain itu, karena pelatihan dilaksanakan selama pandemic Covid-19, kegiatan luring dilakukan hanya pada hari pertama dengan jumlah peserta terbatas dan tetap menjaga protokol kesehatan. Pada hari kedua pelatihan dilakukan daring melalui Grup Whatsapp dan Youtube. Sebanyak 95% peserta pelatihan menjawab bahwa metode pelaksanaan yang digunakan dalam pelatihan ini sangat sesuai. Kemampuan pemateri dari tim pengabdian dalam menjelaskan tata cara memanfaatkan Wordwall dan Educandy sudah dirasa sangat sesuai 100% oleh peserta. Selain itu, Wordwall dan Educandy bukanlah aplikasi *game* edukasi yang sulit untuk digunakan. Hal

ini ditunjukkan dengan jawaban peserta sebanyak 96% (untuk Wordwall) dan 98% (untuk Educandy). Pelatihan memanfaatkan Wordwall dan Educandy ini juga telah diterapkan oleh guru-guru kepada siswanya. Hal ini dapat dilihat dalam kuesioner yang menunjukkan persentase 100% sudah diterapkan. Dengan demikian, target pelatihan ini telah tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Adanya pelatihan *game* edukasi ini telah memberikan wawasan kepada guru-guru MI As-Shibyan untuk mengkreasikan media pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Pelatihan ini juga telah diterapkan oleh guru-guru untuk memberikan evaluasi dari materi yang telah diajarkan kepada siswa. Pelatihan mengenai *game* edukasi, dalam hal ini Educandy dan Wordwall, telah diterapkan oleh guru dan diharapkan dapat terus diaplikasikan sebagai kreasi media pembelajaran dalam ruang daring maupun luring.

Saran bagi bentuk pengabdian selanjutnya adalah adanya pelatihan bagi guru-guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya yang berbasis teknologi dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dan informasi di era digital turut memengaruhi media pembelajaran yang dapat dikreasikan guru dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka Dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *Matrik : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339–346. <https://doi.org/10.30812/Matrik.V18i2.411>
- Bali, Muh. Mushfi. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam *Distance Learning*. *Jurnal TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*. 3 (1), 29-40.
- Hae, Y., & Rezeki Patricia Tantu, Y. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.522>
- Halwa, S. (2020). Pendampingan Guru dengan Model Pembelajaran Jarak Jauh dalam Penerapan E-Learning Berbasis Aplikasi di Kecamatan Bantargebang. *MADDANA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1 (1), 20-28.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8 (2), 1-10.
- Nissa, S. F. & Retnoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (5), 2854-2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Pajarianto, D. (2020). Study from home in the middle of the COVID-19 pandemic: analysis of religiosity, teacher, and parents support against academic stress. *Talent Development & Excellence*, 12 (2), 1791—1807.
- Patall, E.A., dkk. (2008). Parent Involvement in Homework: A Research Synthesis. *Review of Educational Research*. <https://doi.org/10.3102/0034654308325185>.
- Pranata, I. P. W., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. *Mimbar Ilmu*, 4(1), 122–130. <https://ejournal.Undiksha.ac.id/Index.Php/MI/Article/View/31555>
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam

- Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *Journal UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1(1), 145–165.
- Radja, Djoni. (2020). Pemanfaatan Gadget dalam Mendukung BDR (Belajar dari Rumah) di Masa Pandemi Covid-19. <http://bppaiddikmasntt.kemdikbud.go.id/index.php/11-artikel/183-pemanfaatan-gadget-dalam-mendukung-bdr-belajar-dari-rumah-dimasa-pandemi-covid-19>.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini Di Masa. *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming*, 14(1), 29–50. <https://Doi.Org/10.20414/Qawwam.V14i1.2310>
- Sari, Puspa & Sari, H. (2018). Pelatihan Penggunaan Metode Wordwall untuk Meningkatkan Kosakata Siswa di Desa Cenning Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*. 2 (1), 42-46.
- Setuju & Mariah, S. (2021). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru-Guru se-DIY dan Jawa Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat LPPM Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa*. 1 (1), 89-96.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 10 (1): 55—63.
- Wijayanto, S., Wardana, A. E., & Purnanto, A. W. (2021). Keterlibatan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Serta Menanamkan Disiplin di Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6 (1), 44-53. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/5336/3137>