



## **Pendampingan Penggunaan Platform Gamifikasi untuk Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online**

**Abdul Ashari<sup>1</sup>✉, Amalia Buntu<sup>2</sup>, Yulia Windarsih<sup>3</sup>, Manap Trianto<sup>4</sup>**  
Universitas Tadulako, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail : [azharytexas@gmail.com](mailto:azharytexas@gmail.com)<sup>1</sup>, [amabuntu16@gmail.com](mailto:amabuntu16@gmail.com)<sup>2</sup>, [yuliawindarsih@gmail.com](mailto:yuliawindarsih@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[manaptrianto@untad.ac.id](mailto:manaptrianto@untad.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Pada era digitalisasi perlu adanya adaptasi media evaluasi pembelajaran yang dapat menjangkau perkembangan mutakhir salah satunya dengan menggunakan platform gamifikasi. Platform gamifikasi memberikan kesempatan guru untuk berkolaborasi dalam pembuatan soal evaluasi sehingga dapat mempermudah dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan kompetensi digital guru dalam menggunakan platform gamifikasi. Hal itu dimaksudkan agar memudahkan guru dalam membuat media evaluasi pembelajaran secara online. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka perlu dilakukan pendekatan berupa pendampingan bagi guru. Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk memanfaatkan platform gamifikasi seperti aplikasi *Quizizz*, aplikasi *Kahoot* dan aplikasi *Wordwall* untuk mempermudah dan mempercepat proses evaluasi pembelajaran secara online. Kegiatan pendampingan ini dihadiri oleh 25 peserta orang guru di SD Inpres Palupi. Materi yang diberikan pada kegiatan pendampingan ini mulai dari pengenalan platform gamifikasi hingga cara pembuatan soal evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi tersebut. Dengan adanya kegiatan pendampingan ini maka diharapkan guru telah mampu menggunakan platform gamifikasi dan menerapkannya pada proses pembelajaran di sekolah.

**Kata kunci:** platform gamifikasi, media evaluasi pembelajaran online.

### **Abstract**

*In the era of digitalization, it is necessary to adapt learning evaluation media that can reach the latest developments, one of which is by using a gamification platform. Gamification platforms provide teachers with the opportunity to collaborate in creating evaluation questions so that they can simplify and make learning more interesting. This activity aims to introduce and improve teachers' digital competence in using gamification platforms. This is intended to make it easier for teachers to create online learning evaluation media. To achieve this goal, it is necessary to take an approach in the form of mentoring for teachers. This mentoring activity aims to utilize gamification platforms such as the Quizizz application, Kahoot application and Wordwall application to simplify and speed up the online learning evaluation process. This mentoring activity was attended by 25 teacher participants at SD Inpres Palupi. The material provided in this mentoring activity ranges from an introduction to the gamification platform to how to create evaluation questions using the application. With this mentoring activity, it is hoped that teachers will be able to use the gamification platform and apply it to the learning process at school.*

**Keywords:** gamification platforms, online learning evaluation media.

Copyright (c) 2024 Abdul Ashari, Amalia Buntu, Yulia Windarsih, Manap Trianto

✉ Corresponding author

Address : Pendidikan Biologi FKIP Untad

Email : [azharytexas@gmail.com](mailto:azharytexas@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i1.891>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran saat ini telah menciptakan transformasi mendalam dalam cara memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan munculnya internet dan *smartphone*, siswa sekarang dapat mengakses berbagai sumber belajar dari seluruh dunia tanpa harus berada di lokasi fisik yang sama dengan guru atau sekolah. Penggunaan aplikasi pembelajaran, platform daring, dan perangkat lunak pendidikan memungkinkan para pelajar untuk belajar secara interaktif melalui video pembelajaran, simulasi, dan permainan edukatif. Selain itu, teknologi memungkinkan pembelajaran adaptif, di mana materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Pemanfaatan teknologi saat ini dalam pembelajaran telah menciptakan era baru dalam pendidikan, di mana pembelajaran online menjadi salah satu bentuk yang paling dominan berkembang.

Pembelajaran online adalah bentuk pembelajaran di mana peserta didik terhubung dengan sumber belajar meskipun berada di tempat yang berbeda secara fisik. Dalam pembelajaran ini, interaksi, komunikasi, dan kolaborasi antara peserta didik dapat tetap dapat terjadi. (Arizona et al., 2020). Selain menyampaikan materi pembelajaran secara online, evaluasi pembelajaran juga harus dilakukan melalui platform online. Pada era digitalisasi seperti saat ini, penting untuk mengadaptasi evaluasi pembelajaran online yang mengikuti perkembangan terkini, salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan berbasis gamifikasi.

Gamifikasi adalah suatu proses yang bertujuan untuk membuat konteks non-game seperti pembelajaran, pengajaran, dan promosi menjadi lebih menarik dengan mengintegrasikan konsep pemikiran permainan (*game thinking*),

desain permainan (*game design*), dan mekanika permainan (*game mechanics*) (Sholahudin U dan Yenti, 2022). Pemanfaatan dan penerapan gamifikasi untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran di sekolah dan pelatihan-pelatihan di berbagai bidang perusahaan telah menjadi topik yang hangat dibicarakan saat ini, terutama dengan dukungan dari kemajuan teknologi informasi. (Wang, Hsu, and Fang 2022). Inovasi dan variasi dalam evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas merupakan hal yang sangat penting. Tidak ada media evaluasi yang cocok untuk semua materi dan situasi pembelajaran, sehingga guru harus mampu memilih pendekatan evaluasi yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Kemampuan guru untuk bervariasi dalam menerapkan evaluasi pembelajaran merupakan aspek kunci dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa fakta di lapangan menunjukkan saat ini guru jarang mengembangkan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran online. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih jauh dari optimal. Guru hanya mengandalkan media evaluasi pembelajaran yang sudah ada tanpa memanfaatkan potensi teknologi yang ada, sehingga pengalaman belajar siswa tetap monoton dan membosankan.

Sebagian besar guru belum memiliki pengalaman dalam menyusun soal menggunakan media evaluasi pembelajaran online, sehingga potensi teknologi ini belum dimanfaatkan sebaik yang seharusnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi masalah ini. Salah satu solusinya adalah melalui pendampingan guru dalam pembuatan media evaluasi pembelajaran online dengan memanfaatkan berbagai platform gamifikasi seperti aplikasi quizizz, kahoot, dan

wordwall. Dengan pendekatan ini, diharapkan evaluasi pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien bagi siswa.

## **METODE**

Kegiatan pendampingan penggunaan platform gamifikasi dilaksanakan secara offline pada bulan Juni 2023. Kelompok sasaran dalam kegiatan pelatihan ini yaitu guru SD Inpres Palupi sebanyak 25 orang.

Untuk melaksanakan kegiatan pendampingan ini, metode pendampingan digunakan terdiri dari langkah-langkah berikut: a) memberikan penjelasan tentang materi yang terkait dengan platform gamifikasi serta langkah-langkah untuk menginstal aplikasi quizizz, kahoot, dan wordwall; b) mengarahkan setiap guru untuk menyiapkan media evaluasi berupa soal yang telah dibuat sebelumnya pada ulangan harian yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut; c) setelah guru menginstal aplikasi masing-masing, langkah selanjutnya adalah membuka aplikasi tersebut di smartphone atau laptop d) selanjutnya memberikan instruksi pada setiap guru tentang cara menyusun soal dalam aplikasi tersebut melalui smartphone atau laptop e) soal-soal yang telah dimasukkan ke dalam aplikasi oleh guru kemudian disusun dan diperiksa satu per satu dan f) soal-soal dalam aplikasi kemudian ditampilkan dan disimpan untuk kemudian digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran online.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pendampingan kepada guru-guru di SD Inpres Palupi dalam pembuatan media evaluasi pembelajaran online dengan menggunakan platform gamifikasi dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pengawasan. Tahapan persiapan agar kegiatan yang

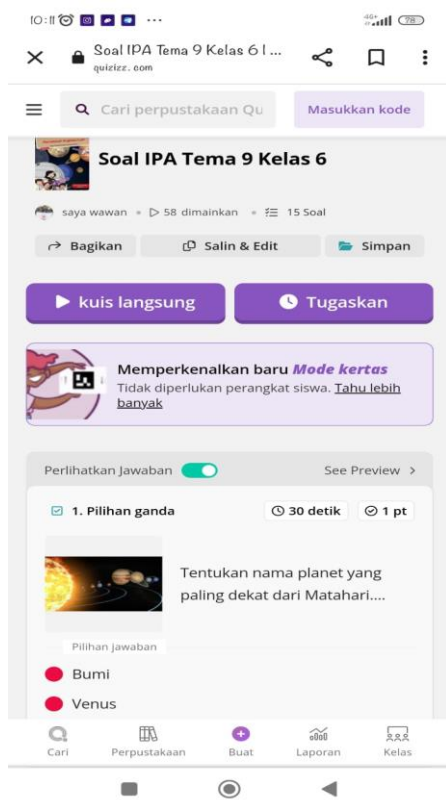
dilaksanakan menjadi lebih teratur dan terarah. Tahap ini mencakup semua aspek teknis, manajemen, dan penjadwalan. Tahapan persiapan kegiatan ini tersebut meliputi: a) menentukan lokasi (mitra pengabdian masyarakat) dan menentukan guru yang menjadi sasaran dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan ini, b) melakukan koordinasi bersama dosen-dosen prodi pendidikan biologi yang tergabung dalam tim pengabdian, c) melakukan koordinasi dengan guru yang menjadi sasaran kegiatan tentang pendampingan penggunaan platform gamifikasi yang akan mempermudah dalam membuat media evaluasi pembelajaran online, d) mempersiapkan sarana dan prasarana seperti materi pendampingan yang akan ditayangkan pada saat pemaparan materi.

Tahapan pelaksanaan pendampingan ini berjalan sesuai dengan waktu yang telah disepakati oleh tim pengabdian dan guru. Tahapan kegiatan tersebut diantaranya: a) melakukan pemaparan dan penjelasan materi terkait platform gamifikasi. Tahapan ini dilakukan bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru tentang aplikasi quizizz, kahoot dan wordwall beserta kelebihan dan kekurangannya. Hal ini dimaksudkan agar para guru dapat memahami bahwa setiap aplikasi, baik yang ada dalam *smartphone* maupun laptop memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, b) melakukan pengarahan mengenai langkah-langkah penginstalan dan pengoperasian aplikasi tersebut. Tahapan ini bertujuan untuk menjelaskan kepada guru cara mengunduh dan menginstall aplikasi quizizz, kahoot dan wordwall pada *smartphone/laptop* dan cara dalam menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi tersebut mudah untuk digunakan, tetapi membutuhkan kemampuan pengoperasian yang baik, terutama menyusun soal, d) melakukan simulasi penggunaan aplikasi

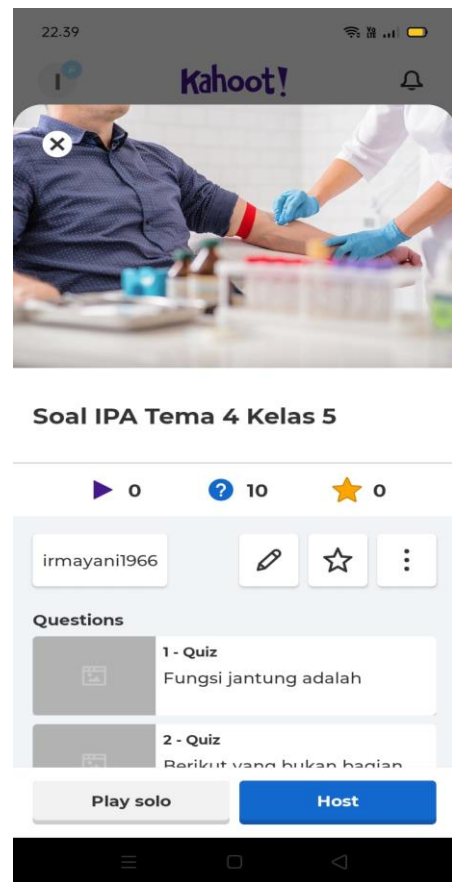
pada guru. Tahapan ini bertujuan agar para guru lebih mudah dan cepat dalam menggunakan aplikasi quizizz, kahoot dan wordwall sehingga pada saat guru lebih lancar dalam menyusun soal, e) melakukan evaluasi terhadap hasil simulasi yang telah dilakukan oleh para guru.



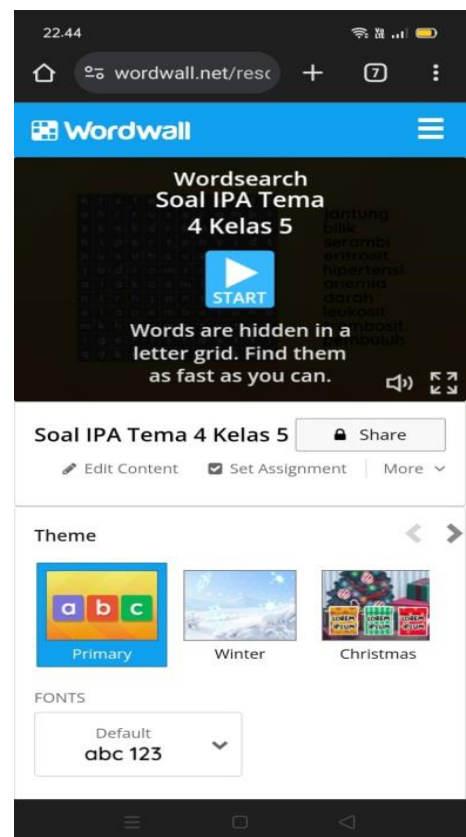
Gambar 1. Pengenalan Platform Gamifikasi



Gambar 2. Hasil Pembuatan Soal Quizizz

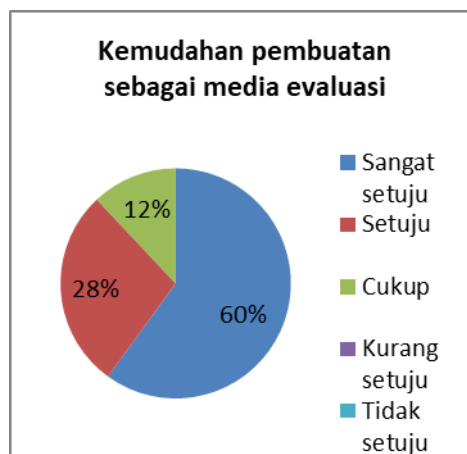


Gambar 3. Hasil Pembuatan Soal Kahoot



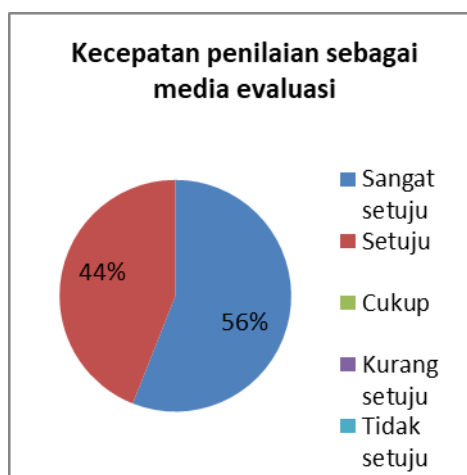
Gambar 4. Hasil Pembuatan Soal Wordwall

Hasil dari kegiatan pendampingan ini mencakup beberapa komponen, yaitu: a) tercapainya target tujuan kegiatan pendampingan, b) tercapainya jumlah peserta pendampingan, serta c) tercapainya materi yang disampaikan dan kemampuan peserta dalam memahami materi tersebut. Target tujuan pendampingan telah tercapai yaitu dapat menambah wawasan dan kemampuan guru dalam menggunakan platform gamifikasi. Hal ini sejalan dengan Sobrino *et al* (2022) bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran membutuhkan strategi yang matang dan kemampuan dari guru untuk memberi dorongan semangat dan motivasi bagi siswa, serta memfasilitasi pembelajaran siswa dalam memecahkan masalah. Target jumlah peserta pendampingan berjumlah 25 orang guru yang mengajar di SD Inpres Palupi. Dari jumlah peserta pendampingan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan ini dapat dikatakan telah terlaksana dengan baik dan berhasil. Selanjutnya yaitu tercapainya materi yang disampaikan oleh tim pengabdian. Materi pendampingan ini telah disampaikan dan dijelaskan secara rinci, dimulai dari penjelasan aplikasi quizizz, kahoot dan wordwall. Ketiga aplikasi tersebut merupakan platform gamifikasi digital berbasis jaringan yang memungkinkan para guru menggunakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk menciptakan variasi dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran. Aplikasi tersebut cocok untuk digunakan oleh guru yang ingin mengkreasi metode penilaian pembelajaran. (Khairunisa dkk, 2022).



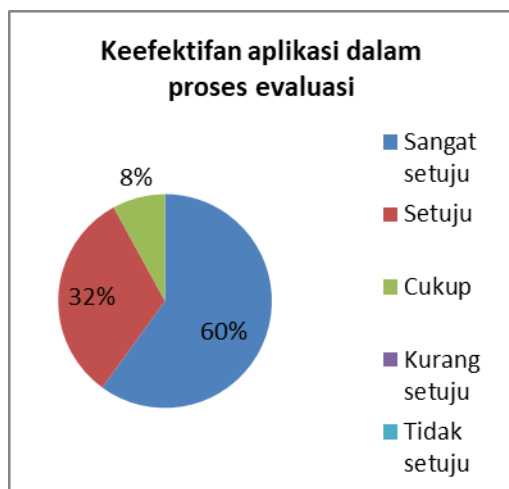
Gambar 5. Kemudahan pembuatan media evaluasi

Dari Gambar 5, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 60% guru merasa mudah dalam membuat media evaluasi menggunakan platform gamifikasi, bahkan meskipun ini adalah pengalaman pertama bagi mereka.



Gambar 6. Kecepatan penilaian media evaluasi

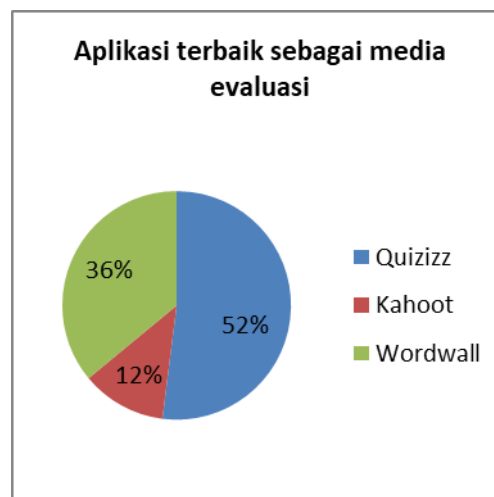
Dari Gambar 6, dapat disimpulkan bahwa 56% guru menganggap bahwa aplikasi Quizizz mampu memberikan kecepatan dalam proses penilaian. Platform gamifikasi menyajikan data dan statistik melalui lembar kerja Excel, mempermudah para guru untuk dengan cepat mengevaluasi kinerja siswa.



Gambar 7. Evaluasi Aplikasi

Berdasarkan Gambar 7, sebanyak 60% guru merasa aplikasi quizizz, kahoot dan wordwall efektif dalam proses evaluasi pembelajaran. Hasil ini didukung oleh pendapat Rakasiwa (2022), platform gamifikasi dianggap sebagai solusi untuk mengatasi tantangan dalam penerapan media evaluasi pembelajaran di Indonesia selalu dilakukan secara konvensional. Kehadiran gamifikasi membuktikan menjadi suatu bantuan yang signifikan bagi para pendidik, memungkinkan mereka untuk menyelenggarakan evaluasi yang menarik dan efektif tanpa memerlukan interaksi langsung di dalam kelas.

Menurut Solviana (2022) platform gamifikasi seperti quizizz, kahoot dan wordwall diharapkan mampu memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk lebih bersemangat dalam proses belajar, sehingga tingkat motivasi belajar dapat meningkat. Jika penerapannya dilakukan secara optimal dengan memperhatikan tujuan dari penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran, maka proses evaluasi pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, memberikan banyak manfaat, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.



Gambar 8. Evaluasi Aplikasi

Berdasarkan Gambar 8, sebanyak 52% guru merasa aplikasi quizizz yang terbaik dari 3 platform gamifikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran online. Hal ini sejalan dengan pernyataan Solviana (2020) bahwa keunggulan quizizz terletak pada kemampuannya untuk menyesuaikan pengerjaan soal dengan kecepatan siswa, tanpa menilai mereka berdasarkan seberapa cepat mereka menjawab. Selain itu, untuk quizizz memungkinkan nilai dapat diunduh dalam format dokumen Excel, memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan ini mampu menambah wawasan dan kemampuan guru dalam menggunakan platform gamifikasi khususnya aplikasi quizizz, kahoot dan wordwall sehingga dapat mempermudah guru dalam membuat media evaluasi pembelajaran online.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pimpinan Universitas, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Dekan FKIP

Universitas Tadulako, serta Mitra yang telah memberikan izin administratif sehingga pengabdian ini dapat terlaksana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Mengajar Di Tengah Pandemic Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70.
- Khairunisa, Y., Nurhasanah, Y., Tyas, S.S., Ardiani S., Rahmayanti H.D. (2022). Pelatihan Penggunaan Platform Gamifikasi Edukatif Guna Penguatan Pendidikan Bagi Guru Sekolah Dasar Dan Menengah. *Jurnal Abdi Insani*, 9 (1) 198-209.
- Rakasiwa A (2022). Menggunakan Aplikasi Quizziz Untuk Membuat Evaluasi Online Di Masa Pandemi Covid-19: Pelatihan Kompetensi Guru. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (2) 97 – 100.
- Sholahudin U & Yenti. (2022). Possible Gamification Learning For Optimizing Student Learning Motivation?. *EduLine: Journal Of Education And Learning Innovation*, 2(3): 261–266.
- Sobrino, D., Raimel, N. M., Juan, M. C., Juan, J., Joaquín, N., & Luis, F. (2022). International Journal Of Human - Computer Studies Evaluating A Gamification Proposal For Learning Usability Heuristics : Heureka E L O. *International Journal Of Human-Computer Studies*, 16(1), 2–15.
- Solviana, M.D. (2020) Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal Of Biology Education Reasecrh* 1 (1) 1-14.
- Wang, Y. F., Hsu, Y. F., & Fang, K. (2022). The Key Elements Of Gamification In Corporate Training–The Delphi Method. *Entertainment Computing*, 40 1-9.