

WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME INTERAKTIF UNTUK EVALUASI PEMBELAJARAN DI SMP PGRI 1 BUDURAN SIDOARJO

Restu Ria Wantika

Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
restu@unipasby.ac.id

Prayogo

Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
prayogounipa@gmail.com

Erlin Ladyawati

Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
erlin@unipasby.ac.id

Annisa Dwi Sulistyaningtyas

Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
annisadwistyas@unipasby.ac.id

Susilohadi

Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
susilohadi45@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan yang perlu untuk dikembangkan seiring perkembangan teknologi digital. Berkaitan dengan hal tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa agar suasana pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sekaligus menunjukkan guru telah melakukan perencanaan dalam melakukan pengajaran di kelas. Sehingga kegiatan pengabdian ini dapat memberikan gambaran atau tambahan informasi terkait media pembelajaran berbasis game. Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui tiga tahapan yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap workshop; (3) evaluasi keberlanjutan program. Berdasarkan kegiatan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan, telah berhasil membuka wawasan para guru SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo khususnya mengenai media pembelajaran berbasis multimedia dengan bentuk *game* interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi program, mayoritas guru sangat senang dengan adanya kegiatan workshop yang dilaksanakan. Kegiatan tersebut memberikan gambaran dan ilmu yang baru terkait dengan media pembelajaran.

Kata Kunci: Evaluasi pembelajaran, Media pembelajaran, Guru SMP

Abstract

Creative and innovative learning media is one of the factors that affect the quality of education that needs to be developed along with the development of digital technology. In this regard, it is necessary to have learning media that can attract students' interest in learning so that the learning atmosphere is more comfortable and fun. In addition, the use of learning media in the teaching and learning process at the same time shows the teacher has made plans in carrying out teaching in the classroom. So that this service activity can provide an overview or additional information related to game-based learning media. The implementation of the service is carried out through three stages, namely: (1) the planning stage; (2) training stage; (3) evaluation of program sustainability. Based on the Community Service Activities carried out, it has succeeded in opening the insight of the teachers of SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo, especially regarding multimedia-based learning media in the form

of interactive games. Based on the results of the program evaluation, the majority of teachers were very happy with the training activities carried out. These activities provide an overview and new knowledge related to learning media.

Keywords: Learning evaluation , learning media, junior high school teacher

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan yang perlu untuk dikembangkan seiring perkembangan teknologi digital. Berkaitan dengan hal tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa agar suasana pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sekaligus menunjukkan guru telah melakukan perencanaan dalam melakukan pengajaran di kelas (Sunardi et al., 2021). Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk sarana pembelajaran tetapi juga dapat digunakan untuk evaluasi (Erman, 2003). Di era pandemi saat ini, banyak guru yang kebingungan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran dikarenakan guru-guru cenderung menggunakan media pembelajaran hanya digunakan untuk alat dalam mengajar. Hal ini senada dengan penelitian Yuwono, dkk (2022) yang mengatakan bahwa permasalahan yang dihadapi guru terhadap evaluasi pembelajaran di sekolah tersebut, yaitu guru kurang memanfaatkan media alternatif lainnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Media interaktif yang mudah diaplikasikan pada saat pandemi yaitu *Microsoft power point* dan aplikasi *quizziz*. Aplikasi “*Quizizz*” adalah sistem evaluasi formatif berbasis game yang bisa digunakan bebas dimana pengajar bisa merancang berbagai model soal atau pertanyaan untuk diberikan kepada mahasiswa di setiap pertemuan (Braun & Clarke, 2019). Selain itu Aplikasi *quizziz* merupakan media pembelajaran berbasis game yang menyenangkan untuk digunakan guru dalam pembelajaran serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Göksün & Gürsoy, 2019; Bahri et al., 2021). Selain aplikasi *Quizizz*, *microsoft power point* juga dapat digunakan untuk media pembelajaran sekaligus untuk alat evaluasi. Menurut Jannah (2017) *Powerpoint* merupakan media yang mudah digunakan untuk membantu proses menjelaskan suatu informasi. Begitu pula dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media *powerpoint* guru dapat menjelaskan materi dengan lebih mudah dan dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, dengan menggunakan *powerpoint* dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung kurikulum 2013 dengan maksimal.

Berdasarkan kondisi permasalahan tersebut, maka perlu adanya *workshop media pembelajaran berbasis game interaktif* untuk evaluasi pembelajaran menggunakan *power point* dan aplikasi *quizziz* guna membantu para guru mengembangkan media pembelajaran dengan bentuk yang lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang dibuat, tidak hanya dikhususkan pada materi inti, namun juga dikhususkan pada bahan evaluasi pembelajaran yang biasa diberikan guru pada saat akhir pembelajaran. Kegiatan ini merupakan wahana bagi guru untuk mengetahui lebih dalam tentang pembuatan media pembelajaran yang digunakan sebagai proses evaluasi siswa. Untuk itu, tim dosen Program Studi pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya perlu melaksanakan Pengabdian pada Masyarakat tentang *Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo* dengan subtema *Workshop Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Interaktif*.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jetis, Mojokerto pada tanggal 21 Maret-21 April 2022. Metode pelaksanaan program pengabdian ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu 1) tahap persiapan; 2) tahap perencanaan; 3) tahap *workshop*; 4) tahap evaluasi keberlanjutan program. Tahap persiapan, dilakukan observasi lapangan terhadap guru di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo dan perijinan kepada Kepala Sekolah. Pada tahap perencanaan, dilakukan perumusan tujuan dan tema kegiatan, menganalisis kebutuhan guru, dan perancangan materi. Tahap *workshop* dilakukan berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Selanjutnya, pada tahap evaluasi keberlanjutan akan dilakukan monitoring pelaksanaan program pengabdian terkait kesesuaian dan keberlanjutan program. Untuk mengukur keberhasilan program, setelah kegiatan diberikan angket untuk mengukur ketercapaian keberhasilan kegiatan yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PPM ini mengambil tema tentang Workshop “Evaluasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Game Interaktif”. Kegiatan pertama PPM ini adalah materi tentang Sosialisasi “Evaluasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Game Interaktif” yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 22 Maret 2022. Kegiatan pertama ini terdapat dua sub kegiatan yaitu Penyampaian materi tentang Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Matematika dan yang kedua sosialisasi tentang Penyampaian materi tentang Konsep Dasar Game Interaktif. Para peserta yaitu guru-guru undangan dari SMP PGRI 1 Buduran Kabupaten Sidoarjo sangat antusias mengikuti setiap kegiatan yang sudah terjadwal. Kedatangan peserta tepat waktu, yaitu sepuluh menit sebelum kegiatan dimulai. Berikut disajikan dokumentasi kegiatan pertama tentang Sosialisasi “Evaluasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Game Interaktif”.



Gambar 1. Tahap Sosialisasi

Kegiatan kedua dari kegiatan PPM ini adalah Workshop “Evaluasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Game Interaktif” yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 28 Maret 2022 secara luring. Kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar dikarenakan guru-guru sangat antusias karena mereka mendapat pengalaman untuk membuat materi evaluasi dengan menggunakan aplikasi sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada kegiatan ini tidak terdapat kendala yang berarti karena sekolah tidak mengadakan acara maupun kegiatan apapun. Berikut disajikan dokumentasi dari kegiatan kedua ini.





Gambar 2. Pelaksanaan Workshop

PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan PPM yang telah dilaksanakan oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dilaksanakan di SMP PGRI 1 Buduran Kabupaten Sidoarjo dengan alamat Jl. Raya Siwalanpanji No.3, Siwalan Panji, Siwalanpanji, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Dari pelaksanaan PPM hingga selesai berjalan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, namun terdapat sedikit kendala yaitu kurangnya bandwidth internet pada sekolah tersebut. Kendala tersebut tidak mengurangi kelancaran pelaksanaan kegiatan PPM dan para peserta juga tetap sangat antusias.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih bagi Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah berkoordinasi dengan baik demi kesuksesan kegiatan workshop, serta pihak sekolah SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo yang memfasilitasi kegiatan tersebut sehingga berjalan dengan lancar. Selain itu, ucapan terima kasih juga diberikan kepada LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang memberikan pendanaan terkait dengan kegiatan workshop sehingga dapat terealisasi sesuai dengan rencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Erman. (2003). *Evaluasi pembelajaran matematika untuk guru dan mahasiswa calon guru matematika*. Bandung: UPI
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2021(13), 180–188.
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589–597.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15–29.

- Jannah, Noor Fitratul. 2017. "Evaluasi Media Pembelajaran Powerpoint pada Kurikulum 2013 oleh Guru di SMP Negeri 2 Kudus". Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Yuwono, A., Fakhruddin, M., & Ibrahim, N. (2022). Penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot pada hasil belajar sejarah di SMAN 51 Jakarta. *Historiography:Journal of Indonesian History and Education*, 2(January), 43–53.