

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN: PENGGUNAAN FITUR GAMIFIKASI DARING DI YPK PENABUR BANDARLAMPUNG

Dwi Yulianto Nugroho¹, Komilie Situmorang², Peggy Sara Tahulending³
Maria Maxmilla Y. A⁴, Christie Lidya Rumerung⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pelita Harapan

komilie.situmorang@uph.edu,

Abstrak

Dewasa ini teknologi adalah bagian yang tidak terpisahkan kehidupan sehari-hari kita, apalagi dari kehidupan para remaja di Indonesia. Semua bidang termasuk dunia pendidikan terimbas pengaruh perkembangan teknologi dan oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus mampu menjawab tantangan zaman revolusi industri 4.0. Akan tetapi, apabila tidak disikapi dengan bijaksana, perkembangan teknologi yang pesat ini dapat membawa pengaruh negatif bagi para siswa. Oleh karena itu, guru-guru diharapkan dapat mengimbangi kemajuan memanfaatkan teknologi saat proses pembelajaran sehingga teknologi dapat digunakan untuk kegiatan yang positif, yakni menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menunjang prestasi siswa. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan bagaimana cara memanfaatkan teknologi yakni penggunaan fitur gamifikasi daring gratis untuk membantu proses belajar mengajar di ruangan kelas. Kegiatan pelatihan diadakan dalam bentuk workshop selama 2 sesi, yaitu dengan pengenalan fitur gamifikasi daring gratis; *Kahoot!* dan *Quizizz*, menguji coba dengan menempatkan guru sebagai siswa, kemudian membuka akun dan mendesain kuis sendiri. Di akhir kegiatan, para guru dapat membuka akun sendiri dan menguji coba kuis yang mereka kerjakan dengan rekan guru yang lain. Mereka juga didapati menggunakan fitur gamifikasi daring gratis yang telah diperkenalkan pada kegiatan belajar mengajar setelah pelatihan berakhir.

Kata Kunci: teknologi, gamifikasi, *Quizizz*, *Kahoot!*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cukup pesat seakan-akan tidak bisa lagi dipisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia. Hampir setiap orang membawa telepon genggam ke mana pun mereka pergi. Selaras dengan hal tersebut, banyak tempat yang kini menyediakan fasilitas internet secara gratis. Hal ini mempermudah akses informasi kapanpun dan di manapun. Dengan kata lain dunia berada dalam genggaman. Terlebih lagi di era *internet of things (IoT)* di era industri 4.0, *gadget* merupakan bagian integral kehidupan sehari-hari. Kehidupan kini begitu terkoneksi dan memasuki era

pemakaian yang semakin hari semakin canggih. Masyarakat dicekoki dengan informasi berlimpah yang hanya sejauh ujung jari (Bulger and Davidson, 2018). Akan tetapi, perkembangan teknologi ini dapat membawa dampak buruk jika tidak bijak dalam menggunakannya. Oleh karena itu, ada desakan tentang perlunya mulai menciptakan kebiasaan yang baik dalam hal pemanfaatan teknologi bagi kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi tidak hanya berdampak pada gaya hidup yang terkoneksi namun juga pada dunia pendidikan. Sektor Pendidikan perlu mengimbangi kemajuan teknologi dengan mengintegrasikannya kedalam Sistem Pendidikan.

Sekolah-sekolah di Indonesia diharapkan dapat menerapkan sistem pembelajaran yang mendukung revolusi industri 4.0 seperti yang sedang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia. Hal ini hanya dapat dilakukan jika sekolah dan guru-guru melek terhadap teknologi.

Melalui peninjauan awal tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, ditemukan bahwa sekolah mitra sasaran dengan sigap merespon kemajuan zaman ini dengan menyediakan fasilitas internet yang memadai di sekolah. Hal ini disebabkan siswa sekolah mitra ini sebagian besar berasal dari kalangan keluarga yang mempunyai tingkat ekonomi menengah ke atas sehingga banyak dari mereka yang mempunyai dan atau membawa telepon genggam pintar bahkan laptop ke sekolah.

Sekolah sasaran mitra program PkM ini adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kristen PENABUR Bandar Lampung yang berlokasi di pusat kota Bandar Lampung, provinsi Lampung. Alasan pertama PkM di sekolah mitra ini adalah karena kota Bandar Lampung berpotensi besar untuk maju dikarenakan kota ini adalah ‘tempat transit’. Provinsi Lampung merupakan pintu gerbang pulau Sumatera kendaraan darat yang berarti bahwa roda perekonomian di pulau Sumatera dimulai dari provinsi Lampung. Kedua, sekolah ini mempunyai permasalahan yang cukup serius dimana fasilitas sekolah dan teknologi yang sebenarnya bisa mendukung proses belajar mengajar tidak difungsikan dengan baik dikarenakan kurangnya sosialisasi tentang aplikasi-aplikasi berbasis daring yang dapat dioperasikan melalui telepon pintar untuk membantu menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan.

Saat berbincang dengan beberapa guru di sekolah mitra, mereka mengeluhkan kebiasaan para siswa yang menggunakan telepon genggam di dalam kelas. Meskipun sudah ditegur beberapa kali dan disertai dengan hukuman, masih banyak siswa yang menggunakan telepon genggam di dalam kelas untuk keperluan yang tidak menunjang proses belajar dan

mengajar. Guru berpendapat bahwa penggunaan *handphone* membuat anak malas dan tidak konsentrasi (Satrianawati, 2017). Perhatian siswa-siswa seakan tersita oleh telepon genggamnya. Oleh karenanya, sekolah membuat peraturan bahwa telepon genggam harus ditiptkan kepada guru dan bila mereka ingin menggunakannya, hal tersebut dapat dilakukan atas seizin guru.

Disisi lain, bila siswa ditanya permasalahan di dalam kelas, mereka mengungkapkan bahwa mereka cenderung merasa bosan saat belajar di dalam kelas karena beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut di antaranya adalah metode pengajaran guru yang monoton dan kurang interaktif serta susah untuk konsentrasi selama proses belajar dan mengajar (Mubarak, 2018). Sebagai akibatnya para siswa lebih memilih untuk menggunakan telepon genggam mereka untuk keperluan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar.

Hal ini merupakan suatu permasalahan yang sebenarnya bisa dijadikan potensi untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan penggunaan teknologi di dalam kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kegiatan pelatihan tersebut meliputi pengintegrasian gadget dan peralatan teknologi dalam proses belajar dan mengajar yaitu dengan memperkenalkan fitur gamifikasi daring yang dapat digunakan secara gratis.

SOLUSI PERMASALAHAN

Berkenaan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penggunaan *gadget* dan peralatan teknologi dapat diarahkan untuk dipakai pada hal-hal yang positif yang dapat membantu pembelajaran lebih menarik. Penelitian dari Zabir (2018) menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknologi motivasi belajar siswa meningkat dan mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif sehingga tercipta suasana kegiatan belajar mengajar dikelas yang kondusif. Hal serupa juga diungkapkan oleh Suropto, Fatmasari, dan Purwantiningsih (2010) bahwa guru dan murid mendapat keuntungan sekaligus dalam penggunaan fitur teknologi

gamifikasi dalam pembelajaran dimana guru bisa lebih proaktif dan siswa bisa mendapat sumber-sumber materi pelajaran yang tidak terbatas. Dalam program PkM ini, kami mencanangkan penggunaan *gadget* dan peralatan teknologi diintegrasikan dalam pembelajaran di ruangan kelas untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Melalui kegiatan PkM ini, aplikasi gamifikasi daring yang diperkenalkan adalah sebagai berikut:

Kahoot!

Kahoot! adalah aplikasi gamifikasi pendidikan berbasis daring gratis yang menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. *Kahoot!* dapat diakses melalui *browser web*. *Kahoot!* pertama kali diperkenalkan pada tahun 2013 dan dirancang untuk pembelajaran sosial di mana siswa-siswa dapat berkumpul untuk belajar dan bermain bersama.

Aplikasi gamifikasi ini sangat sederhana namun sangat menarik. Guru, sebagai fasilitator pertama sekali mendesain pertanyaan, ulangan, review atau bahkan pertanyaan *trivial* sekalipun melalui *Kahoot!*. Kemudian, guru dapat menyajikan permainan tersebut di ruangan kelas dengan menggunakan satu layar komputer atau *smart-board*. Siswa dapat bermain tanpa harus mempunyai akun. Semua siswa dapat masuk melalui PIN yang disediakan dan bermain melalui *gadget* mereka baik secara individu maupun secara berkelompok. Setiap jawaban yang dijawab dengan benar akan mendapatkan poin dan diurutkan berdasarkan perolehan nilai dan kecepatan dalam menjawab. Perolehan ini akan ditampilkan pada *leader-board* yang memacu siswa untuk berpikir cepat dan tepat.

Sejumlah penelitian sebelumnya (Pede, 2017; Licorish, 2017; Plump dan LaRosa, 2017) telah menunjukkan bahwa *Kahoot!* memotivasi siswa dalam pembelajaran dan berhasil membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, kami melihat bahwa *Kahoot!* dapat menjadi solusi pemanfaatan *gadget* di ruangan kelas.

Quizizz

Quizizz adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui *browser web*. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, review dan evaluasi. Guru dapat terkoneksi dengan seluruh guru-guru didunia dan dapat mengakses quiz daring yang dibuat oleh guru-guru lainnya secara cuma-cuma. Oleh karena itu, guru dapat menjadi se-kreatif mungkin di kelas dan tidak akan kehabisan ide.

Pembelajaran berbasis permainan ini dapat dikerjakan dalam mode *'live'* diruangan kelas atau dapat juga diberikan sebagai pekerjaan rumah dalam mode *'homework'*. Hal ini sangat mungkin karena *Quizizz* menyediakan *timer*; kapan quiz akan dibuka dan kapan akan berakhir. Siswa hanya perlu diberikan *game pin* dan mereka akan tetap dapat belajar dimana pun mereka berada. Siswa pun dapat mengerjakan kuis ini baik dalam bentuk kelompok maupun tugas individu.

Keunggulan *quizizz* adalah dibagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa. Siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Disamping itu nilai dapat di unduh dalam bentuk dokumen excel sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian.

Zhao (2019) dan Mei, Ju, dan Adam, (2018) menemukan bahwa *Quizizz* berdampak positif pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang diperoleh lebih tinggi dan meningkatkan kerjasama antar siswa dalam kerja kelompok. Hal ini sangat positif, dan dinilai dapat juga menjadi solusi terhadap penggunaan *gadget* di ruangan kelas. Hal ini juga telah dibuktikan oleh tim PkM dalam kegiatan pengajaran sehingga terpanggil untuk mengabdikan pengetahuan yang berharga ini terhadap guru-guru.

METODE

Pada dasarnya PkM ini dilaksanakan dalam bentuk workshop dimana peserta diberikan pengetahuan dasar tentang fitur gamifikasi dan kemudian mereka dituntun untuk membuka serta mendesain kuis

daring pada akun masing-masing peserta. Adapun peserta PkM ini terdiri dari guru-guru SMA dan SMK YPK Penabur Bandarlampung. Rangkaian kegiatan PkM ini dilaksanakan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis Kebutuhan Sekolah

Sebelum menyusun proposal pelaksanaan PkM, tim meninjau dan mewawancarai guru-guru tentang kendala mereka mengenai penggunaan ponsel pintar. Ditemukan bahwa, biasanya ponsel pintar tidak diperbolehkan diruangan kelas karena mengganggu konsentrasi siswa pada saat belajar. Dengan demikian, tim PkM mengetahui kebutuhan sekolah.

2. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ada dua bagian yang dilakukan yaitu persiapan perizinan dan persiapan pembuatan materi, tahap persiapan perlengkapan dan keberangkatan. Tim menghubungi pihak mitra untuk mengkonfirmasi kebutuhan pelatihan (*needs analysis*) calon peserta melalui Kuesioner Analisis Kebutuhan. Pengisian kuesioner dilakukan secara online melalui *Google-form* yang sudah disiapkan sebelumnya. Pihak mitra menginformasikan kepada para guru yang akan menjadi peserta pelatihan untuk mengisi kuesioner.

Selanjutnya tim pelaksana berkomunikasi intensif dengan pihak mitra untuk mempersiapkan perizinan tempat, waktu dan undangan bagi para peserta. Untuk tujuan ini, tim pelaksana menghubungi kepala sekolah serta dinas pendidikan setempat untuk mendapatkan perizinan yang diperlukan. Selanjutnya adalah tahap persiapan materi pelatihan. Di tahap ini, tim PkM menggunakan hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan pelatihan untuk mempersiapkan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta untuk disampaikan dalam workshop. Tim pelaksana juga mempersiapkan instrumen evaluasi dalam bentuk kuis interaktif dalam *Quizizz*.

3. Tahap Pelaksanaan

Workshop dilaksanakan dalam 2 sesi yaitu sesi *Kahoot!* dan *Quizizz*. Di setiap awal workshop

dimulai dengan menempatkan peserta sebagai siswa yang bermain kuis daring. Setelah mencoba sendiri, peserta kemudian dituntun dengan langkah-langkah membuka akun *Kahoot!* dan *Quizizz*. Peserta kemudian dilatih bagaimana membuat kuis sendiri dan mencari kuis daring gratis. Peserta yang terlibat meliputi guru-guru SMA dan SMK dari Yayasan Pendidikan BPK Penabur Bandarlampung.

4. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan bukan dengan tujuan mengukur keberhasilan peserta pelatihan namun untuk mengetahui apakah mereka sudah mengerti tentang konten pelatihan dan sejauh mana mereka bertekad untuk mengaplikasikan dan membagikan ilmu yang mereka dapatkan dengan rekan sejawat mereka.

5. Tahap Keberlanjutan Program

Tahap keberlanjutan program adalah dimana tim memberikan waktu selama sebulan tertanggal sejak hari pelaksanaan program kepada peserta untuk mendapat kontrol pelatihan jarak jauh. Hal ini dilakukan dengan memberikan nomor telepon dan alamat email tim pelaksana PkM. Peserta, jika menemukan kesulitan atau ada pertanyaan yang ingin ditanyakan seputar penggunaan fitur gamifikasi daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan kegiatan PkM, hasil dari workshop dikelompokkan kedalam beberapa tema sebagai berikut:

1. Antusiasme Peserta Bermain Aplikasi Gamifikasi

Setelah memberikan penjelasan mengenai pentingnya penggunaan fitur komunikasi dan memberikan penjelasan kepada guru-guru bahwa zaman ini menuntut kreativitas dalam menyampaikan materi dengan menarik dan menyenangkan, tim mengajak peserta untuk bermain langsung dengan fitur *Kahoot!* dan *Quizizz*.

Reaksi peserta saat bermain *Kahoot!* dan *Quizizz* menunjukkan antusiasme mereka dimana peserta sangat menikmati dan termotivasi untuk memenangkan kuis tersebut. Fitur *Kahoot!* yang dirancang dengan model kompetitif memacu mereka untuk berlomba-lomba menjawab dengan cepat dan tepat. Berikut adalah reaksi peserta yang didokumentasikan oleh tim.



Gambar 1. Reaksi peserta saat bermain Kahoot!

Reaksi yang sama juga ditunjukkan oleh peserta pelatihan ketika mereka diposisikan sebagai siswa ketika bermain *Quizizz*. Berikut adalah ekspresi peserta ketika memainkan fitur gamifikasi *Quizizz*.



Gambar 2. Reaksi peserta pelatihan ketika mencoba fitur gamifikasi *Quizizz*

2. Mengerti Mengapa Siswa Tak Terlepas dari Gadget

Setelah menguji coba aplikasi gamifikasi *Kahoot!* dan *Quizizz*, muncul keterbukaan pikiran pada peserta pelatihan mengenai penggunaan *gadget* yang sepertinya tidak akan pernah terlepas dari anak didik setiap saat. Para peserta mengakui kini mereka mengetahui bagaimana perasaan anak-anak yang bermain *game*.

Lebih lanjut, para peserta mengatakan bahwa kini mereka mengerti mengapa peserta didik bisa begitu asik dan bisa tertawa sendiri bahkan ketika mereka tidak sedang berbicara pada temannya. Ada rasa *'addicted'* dan kompetitif yang dirasakan oleh para peserta. Mereka seolah termotivasi untuk menang dari peserta lainnya. Hal ini memberikan dampak positif tentang bagaimana mereka akan menyikapi penggunaan gadget dalam pembelajaran di dalam kelas mereka dan bagaimana mereka akan memanfaatkan fitur gamifikasi ini untuk menambah pengalaman belajar di ruangan kelas yang menarik dan menyenangkan.



Gambar 4. Reaksi menegangkan peserta menunggu apakah jawaban mereka benar atau salah.

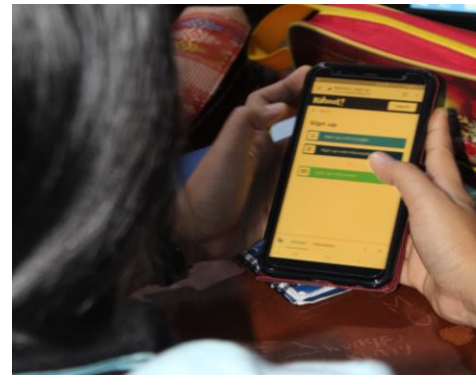


Gambar 5. Reaksi peserta mengetahui jawaban yang dipilihnya salah.

3. Mampu membuat akun Kahoot! dan Quizizz

Setelah mencoba pengalaman bermain Kahoot! dan Quizizz dan mengalami sendiri mengapa dunia gamifikasi itu menyenangkan dan bagaimana hal tersebut bisa dipakai dalam pembelajaran, peserta pelatihan kemudian dituntun untuk membuat akun sebagai guru yang diharapkan akan mereka gunakan nantinya diruangan kelas masing-masing.

Para peserta kemudian dituntun mulai dari langkah awal mengisi email pribadi hingga pada pengisian data-data pribadi mereka. Pada akhir pelatihan setiap peserta mempunyai akun Kahoot! dan Quizizz masing-masing.

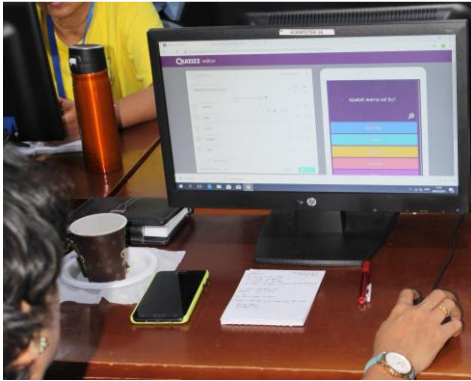


Gambar 6. Peserta sedang membuat akun Kahoot!

4. Mampu Membuat Kuis Sendiri dan Menyalin Kuis Daring

Setelah mampu membuat akun, peserta kemudian dilatih untuk membuat kuis sendiri secara daring di *Kahoot!* dan *Quizizz*. Peserta dituntun mulai dari pengenalan fitur-fitur didalam aplikasi gamifikasi tersebut juga dan bagaimana menggunakannya. Setelah itu, peserta diarahkan langsung membuat kuis sendiri sesuai dengan bidang keilmuan masing-masing. Peserta yang datang dari berbagai latar belakang seperti guru Sejarah, Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Geografi, Fisika dan Ekonomi dan Ilmu Komputer dengan antusias menuliskan pertanyaan kuis mereka sendiri. Mereka juga diminta menguji-cobakan kuis mereka terhadap rekan-rekannya. Reaksi yang diperoleh sangat menarik. Hal ini dikarenakan setiap peserta ingin menjawab benar bahkan ketika mereka mengetahui bahwa itu hanyalah uji-coba.

Setelah mereka berhasil membuat kuis sendiri dan menguji-cobakannya dengan rekan sejawatnya, peserta kemudian dituntun yaitu bagaimana mencari ribuan kuis daring yang tersedia di aplikasi gamifikasi tersebut yang bisa mereka manfaatkan didalam ruangan kelas. Dengan demikian, peserta tidak akan kehilangan ide saat mengajar dan tetap dapat kreatif dalam menciptakan kelas yang menarik dan menyenangkan.



Gambar 7. Peserta sedang mengerjakan kuisnya sendiri

5. Bertekad untuk mengaplikasikan fitur gamifikasi di ruangan kelas

Pada akhir sesi pelatihan, peserta diminta untuk merefleksikan apakah mereka akan mengaplikasikan fitur aplikasi gamifikasi daring di ruangan kelas

Melalui refleksi yang diberikan, seluruh peserta menunjukkan antusiasme mereka mengenai harapan mereka menggunakan fitur gamifikasi daring. Peserta juga melalui sesi tanya jawab pada akhir sesi menyuarakan bahwa mereka merasa sangat terbantu dengan adanya pelatihan ini. Mereka kini mengetahui bahwa menyita *gadget* dari siswa mungkin bukan solusi yang terbaik namun bagaimana mengintegrasikan *gadget* dalam pembelajaran dan membuat anak menikmati proses pembelajaran tanpa merasa bosan karena rutinitas pembelajaran yang selalu sama setiap pertemuan.

6. Keberlanjutan Program

Setelah menyelesaikan pelatihan, pemantuan tim terhadap sekolah mitra terus berlangsung. Tidak ada pertanyaan khusus mengenai kesulitan penggunaan akun Kahoot! dan Quizizz yang datang dari peserta pelatihan. Namun melalui hubungan yang telah terjalin, tim menemukan melalui jejaring sosial bahwa peserta pelatihan kini telah menggunakan fitur gamifikasi online pada kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah salah satu postingan yang dibuat oleh peserta pelatihan.

1 Agustus pukul 18.41 · 2

Kegiatan hari ini, belajar sambil ngegame "Quizizz" di kelas XII IPA dan IPS SMAK PENABURSeru....



Gambar 8. Peserta memposting kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Quizizz.

Di lain kesempatan, terlihat pula peserta lain memposting gambar lain, yang membuktikan bahwa kini peserta kini menyadari bahwa tuntutan generasi berbeda mengharuskan pembelajaran yang berbeda pula.

Secara spesifik, peserta tersebut menuliskan, *"Belajar dapat menyenangkan kalau kita bisa memanfaatkan hal-hal yang dekat dengan mereka. Generasi 'Z' generasi yang lahir di tahun 2000an sangat dekat dengan gadget. Ini kelas XII AK 1 dan 2 SMK PENABUR belajar menggunakan Quizizz dengan memanfaatkan gadget mereka...Asyik sekali"*



Gambar 9. Peserta memposting pendapatnya setelah menggunakan Quizizz dikelas.

Hal ini membuktikan bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan benar-benar telah berdampak bagi peserta dimana mereka menyadari bahwa metode yang mungkin mereka pelajari selama ini tidak lagi sesuai dengan kebutuhan anak. Peserta ini pun menambahkan keterangan ‘Generasi Z’ pada postingannya yang menunjukkan adanya pertumbuhan kesadaran bahwa perbedaan generasi menuntut penyesuaian didalam penyampaian materi.

Kini peserta mengetahui bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah bukan dengan semua mata anak harus tertuju kepada guru dan duduk untuk mendengar namun bagaimana pembelajaran bisa menjadi aktif dan siswa merasa terpacu juga termotivasi.

KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan tahapan kegiatan pelatihan PkM ini, tim menemukan bahwa pada dasarnya peserta pelatihan bukannya tidak mempunyai tekad untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, namun terbatasnya pengetahuan mengenai adanya fitur gamifikasi daring gratis yang menyebabkan kurangnya kreatifitas. Oleh sebab itu, di masa mendatang diharapkan akan lebih banyak kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang dilaksanakan ke lebih banyak sekolah-sekolah supaya guru-guru yang lain juga boleh terinformasi dan terbimbing dalam penggunaan teknologi beserta aplikasi gamifikasi yang dapat digunakan diruangan kelas.

Pelatihan sejenis kiranya diharapkan tidak hanya memperkenalkan saja namun melakukan kontrol juga terhadap sekolah mitra dengan menjalin hubungan yang baik. Hal ini dimaksudkan supaya kegiatan pelatihan tidak hanya berhenti sampai pada hari terakhir pelaksanaan, namun secara berkesinambungan sehingga transfer ilmu pengetahuan dari universitas bisa langsung dialirkan ke sekolah-sekolah. Dengan demikian, tujuan dari kegiatan PkM bisa diwujudkan-nyatakan.

Implikasi dari kegiatan pelatihan ini bagi pembelajaran diruangan kelas adalah sebagai berikut: 1) Melalui penggunaan aplikasi gamifikasi berbasis daring ini konflik penggunaan *gadget* di kelas tidak akan menjadi bumerang bagi siswa dan guru. Siswa tidak perlu lagi menggunakan *gadget* secara tersembunyi dan guru tidak perlu lagi bersikap konvensional terhadap murid yang menggunakan *gadget* di ruangan kelas; 2) Melalui penggunaan aplikasi gamifikasi berbasis daring ini guru dapat menjadi lebih kreatif dalam merancang proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kelas tidak lagi monoton namun menarik dan interaktif sehingga siswa tidak bosan; dan 3) melalui aplikasi gamifikasi berbasis daring ini, guru-guru dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim PkM mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Pelita Harapan yang telah mensponsori penuh keberlangsungan kegiatan pelatihan ini dengan nomor proposal PM-012-FIKP/V/2019

REFERENSI

- Bulger, M & Davison, P. (2018). The Promises, Challenges, and Futures of Media
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). doi: 10.1186/s41039-018-0078-8
- Literacy. Recuperado de: <https://datasociety.net/pubs/oh/DataAndSocietyMediaLiteracy2018.pdf>.
- Mei, S., Ju, S., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. doi: 10.26417/ejsr.v12i1.p208-212
- Mubarok, M, M., (2018). Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Games Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4(3), p. 143-154
- Pede, J., (2017). The effects of the online game kahoot on science vocabulary acquisition. *Master Thesis*. Rowan University
- Plump, C., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158. doi: 10.1177/2379298116689783
- Satrianawati, S. (2017). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Suripto., Fatmasari, R. Purwantiningsih, A. (2010). Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan. *Makalah Seminar: Citizen Journalism dan Keterbukaan Informasi Publik untuk Semua*, p. 1-11
- Zabir, A. (2010). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Eprints.unm.ac.id*.
- Zhao, F., (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*. Vol. 8, No. 1; 2019. doi:10.5430/ijhe.v8n1p37