



PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU MEMANFAATKAN MEDIA IT DALAM PEMBELAJARAN MELALUI *WORKSHOP* TPOEG

INCREASING TEACHERS SKILLS USING IT MEDIA IN LEARNING THROUGH TPOEG WORKSHOP

WAHYU PURWANTO

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lumajang

Received : May 01, 2022

Revised : June 20, 2022

Accepted : June 29, 2022

Abstract. *The Workshop of Guidance and training through The Power of Edu Game (TPOEG) aims to improve the teacher's skill of using IT media at SMP Negeri 1 Lumajang. This research uses school action research method. The instruments of this research are observation sheets, documentation, and interviews. The results showed that the implementation of the TPOEG workshop could improve the skills of teachers in the use of IT media in the first cycle by 80.33% to 90.56%. This is also supported by data on the level of student happiness (well-being student) after participating in edu games with an average student response of 90.36% or very good. Based on these results, the integration of edu games is proven to make learning fun for students, therefore teachers can recommend them in further learning. Further development related to the integration of edu games in learning can be done through the group of School Subject Teacher Consultation (MGMPs).*

Abstrak. *Pembimbingan dan pelatihan melalui Workshop The Power of Edu Game (TPOEG) bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemanfaatan media IT oleh guru di SMP Negeri 1 Lumajang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan sekolah. Instrumen penelitian ini yaitu lembar observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan workshop TPOEG dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan media IT pada siklus I sebesar 80,33% menjadi 90,56%. Hal tersebut juga didukung data tingkat kebahagiaan siswa (well-being student) setelah mengikuti edu games dengan respon siswa rata-rata 90,36% atau sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, integrasi edu games terbukti dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa, oleh karenanya guru dapat merekomendasikan dalam pembelajaran selanjutnya. Pengembangan lebih lanjut terkait integrasi edu games dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran Sekolah (MGMPs).*

Keywords: Workshop, TPOEG, IT Media, Teacher Skill

Kata kunci: Workshop, TPOEG, Media IT, Keterampilan Guru

(*) Corresponding Author: wahyupurwanto1986@gmail.com

How to Cite: Purwanto, W., (2022). Peningkatan keterampilan guru memanfaatkan media IT dalam pembelajaran melalui workshop TPOEG. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19 (1), 11-17. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i1.59>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di masa globalisasi ini dan era industri 4.0 sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Pergeseran ini membawa dampak pembelajaran yang mulanya berorientasi pada penyajian informasi menjadi mencari tahu, pemecahan masalah, literasi dan kreativitas. Permendiknas RI Nomor 16 (2007) tentang standar kualifikasi dan kompetensi guru menyatakan bahwa indikator kompetensi pedagogik yang harus dikuasai oleh guru ada sepuluh komponen, salah satunya yaitu memanfaatkan IT untuk kepentingan pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran masa kini merupakan sebuah tuntutan bagi para guru (Muhson, 2010). Kompetensi ini menggambarkan bahwasannya IT sangat penting untuk dikuasai oleh guru dalam mengajar siswa generasi digital. Generasi yang hidup dengan IT sebagai sebuah kebutuhan tuntutan kodrat zaman.

Salah satu program Kemendikbudristek untuk menjawab tantangan zaman yaitu merdeka belajar. Akan tetapi, kontradiksi yang terjadi di sekolah yaitu adanya disparitas antara guru sebagai produk

digital immigrants dan siswa sebagai produk *digital natives*. Oleh karenanya, hal ini perlu diminimalisir dengan *mindset* dan pembelajaran yang sudah seharusnya sesuai dengan kodrat zaman. Upaya itu dapat dilakukan apabila kepala sekolah dan guru mempunyai kapasitas, meningkatkan dan mengembangkan kompetensi sebagaimana kewajiban guru dalam Permenpan RB No. 16 Tahun 2009.

Berdasarkan hasil analisis rapor mutu pendidikan di SMP Negeri 1 Lumajang pada tahun sebelumnya didapatkan hasil, bahwasannya pemilihan dan penggunaan media yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi. Indikatornya adalah keterbatasan guru dalam penggunaan media IT. Guru dalam mengajar secara daring dan PTMT sudah menggunakan *PowerPoint* sebagai media mengajar, tetapi hanya terbatas untuk *handout*. Pada akhirnya guru dalam mengajar terjebak mengajar dengan pendekatan *teacher center learning*. Padahal, potensi pendukung di sekolah ini yaitu tersedianya 250 tablet yang dapat dipinjam oleh siswa, 98% guru sudah mampu mengoperasikan komputer/laptop, 100% guru memiliki android, dan hanya 3,40% atau 26 siswa dari 765 yang meminjam tablet ke sekolah karena tidak mempunyai gawai.

Oleh karena itu, sangat dibutuhkan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media IT dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang menentukan dan penting mempengaruhi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Rohmawati (2021), bahwa upaya yang ditempuh oleh guru untuk mewujudkan peningkatan aktivitas belajar yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan namun tetap edukatif, salah satunya media pembelajaran *education game* atau *edugame*. Hal ini diperkuat oleh pendapat Alincak (2016) bahwa *game* dari perspektif pedagogi merupakan alat yang paling efektif dan penting untuk pendidikan.

Edugame adalah sebuah permainan edukatif yang menyenangkan yang menjadi alat pendidikan yang bersifat mendidik (Rohmawati, 2021). Adapun salah satu cara implementasinya yaitu dengan aplikasi berbasis teknologi dan *smartphone*. Media pembelajaran berbasis *smartphone* mempunyai kelebihan yaitu mudah untuk akses dimana dan kapan saja (Mohammad, Fayyumi, dan Al-Shathry, 2015). Selain itu, melalui *edugame* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran di masa pandemi (Miluningtias dan Shofiyah (2021); Nurhayati (2020). Pentingnya media *edugame* dalam pembelajaran masa kini, sejalan dengan tuntutan kompetensi guru untuk memanfaatkan IT dalam proses pembelajaran.

Menurut Kemendikbudristek Ristek (2021) salah satu cara cara efektif yang dapat dilakukan yaitu dengan bimbingan dan pelatihan kepada guru dan kepala sekolah. Bimbingan dan pelatihan sangat relevan dengan salah satu tugas utama pengawas sekolah. Berdasarkan hasil penelitian Rosmaliwarnis (2021), bahwa *workshop* sangat efektif dalam upaya meningkatkan kompetensi guru. Tugas pokok pengawas sekolah adalah melaksanakan kepengawasan akademik dan manajerial pada satuan pendidikan yang meliputi penyusunan program pengawasan, pelaksanaan pembinaan, pemantauan pelaksanaan delapan SNP, penilaian, pembimbingan dan pelatihan profesional guru, dan evaluasi hasil pelaksanaan program pengawasan (Permenpan RB No. 14, 2016). Pengawas sekolah merupakan salah satu komponen penggerak yang mempunyai peranan sangat strategis dalam mewujudkan peningkatan kualitas mutu pendidikan di sekolah (Dindik Pemprov Jatim, 2020).

Oleh karenanya untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi maka dilakukan alternatif yaitu melaksanakan Bimlat melalui *Workshop the Power of Edu Game* (TPOEG) untuk meningkatkan keterampilan pemanfaatan media IT oleh guru di SMP Negeri 1 Lumajang. Sebagaimana penelitian Muzdalipah, Rustina, dan Akbar (2020), bahwasannya *workshop* terbukti dapat meningkatkan wawasan dan kesadaran guru tentang pentingnya pemanfaatan media IT dalam pembelajaran. *Workshop the power of edu games* adalah bimbingan pelatihan yang dilakukan oleh pengawas sekolah sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi dengan moda luring *in-on-in* selama 31 JP. Sedangkan yang dimaksud keterampilan pemanfaatan media IT adalah kompetensi yang dimiliki oleh guru untuk memiliki kemampuan lebih memanfaatkan IT dalam pembelajaran dengan berbagai variasi. Oleh karenanya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di SMP Negeri 1 Lumajang dengan pertimbangan aspek keunggulan baik dari perspektif guru dan siswa, perlu dilakukan sebuah alternatif pemecahan masalah.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan sekolah. Penelitian tindakan sekolah ini, merupakan sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh pengawas sekolah. Waitlem dan Risman (2017) mengartikan bahwa PTS adalah sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengubah kinerja sistem pendidikan supaya lebih efektif, efisien, dan meningkat. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan Maret Tahun 2022 di SMP Negeri 1 Lumajang. Subjek penelitiannya adalah 38 guru di SMP Negeri 1 Lumajang. Pemilihan jumlah subyek ini dilakukan secara *criterion-based selection* (Creswell, 2013), mengingat semua guru merupakan peran utama dalam penelitian. Adapun sumber data, teknik, dan alat pengumpulan data dapat terinci pada tabel berikut.

Tabel 1. Sumber Data, Teknik, dan Alat Pengumpul Data

Data	Sumber data	Teknik Pengumpul Data	Alat Pengumpul Data
Keterlaksanaan pembelajaran	Guru dan siswa	1. Observasi 2. Dokumentasi	1. Lembar observasi RPP 2. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran 3. Lembar observasi well-being students 4. Kamera
Peningkatan keterampilan pemanfaatan media IT berbasis edu games	Guru	1. Observasi 2. Dokumentasi	1. Lembar observasi Keterlaksanaan Workshop TPOEG 2. Produk edu games

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Bimlat melalui *Workshop TPOEG* (Peningkatan Pemanfaatan IT dalam Pembelajaran) dilaksanakan dengan mode *in-on-in*. Pelaksanaan *In 1* kegiatan Bimlat melalui *Workshop TPOEG* dimulai pada hari Sabtu, 12 Februari 2022 mulai pukul 10.30 s.d 15.30 WIB. Tempat pelaksanaan kegiatan ini yaitu di Ruang Laboratorium Matematika SMP Negeri 1 Lumajang. Peserta pada pertemuan ini hadir 38 guru yang terdiri atas 36 guru mata pelajaran dan 2 guru bimbingan konseling sebagaimana pada tabel berikut.

Tabel 2. Jumlah Guru di SMP Negeri 1 Lumajang

Guru Mata Pelajaran/Bimbingan	Jumlah
Pendidikan Agama	3
PPKn	3
Bahasa Indonesia	5
Bahasa Inggris	4
Matematika	5
IPA	4
IPS	4
Seni Budaya	2
PJOK	3
Prakarya	1
Bahasa Daerah	2
Bimbingan Konseling	2
Jumlah	38

Awal pertemuan *In 1*, peserta sudah terbagi menjadi delapan kelompok sesuai dengan rumpun mata pelajaran. Materi pada pertemuan ini, dibahas tentang konsep *TPOEG* dalam pembelajaran. Sebelum materi dimulai narasumber melakukan apersepsi dengan memberikan sebuah video tayangan yang memotivasi peserta untuk melakukan inovasi. Langkah berikutnya mengkaitkan kondisi pembelajaran yang idel dan hasil survei yang telah dilakukan dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Lumajang berdasarkan persepsi siswa. Materi berikutnya yaitu pemanfaatan aplikasi *Quizziz* dalam pembelajaran, pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran, pemanfaatan aplikasi *Live Worksheet* dalam pembelajaran, dan pemanfaatan aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran.

Pada kegiatan ini, peserta diajak untuk secara langsung praktik menerapkan *edu games* sesuai dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing. Peserta mencoba secara langsung aplikasi *edu games online* yaitu *Quizziz*, *Wordwall*, *Live Worksheet*, dan *Quizwhizzer*. Penerapan *edu games* dapat dilakukan pada tahap apersepsi, kegiatan inti, penutup ataupun penilaian. Pada pertemuan ini, peserta dituntut untuk mengimplementasikan materi *Workshop the Power of Edu Games* (Peningkatan Pemanfaatan IT dalam Pembelajaran). Implementasi *edu games* dalam pembelajaran diterapkan pada kegiatan *On Service 1 (on 1)* pada jam mengajar masing-masing peserta.

Pelaksanaan kegiatan *On Service 1 (on 1)* dilakukan pada hari Rabu dan Kamis, 23 dan 24 Februari 2022. Pelaksanaan kegiatan pada jam mengajar Ibu/Bapak guru masing-masing pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT), dan setiap pertemuan selama 40 menit. Pada kegiatan ini pengawas sekolah melaksanakan pembimbingan dan pemantauan pelaksanaan melalui kunjungan kelas. Pembimbingan dilaksanakan pada waktu luang di luar jam mengajar. Oleh karena itu, inovasi yang juga dilakukan oleh pengawas sekolah yaitu ngantor di sekolah. Hal ini dapat dianggap sebagai inovasi, mengingat kehadiran pengawas sekolah sehari penuh di sekolah sangat jarang dilakukan. Tujuannya adalah pengawas sekolah dapat melaksanakan pembimbingan secara penuh terhadap kendala yang dialami oleh peserta.

Selain pembimbingan, pada saat kegiatan *On-2* juga dilakukan pemantauan kelas untuk melihat sejauh mana penerapan peserta akan materi *workshop*. Pemantauan kelas dilakukan kepada tiga guru berdasarkan kesepakatan pada *In-1*. Adapun tiga guru tersebut sebagai berikut.

Tabel 3. Pemantauan Implementasi *Edu Games* dalam Pembelajaran

Nama Guru	Mata Pelajaran	Kelas	Waktu
EPA	PPKn	VII F	07.00 - 07.50 WIB
SN	Informatika	IX F	09.00 - 09.40 WIB
EC	IPA	VIII B	09.45 - 10.25 WIB

Kegiatan *In-2* dalam *Workshop TPOEG* dilaksanakan pada hari Rabu, 2 Maret 2022. Kegiatan dilaksanakan di ruang Laboratorium Matematika SMP Negeri 1 Lumajang pada pukul 10.00 s.d 12.30 WIB. Materi dalam kegiatan *in-2* diawali dengan mengecek kantong tugas yang terkumpul. Kegiatan selanjutnya yaitu presentasi dan diskusi tentang praktik baik implementasi integrasi *edu games* dalam pembelajaran. Sebagai perwakilan peserta pertama yaitu Ibu EY. Menurut Ibu EY, siswa sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran dengan *edu games*. Pada kelasnya mengimplementasikan *edu games* dengan aplikasi *Quizwhizzer*. Tantangan yang dialami yaitu persiapan pembelajaran yang membutuhkan waktu. Akan tetapi, persiapan untuk pembelajaran terbayar rasa lelahnya, ketika para siswa merasa senang ketika belajar IPS.

Perwakilan peserta berikutnya yaitu Ibu EPA, berdasarkan hasil presentasi praktik baik pada pembelajaran PPKn, siswa mengalami rasa senang dan pembelajaran tidak menjadi monoton. *Edu games* yang dipakai yaitu *Live Worksheet*. *Live Worksheet* merupakan lembar kerja interaktif yang dapat mengubah lembar kerja tradisional menjadi dalam bentuk doc, pdf, atau jpg (liveworksheet.com, 2022). Akan tetapi kendala yang dialami pada saat pembelajaran yaitu ada siswa yang tidak membawa gawai, adapula yang tidak mempunyai paket data. Permasalahan tersebut mendapatkan solusi, bahwa untuk yang tidak membawa gawai dapat meminjam tablet yang ada di sekolah dan bagi yang tidak mempunyai paket data, dapat mengaktifkan *wifi* kelas yang sudah tersedia.

Berdasarkan hasil pemantauan dan observasi ketercapaian pembelajaran integrasi *edu games* di kelas dalam pelaksanaan *workshop TPOEG*, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4. Keterampilan Guru Memanfaatkan IT dalam Pembelajaran

Indikator Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Persiapan	82%	92%
Pelaksanaan	78%	88%
Hasil	81%	91,67%
Rata-Rata	80,33%	90,56%
Kriteria	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data di atas, dilihat dari perspektif persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan hasil produk berupa *edu games* oleh guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II, guru telah sangat baik dalam menerapkan *edu games*. Keterampilan guru memanfaatkan media IT menunjukkan rata-rata 90,56 dengan kategori sangat baik setelah mengikuti kegiatan *workshop* TPOEG. Hal ini senada dengan beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembimbingan dan pelatihan terbukti meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media IT dalam proses pembelajaran (Lestari dan Safitri, 2022; Muzdalipah, Rustina, dan Akbar, 2020; Jasmianti, 2019; Suriyanti dan Thoharudin, 2019).

Kegiatan akhir *workshop* TPOEG dilakukan sebuah refleksi. Refleksi digunakan untuk mengukur sejauh mana ketercapaian peserta terhadap pemahaman dan pengaplikasian materi. Refleksi dilakukan menggunakan bantuan media *google form*. Berikut adalah hasilnya.

Tabel 5. Hasil Data Ketercapaian Kegiatan *Workshop*

Indikator	Rata-Rata
Peserta mengikuti kegiatan <i>workshop</i>	97,37%
Memahami materi yang disampaikan	92,63%
Kebermanfaatan dalam pembelajaran	97,37%
Penerapan <i>edu games</i> hasil <i>workshop</i> dalam pembelajaran	92,11%
siswa merasakan pembelajaran menjadi menyenangkan dengan <i>edu games</i>	95,79%
Mempelajari dan mengembangkan lebih lanjut sebagai bentuk keterampilan memanfaatkan IT dalam pembelajaran	96,84%
<i>Workshop</i> ini penting dalam mengajar dengan menyesuaikan dengan kodrat zaman	97,89%
IT merupakan sebuah tuntutan sesuai kodrat zaman	98,42%
<i>Edu games</i> dalam penilaian mempermudah tugas dalam melakukan analisis hasil penilaian	94,74%
Merasa kesulitan dalam mengaplikasikan hasil <i>workshop</i>	38,95%
Pengawas sekolah melakukan pembimbingan dan pendampingan baik langsung maupun online	96,84%
Rata-Rata	90,81%
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel di atas, peserta *workshop* sejumlah 90,81% telah sangat baik dalam mengikuti kegiatan ini. Hal ini menunjukkan bahwa implikasi hasil *workshop* sejalan dengan hasil tingkat keterampilan guru dalam memanfaatkan media IT di kelas sebagaimana pada tabel 3. Akan tetapi data di atas menunjukkan masih terdapat 38,95% guru yang mengalami kesulitan. Adapun kesulitan yang dialami guru yaitu, kurangnya penyimpanan memori gawai, kurang menguasai IT, dan adanya tugas sekolah lain yang tidak dapat ditinggalkan. Sebagai solusinya, guru yang masih mengalami kesulitan dapat membahas lebih lanjut pada forum komunitas yaitu Musyawarah Guru Mata Pelajaran Sekolah (MGMPs).

Selain data dari perspektif guru dalam memanfaatkan media IT dalam pembelajaran, juga diperoleh data dari ketercapaian pelaksanaan pembelajaran sebagai pencapaian *wellbeing student*. *Wellbeing student* adalah efek psikologis yang positif dan berkelanjutan yang ditandai dengan suasana hati yang positif dan puas atas tindakan di sekolah yang telah dilakukan (Noble, et.all, 2008). Secara rinci dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Pencapaian *Wellbeing Student* (Kebahagiaan Murid)

No	Indikator	Skor
1	Kegiatan Pembelajaran dengan <i>edu games</i> membuat saya tertantang untuk mencari hal-hal baru	3,90
2	Kegiatan ini membuat saya menjadi bersemangat setiap pembelajaran	3,80
3	Kegiatan ini membuat saya lebih bebas beraktifitas	3,30
4	Hubungan saya dengan guru menjadi lebih akrab	3,70
5	Pembelajaran yang disajikan guru benar-benar membuat saya lebih cepat memahami materi pelajaran	3,40
6	Pembelajaran yang disajikan guru membuat saya senang dan nyaman	3,70
7	Variasi metode pembelajaran yang disajikan guru saat pembelajaran membuat kebutuhan belajar saya terpenuhi sesuai dengan gaya belajar	3,20
8	Saya selalu merindukan suasana pembelajaran yang seperti ini, membuat saya bahagia dan mudah menaklukkan soal-soal yang terbilang sulit	3,70
9	Kegiatan pembelajaran ini membuat saya lebih bebas berekspresi	3,70

No	Indikator	Skor
10	Kegiatan ini membuat saya lebih disiplin dalam mengelola waktu dan kegiatan belajar di sekolah dan rumah	3,50
11	Kegiatan pembelajaran dengan edu games membuat saya lebih senang dalam belajar	3,80
12	Dengan kegiatan <i>edu games</i> saya tidak merasakan bahwa itu mengerjakan soal	2,90
13	Pembelajaran dengan edu games mengajarkan kepada saya akan dampak positif penggunaan HP	4,00
14	Saya merindukan pembelajaran pertemuan berikutnya dengan game yang baru	4,00
Jumlah Skor		50,60
Total Jumlah Skor		56,00
Hasil (Skor diperoleh : 56 (Skor maksimal) x100)		90,36
Kriteria		Sangat Baik

Berdasarkan data di atas, tingkat *wellbeing student* (kebahagiaan murid) pasca dilaksanakan pembelajaran dengan integrasi *edu games* mendapatkan rata-rata 90,36 atau mendapatkan respon yang sangat baik. Siswa merasakan dengan pembelajaran *edu games*, mengajarkan kepada mereka akan dampak positif penggunaan *handphone*. Selain itu, siswa rata-rata merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan merindukan pembelajaran pertemuan berikutnya dengan *edu games* yang baru. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil penelitian bahwasannya dengan penerapan *edu games* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa, dan siswa merasa senang ketika menerima proses pembelajaran (Widya, dkk, 2021; Miluningtias, 2021; Nurhayati, 2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penerapan *workshop* TPOEG terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan Media IT. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterampilan guru dalam pemanfaatan media IT pada siklus I sebesar 80,33% menjadi 90,56%. Hal tersebut didukung pula data hasil refleksi dari peserta *workshop* yang menunjukkan 90,81% peserta telah sangat baik dalam mengikuti kegiatan ini. Selain itu, tingkat *wellbeing student* (kebahagiaan murid) pasca dilaksanakan pembelajaran dengan integrasi *edu games* mendapatkan rata-rata 90,36 atau mendapatkan respon yang sangat baik.

Berdasarkan tindak lanjut dan simpulan sebagaimana telah diuraikan di atas, maka rekomendasi dari program ini yaitu; Integrasi *edu games* terbukti dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa, oleh karenanya guru dapat merekomendasikan dalam pembelajaran. Selain itu, guru harus selalu memberikan pendidikan akan bijak ber-IT dan memberikan bimbingan dalam penggunaan gawai sebagai sarana belajar. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan refleksi Bimlat melalui *Workshop* TPOEG, maka tindak lanjutnya yaitu; bagi guru yang masih mengalami kesulitan dalam menerapkan integrasi *edu games* dalam pembelajaran, dapat melakukan diskusi bersama dengan teman sejawat atau tutor sebaya, dan guru dapat mengembangkan lebih lanjut berbagai aplikasi *edu games* lain yang tersedia secara *online*.

PUSTAKA ACUAN

- Alincak. 2016. *Evaluation of Opinions of Primary School Teachers on the Method of Education with Game*. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(3): 81-96.
- Creswell, J.W. 2013. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Dindik Pemprov Jatim. 2020. *Panduan Kerja Pengawas Sekolah di Era New Normal*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Jasmiati. 2019. Peningkatan Kompetensi Guru Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT melalui IHT di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1): 73-77.
- Kemendikbudristek. 2021. *Buku Panduan Pelaksanaan Pelatihan Implementasi Pembelajaran di Satuan Pendidikan (In House Training)*. Jakarta: Dirjen GTK Kemendikbudristek.
- Lestari, M.O., Safitri, A. 2022. Meningkatkan Kemampuan Guru Anak Usia Dini dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Melalui *Workshop* Alat Permainan Edukatif. *JURMA: Jurnal Program Mahasiswa Kreatif*, 6(1): 106-114.
- Miluningtias, S., dan Shofiyah, N. 2021. Penerapan Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(2): 74-84.
- Mohammad, H., Fayyumi, A., dan Al-Shathry. 2015. *Do We Have to Prohibit the Use of Mobile Phones in classrooms?*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 9(2): 54-74.
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2): 1-10.
- Muzdalipah, I., Rustina, R., Akbar, R.R. 2020. *Workshop* Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT). *BERNAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3): 202-208.

- Noble, T, et.all. 2008. *Scoping Study into Apprpaches to Student Wellbeing*. Australia: Erebus International.
- Nurhayati, E. 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quizziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3): 145-150.
- www.Liveworksheet.com. 2022. *Interactive Worksheets Maker for All*. (Online), (https://es.liveworksheets.com/aboutthis_es.asp), diakses 23 Juni 2022.
- Permenpan RB Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.
- Permenpan RB Nomor 14 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 21 Tahun 2010 Tentang Jabatan Fungsional Pengawas Sekolah dan Angka Kreditnya.
- Permendiknas RI Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Guru.
- Rohmawati. 2021. Penggunaan *Education Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA bilogi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1): 75-81.
- Rosmaliwarnis. 2021. Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui *Workshop Tahun Pelajaran 2020/2021*. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 6(3): 778-787.
- Suriyanti, Y., dan Thoharudin, M. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1): 117-121.
- Waitlem dan Risman. 2017. *Praktik Praktis Penulisan Karya Tulis Ilmiah untuk Guru*. Padang: CV Visigraf.
- Widya, M.A.A., dkk. 2021. Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Game Edukatif di Era New Normal. *Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1): 17-22.