



# Pelatihan Pembelajaran Berbasis Game Online pada Guru Tk As-Salam Kota Malang

Wahyu Sakti Gunawan Irianto\*, Harits Ar Rosyid, Muhammad Iqbal Akbar, Febrianto Alqodri

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: wahyu.sakti@um.ac.id

Paper received: 03-06-2021; revised: 12-06-2021; accepted: 16-06-2021

## Abstract

The COVID-19 pandemic that has been experienced throughout the world has resulted in the decline of several aspects, ranging from health, the economy, and the education system. Education that usually runs offline (offline) must now be replaced with online (online). Offline learning is different from online learning. A significant differentiator is the media in the learning process. Not all teachers can use technology optimally for the online learning process, especially for kindergarten teachers (TK) As-Salam Malang. In the learning process, motivation is needed because if you do not be motivated in learning, it is impossible to carry out learning activities. So there needs to be an innovation or learning breakthrough that makes kindergarten students enthusiastic and feel comfortable from the learning process, namely the online-based game Edu candy. This community service activity aims to provide training for kindergarten teachers who are expected to increase knowledge, especially in the field of technology for As-Salam Kindergarten teachers and can improve interesting online learning models so that the material presented by the teacher can be well received by students.

**Keywords:** covid-19 pandemic; educandy; community service; kindergarten

## Abstrak

Pandemi COVID-19 yang dialami seluruh dunia mengakibatkan terpuruknya beberapa aspek, mulai dari kesehatan, perekonomian, dan juga sistem pendidikan. Pendidikan yang biasanya berjalan secara luar jaringan (luring) kini harus digantikan dengan dalam jaringan (daring). Cara pembelajaran luring berbeda dengan pembelajaran daring. Pembeda yang signifikan adalah media dalam proses pembelajaran. Tidak semua guru bisa menggunakan secara maksimal teknologi untuk proses pembelajaran daring terutama pada guru Taman Kanak-kanak(TK) As-Salam Malang. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan karena jika tidak mempunyai motivasi dalam belajarnya tidak mungkin melakukan aktivitas belajar. Maka perlu adanya sebuah inovasi atau terobosan pembelajaran yang membuat murid-murid TK antusias dan merasakan kenyamanan dari proses belajar tersebut yaitu berbasis game online Educandy. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan terhadap guru TK yang diharapkan dapat menambah pengetahuan khususnya bidang teknologi pada guru TK As-Salam dan dapat meningkatkan model pembelajaran yang menarik secara daring sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima baik oleh murid.

**Kata kunci:** pandemi covid-19; educandy; pengabdian masyarakat; tk

## 1. Pendahuluan

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Dalam belajar, manusia mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu (Pane, dkk 2017)).

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan karena yang tidak mempunyai motivasi dalam belajarnya tidak mungkin melakukan aktivitas belajar. Apalagi untuk murid jenjang TK yang motivasi belajarnya sangat kurang dan harus dikendalikan. Maka perlu adanya sebuah inovasi atau terobosan pembelajaran yang membuat murid-murid TK antusias dan merasakan kenyamanan dari proses belajar tersebut. Karena jika kenyamanan sudah dapat dirasakan dalam proses pembelajaran, maka motivasi belajar lebih meningkat dan proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal dengan interaksi lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik (Idzhar, 2016).

Perkembangan teknologi juga mampu membantu proses pembelajaran, salah satunya adalah game online. Game online adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sehingga pembelajaran berbasis game online merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir murid termasuk kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah. Walaupun game online terbilang cukup bahaya dan buruk untuk murid jenjang TK, tetapi jika dikaji lebih dalam game online dapat membuat proses pembelajaran lebih asyik dan menyenangkan (Ariantoro, 2016).

TK As-Salam berlokasi di Jl. Bend. Riam Kanan No.13, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang. Permasalahan yang timbul di TK tersebut yaitu guru-guru TK As-Salam merasa proses belajar mengajarnya membosankan sehingga murid-muridnya kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut tentunya menghambat proses pembelajaran yang berjalan. Sehingga murid yang diajar kurang memahami materi yang disampaikan.

Salah satu platform yang mendukung proses pembelajaran murid yang asyik dan menyenangkan untuk jenjang TK adalah Educandy. Educandy merupakan aplikasi berbasis web yang memiliki slogan "making learning sweeter" (membuat belajar lebih manis). Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Permainan ini dapat diberikan ketika pembelajaran tatap muka di kelas maupun saat PJJ daring atau luring. Permainan biasanya disukai dan sering dimainkan oleh peserta didik ketika merasa bosan, jenuh atau stres.

Oleh karena itu, agar guru TK As-Salam dapat memahami dan mengoperasikan Educandy tersebut, kami menawarkan "Pelatihan Pembelajaran Berbasis Game Online pada Guru TK As-Salam Kota Malang".

## **2. Metode**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggandeng mitra yaitu KB - Islam Terpadu As Salam berlokasi di Jl. Bend. Riam Kanan No.13, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berdasar tujuan pelatihan yang telah disusun, maka susunan cara pelaksanaan sebagai berikut :

### **2.1. Tahapan Pelaksanaan**

Kegiatan yang berfokus tentang penggunaan aplikasi Educandy yang akan disampaikan kepada guru KB - Islam Terpadu As Salam. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan praktik. Metode ceramah dilakukan untuk memberikan pemahaman tentang teori dan konsep prinsip kerja aplikasi Educandy. Metode tanya jawab

bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang manfaat aplikasi dan prinsip kerjanya. Sedangkan metode praktik dilaksanakan untuk mempraktikkan pengoperasian aplikasi. Sehingga jika lebih dirinci, kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan :

## 2.2. Persiapan

Diskusi antara pihak taman kanak-kanak dan tim pelaksana untuk sosialisasi program terhadap guru, maupun pihak sekolah tentang maksud, tujuan, dan metode pelaksanaan program. Diskusi juga digunakan untuk menggali informasi tentang kebutuhan terkait jalannya kegiatan. Diskusi dilakukan dengan Dosen Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. Selanjutnya hasil diskusi digunakan sebagai bahan untuk mempersiapkan pelaksanaan pelatihan pembelajaran berbasis games online. Pelaksana mempersiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan pada pelaksanaan pelatihan, mulai dari materi yang akan disampaikan dan alat-alat yang digunakan sebagai media penyampaian sampai mempersiapkan pemateri pelatihan. Materi yang akan disiapkan adalah penjelasan dari sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis permainan pada platform Educandy, penggunaan fitur-fitur Educandy, dan tips menggunakan Educandy.

## 2.3. Langkah-langkah pembuatan game pembelajaran di platform Educandy

### 2.3.1. Panduan membuat permainan di educandy adalah sebagai berikut:

1. Masuk ke web <https://www.educandy.com/> kemudian klik tiga garis yang ada di pojok kanan atas, maka akan muncul tulisan create your first activity, apps dan sign in.



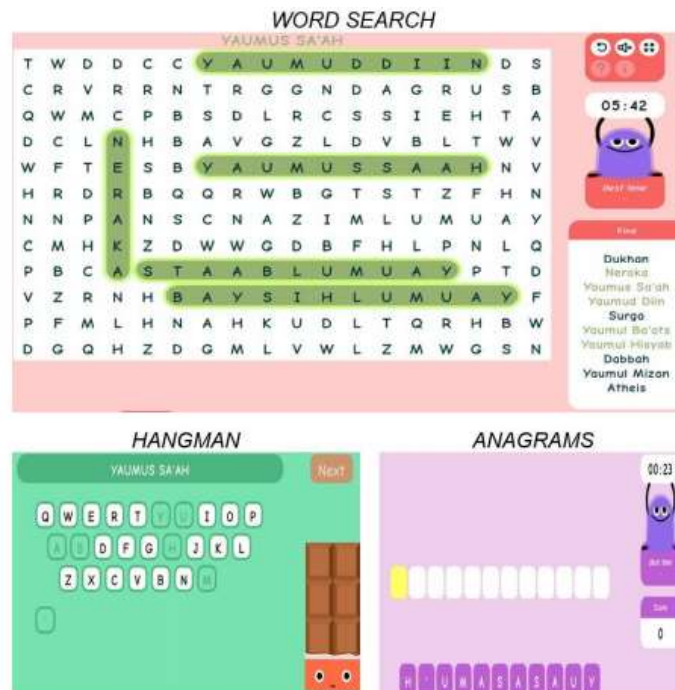
Gambar 1. Tampilan awal Educandy

2. Bila ini adalah kunjungan pertamamu untuk membuat permainan di educandy maka klik create your first activity maka muncul kotak pengisian: username (isi terserah), email (isi), lalu klik register. Lalu buka email yang digunakan untuk register lakukan konfirmasi. Untuk yang sudah register, klik sign in dan isi kotak username atau email ketika register, isi password dan klik login.



Gambar 2. Tampilan Educandy setelah login

1. Ada tiga jenis permainan yang bisa dibuat yaitu words (permainan kata), matching pairs (mencocokkan), dan quiz question (pertanyaan quiz). Di sini penulis akan menjelaskan satu persatu dimulai dari permainan words. Silahkan klik words.
2. Setelah klik words akan muncul dua buah kotak kosong bertuliskan Your Activity Name (isi sesuai dengan materi pembelajaran, disini penulis isi 'Hari Akhir') kemudian Your Activity Subject (isi sesuai mata pelajaran, misal Akidah Akhlak), klik create. Isi kotak putih bertuliskan word, klik add word, lakukan berulang kali sebanyak kata yang diinginkan. Setelah selesai, scroll ke bawah sehingga ada tulisan play activity, maka kata-kata yang sudah dibuat, dapat dimainkan dengan tiga cara yaitu word search, hangman dan anagrams, seperti berikut ini:



Gambar 3. Pilihan cara untuk play activity

Di setiap permainan ada perhitungan waktu, musik, dan score (nilai).

1. Untuk membagikan permainan words ini ke peserta didik silahkan scroll ke bawah sampai ada tulisan Share Activity lalu copy url yang ada di kotak url atau code yang ada.
2. Untuk membuat permainan matching pairs klik matching pairs, akan muncul dua kotak kosong seperti pembuatan words, isi, klik create. Isi kotak putih bertuliskan word (question) dengan pertanyaan, dan match (answer) dengan jawaban, klik add pair, lakukan berulang kali minimal sembilan pasang pertanyaan dan jawaban. Setelah selesai, scroll ke bawah sehingga ada tulisan play activity, maka pasangan pertanyaan dan jawaban yang sudah dibuat, dapat dimainkan dengan lima cara yaitu noughts & crosses, crosswords, match-up, memory dan multiple choice, seperti berikut ini:



Gambar 4. Pilihan menu berbagai macam game

1. Untuk membagikan permainan matching pairs ke peserta didik, silahkan scroll ke bawah sampai ada tulisan Share Activity lalu copy url yang ada di kotak url atau code yang ada.

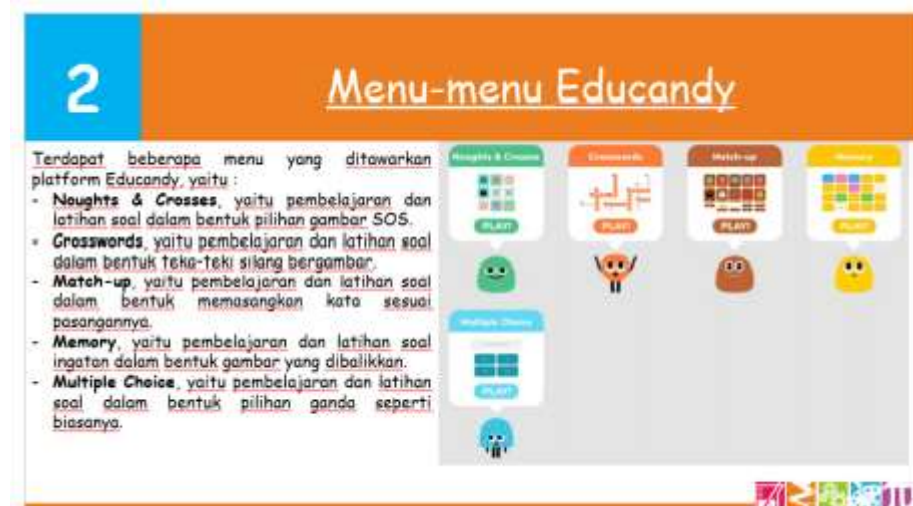
2. Untuk quiz question, klik quiz question akan muncul dua buah kotak kosong seperti pembuatan words, isi, klik create. Isi kotak putih bertuliskan question dengan pertanyaan, answer dengan jawaban yang benar, red herring 1, 2 & 3 untuk jawaban salah atau pengecoh, klik add question, lakukan berulang kali sebanyak soal yang diinginkan. Setelah selesai, scroll ke bawah sehingga ada tulisan play activity, maka quiz yang sudah dibuat, dapat dimainkan.
3. Silahkan Share Activity lalu copy url yang ada di kotak url atau code yang ada ke peserta didik.

## 2.4. Gambaran Pelatihan

Berikut ini gambaran dari pelatihan yang akan dilaksanakan :



Gambar 5. Gambaran pelatihan Educandy



Gambar 6. Menu-menu pada Educandy



Gambar 7. Menu Matching Pairs

### 2.5. Metode Analisis

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini, akan dilakukan evaluasi terhadap peserta pelatihan dan evaluasi kegiatan. Evaluasi terhadap peserta terdiri dari evaluasi yang diukur dari kemampuan peserta menggunakan perangkat lunak sesuai dengan materi yang disampaikan. Pelaksanaan pelatihan akan dilakukan pada 14 Juni 2021.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang dicapai setelah melakukan kegiatan pelatihan, Tenaga pendidik dari TK As-Salam Kota Malang, TK Laboratorium UM, PTA Melati DWP UM, TK Muslimat 31, TK ABA 25, TK Insan Madani, dan TK Dian Agung mampu membuat pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan platform Game Education yaitu Educandy di masa pandemi saat ini. Sehingga pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik dapat lebih menyenangkan.

### 4. Simpulan

Kegiatan pelatihan pembelajaran Game Educandy untuk para tenaga pendidik dari TK As-Salam Kota Malang, TK Laboratorium UM, PTA Melati DWP UM, TK Muslimat 31, TK ABA 25, TK Insan Madani, dan TK Dian Agung telah terlaksana dengan baik, meskipun terhambat berbagai hambatan selama proses pelaksanaannya. Dimulai dari persiapan kegiatan hingga pelaksanaan teknis. Materi yang diberikan adalah cara membuat pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan platform Game Educandy. Hal ini dipilih karena kondisi pandemic saat ini yang memungkinkan seorang siswa-siswi akan cepat merasa bosan ketika melakukan pembelajaran secara online, sehingga dengan adanya pembelajaran melalui Game Educandy dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Cara pembuatannya juga mudah sehingga dapat diikuti oleh para guru serta para wali murid yang mendampingi siswa siswi ketika pembelajaran.

### Daftar Rujukan

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal office*, 2(2), 221-228.

Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).

Pelayanan Publik Id (2020). Pengertian Game Online, Sejarah, hingga Jenisnya. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>. Diakses pada tanggal 9 Maret 2021.

Prasetyo Inovasi dan Kreatifitas Pengembangan Game Online di STIKI Malang (2020). [https://www.researchgate.net/publication/326930157\\_Inovasi\\_dan\\_Kreatifitas\\_Pengembangan\\_Game\\_Edukasi\\_di\\_STIKI\\_Malang](https://www.researchgate.net/publication/326930157_Inovasi_dan_Kreatifitas_Pengembangan_Game_Edukasi_di_STIKI_Malang). Diakses pada tanggal 9 Maret 2021.

Educandy (2021). Sign Educandy. <https://www.educandy.com/>. Diakses pada tanggal 9 Maret 2021.