

## Workshop Penyusunan Internet Based Test (IBT) Menggunakan Metode Gamification Learning untuk Guru SMK

Ita Fitriati, Nur Fitrianiingsih, Ahyar\*, Ramdani Purnamasari, Fitri Ningsi, Ika Irawati, Wahyudin

STKIP Taman Siswa Bima, NTB, Indonesia

\*Corresponding Author: [ardiantoahyar9@gmail.com](mailto:ardiantoahyar9@gmail.com)

Dikirim: 02-07-2023; Direvisi: 04-07-2023; Diterima: 05-07-2023

**Abstrak:** Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru SMK Pelita Harapan Bima. Kegiatan ini dikonsepsikan dalam bentuk *workshop* penguatan pemahaman dan penyusunan *Internet Based Test* (IBT) dengan menggunakan metode *gemification learning*. Metode *workshop* ini terdiri dari beberapa tahapan yakni persiapan (analisis kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi mitra, menawarkan solusi, menyusun *perangkat workshop*), pelaksanaan (penyampaian materi dan penyusunan IBT), pasca pelatihan (pelatihan dan pendampingan lebih lanjut bagi guru yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun IBT). Hasil pre test menunjukkan bahwa presentasi peserta yang tidak mengetahui gamefication lebih tinggi yaitu sekitar 58%, peserta tidak memiliki pengalaman mengikuti kegiatan pelatihan literasi teknologi sebelumnya sekitar 83% dan tidak pernah menerapkan teknologi sekitar 58%. Setelah dilakukan pelatihan dari 3 platform yang digunakan 91% berpendapatan platform kahoot paling sulit digunakan, namun 72% menunjukkan bahwa peserta berminat untuk mempelajari semua aplikasi *gamification*. Hasil *workshop* ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan minat peserta dalam menggunakan teknologi untuk kebutuhan evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Internet Based Test; Gamification Learning; Guru SMK; Workshop.

**Abstract:** This service aims to improve the pedagogic competence of SMK Pelita Harapan Bima teachers. This activity was conceptualized in the form of a workshop on strengthening understanding and compiling an Internet Based Test (IBT) using the gemification learning method. The workshop method consists of several stages, namely preparation (analyzing needs or problems faced by partners, offering solutions, compiling workshop tools), implementation (submission of materials and preparation of IBT), post-training (training and further assistance for teachers who are still experiencing difficulties in compiling IBT). The results of the pre-test showed that the percentage of participants who did not know about gamefication was higher, namely around 58%, participants who did not have experience participating in previous technology literacy training activities, around 83% and had never used technology, around 58%. After training from the 3 platforms used, 91% found the kahoot platform the most difficult to use, but 72% indicated that participants were interested in learning all gamification applications. The results of this workshop can be concluded that this activity was able to increase participants' interest in using technology for learning evaluation needs.

**Keywords:** Internet Based Test; Gamification Learning; Guru SMK; Workshop.

### PENDAHULUAN

Pendidik memiliki peran yang sangat besar dalam upaya peningkatan kemampuan peserta didik baik dari sisi pemahaman (kognitif) maupun Keterampilan melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran. Peserta didik perlu dibekali dengan kematangan pemahaman (Kognitif) serta keahlian atau keterampilan tertentu sebagaimana tujuan dibentuknya institusi pendidikan khusus kejuruan (SMK).

Peningkatan skill (keterampilan) tentu didasarkan pada desain pembelajaran, salah satunya adalah bentuk evaluasi pembelajaran. Bentuk evaluasi melalui platform online dapat memacu semangat dan ketertarikan peserta didik (Fidiastuti et al., 2022; Buchori dkk, 2022; Susanti & Aflaha, 2022; Sulasmi & Mahartika, 2022). Oleh karena itu, pengetahuan, keterampilan serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi guna mendukung proses pembelajaran menjadi sesuatu hal yang berguna untuk diketahui oleh pendidik saat ini. Pendidik dipandang perlu untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki sebagai penunjang dalam kemaksimalan dalam menjalankan peran. Sebagaimana dalam PP Nomor 74 Tahun 2008 tentang guru, salah satu kompetensi yang harus dikuasai guru penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi sesuai perkembangan zaman (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No T4 Tahun 2008, 2008). Oleh demikian pendidik perlu dibekali dengan kegiatan-kegiatan pelatihan sebagai upaya peningkatan kompetensi pedagogik.

Kegiatan pelatihan yang dilakukan yaitu berupa penguatan pemahaman disertai pelatihan penyusunan internet based test (IBT) dengan menggunakan metode gamification learning dengan sasaran guru SMK. Metode gamifikasi pada manajemen edukasi merupakan sebuah metode pembelajaran baru dengan mengadaptasi dari elemen-elemen karakteristik dalam game yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajarannya (Julianto & Ekohariadi, 2020; Fitriati et al., 2021; Sany, 2023). Sehingga peserta didik yang merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya ataupun konvensional kini dapat meningkat semangat belajarnya dengan fitur-fitur game yang diterapkan dalam metode pembelajaran gamifikasi seperti, pemberian reward atau hadiah, dan kuis interaktif akan menambah semangat siswa dan memotivasi untuk meningkatkan eksplorasi pada proses pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan produktivitas peserta didik tentunya. Pihak instansi pendidikan atau sekolah menengah kejuruan juga akan mendapatkan manfaatnya dengan meningkatnya proses pembelajaran yang sebelumnya terasa monoton, dan akan menghasilkan lulusan-lulusan yang memiliki wawasan yang luas serta *skill* yang memadai dalam mempersiapkan diri menghadapi duni kerja.

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak terhadap aktivitas belajar dan program pembelajaran sehingga dapat melahirkan berbagai bentuk pembelajaran (Ngafifi, 2014; Salsabila dkk, 2020; Nurmansyah dkk, 2022), termasuk pembelajaran berbasis internet dengan metode gamifikasi akan semakin menarik, karena sekarang telah banyak software-software yang bisa diakses gratis maupun berbayar yang bisa dikembangkan oleh pendidik. Pemanfaatan beberapa platform seperti google form, kahoot maupun quizizz untuk kebutuhan evaluasi dirasa lebih efektif karena mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif untuk memperoleh skor yang maksimal, selain itu, pendidik akan dimudahkan dalam menyusun soal, pelaksanaan evaluasi lebih praktis dan proses penilaian lebih objektif melalui skor yang diperoleh oleh masing-masing peserta didik. Penggunaan game (gamefication Learning) dalam proses pembelajaran diperkirakan akan meningkat selama beberapa tahun kedepan. Banyak prediksi yang menyatakan teknologi akan membawa perubahan baik pada dunia pendidikan. Melalui sebuah game, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, game juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan peserta didik berupa keterampilan verbal, visual, kinetik, dan aktivitas



berbasis game lainnya (Winarni dkk, 2019; Hamdan dkk, 2020; Chumairo dkk, 2021)

## METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode Pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi tahapan sebagai berikut :

### Persiapan

Tahap persiapan meliputi

- a. Analisis kebutuhan mitra pengabdian masyarakat pada SMK Pelita Harapan Bima.
  - 1). Menggali permasalahan mitra. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah SMK Pelita Harapan Bima diperoleh beberapa poin permasalahan pada mitra yaitu : guru belum memaksimalkan penggunaan Media pembelajaran berbasisi aplikasi, siswa cenderung bosan karna metode yang digunakan masih seputar metode ceramah dan diskusi, sarana yang ada di sekolah cukup mendukung, belum ada pelatihan penyusunan Media Pembelajaran berbasisi aplikasi.
  - 2). Menawarkan Solusi. Setelah melakukan wawancara dan mendengarkan permasalahan yang dialami oleh Mitra yaitu SMK Pelita Harapan Bima maka Tim menawarkan solusi yaoutu dengan mengadakan kegiatan *Workshop Penyusunan Internet Based Test Menggunakan Metode Gamivication Learning Untuk Guru*. Gamifikasi adalah proses menggunakan elemen game dalam konteks non-game. Ini memiliki banyak keunggulan dibandingkan pendekatan pembelajaran tradisional, termasuk: Meningkatkan tingkat motivasi peserta didik, Meningkatkan retensi pengetahuan, Keterlibatan pelajar yang lebih baik melalui mekanisme sosial seperti lencana, poin, atau papan peringkat.
- b. Selain itu koordinasi dan persiapan pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Sebelum pelaksanaan kegiatan Tim akan meyebarkan Google Form yang bertujuan untuk menjaring sejauh mana pemahaman Guru terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran, penerapan Gamifikasi didalam pembelajaran.
- c. Berikutnya adalah pembuatan buku manual atau modul penggunaan platform gamifikasi Evaluasi Pembelajaran Yaitu Quizizz.

### Pelaksanaan

- a. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan  
Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara Luring (Tatap Muka) bertempat di Aula SMK Pelita Harapan Bima. Target pelatihan dan pendampingan Penyusunan *Internet Based Test Menggunakan Metode Gamification Learning* adalah Guru SMK Pelita harapan Bima yang membutuhkan keterampilan dalam penggunan platform gamifikasi daring.
- b. Proses Kegiatan  
Pelatihan dimulai dengan perkenalan dan penyampaian materi oleh pemateri pertama yaitu tentang pentingnya penerapan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran. Setelah perkenalan dan penyampaian materi Pertama peserta diajak untuk melakukan kegiatan *ice breaking*. Kegiatan interaktif ini



dimaksudkan untuk membuat para peserta lebih dekat dengan tim fasilitator dan lebih mudah terbuka dalam proses pelatihan nanti

Setelah proses *ice breaking* fasilitator utama (Pemateri Utama) memberikan menyampaikan materi tentang tahapan-tahapan *Penyusunan Internet Based Test dengan Menggunakan Metode Gamification Learning*. Dalam pelaksanaan pelatihan tiap-tiap peserta akan didampingi oleh co-fasilitator sehingga memudahkan peserta dalam pembuatan media pembelajaran.

### **Pasca-pelaksanaan**

Setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan dengan guru peserta mitra SMK Pelita harapan Bima, kemudian dilaksanakan pelatihan pendampingan yang mengalami kesulitan dalam membuat bahan ajar digital berbasis game dan kuis. Kegiatan pendampingan berupa diskusi, praktik serta pendampingan secara tatap muka. Kegiatan pendampingan dilaksanakan selama 1 (satu) hari.

Setelah pelaksanaan kegiatan peserta dalam hal ini Guru menyadari bahwa pentingnya penguasaan Teknologi dalam pembelajaran, pentingnya media yang berbasis aplikasi atau teknologi dalam proses pembelajaran, pentingnya penggunaan media yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menghilangkan rasa bosan siswa terhadap penggunaan media yang tidak bervariasi

### **IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

Workshop penyusunan internet Based Test (IBT) menggunakan metode Gamification Learning untuk guru SMK di Bima ini berlangsung pada tanggal 11 Juni 2022 yang berlokasi di aula SMK Pelita Harapan Bima. Kegiatan ini bertujuan pada beberapa hal diantaranya: 1) Mengoptimalkan kegiatan sadar literasi khususnya bidang teknologi dalam dunia pendidikan. 2) Mengasah skill dan minat literasi teknologi bagi guru SMK, khususnya guru SMK di Kabupaten Bima. 3) Meningkatkan kecakapan guru dalam menyusun instrumen evaluasi atau Internet Based Test (IBT) yang berbasis gamification learning.

Sebelum mengikuti kegiatan workshop ini peserta yang dalam hal ini adalah guru disarankan untuk membawa dan menggunakan perangkat seperti laptop ataupun smartphone yang harus terhubung dengan internet.

Kegiatan ini dihadiri oleh guru perwakilan berapa SMK di kabupaten bima, sebanyak 30 orang, yang datang dari berbagai bidang ilmu.

Pada saat mengikuti kegiatan, beberapa benefit yang didapatkan oleh peserta pada kegiatan ini selain ilmu dan pengalaman, guru juga mendapatkan sertifikat kegiatan serta modul penyusunan *internet based test* agar guru memiliki panduan pengerjaan ketika mengulang kembali materi ataupun ketika membuat instrument soal berikutnya.

Materi yang diberikan pada saat kegiatan pentingnya literasi teknologi ataupun literasi digital khususnya pada dunia pendidikan, manfaat dan kemudahan internet based test untuk guru, serta gamification learning yang menjadi metode menarik untuk menarik minat belajar peserta didik.



Beberapa platform yang disampaikan adalah google form, quizizz, dan kahoot, masing masing informasi terkait ketiga platform tersebut, mulai dari manfaat, cara menggunakan, sampai kelebihan dan kekurangan masing masing platform.



**Gambar 1.** Foto Bersama antara pihak sekolah mitra dan tim pengabdian

Kegiatan Workshop ini dihadiri oleh 15 orang peserta yang berprofesi sebagai guru matapelajaran dan hadir dari berbagai sekolah SMK di wilayah kecamatan Bolo, Kabupaten Bima.

Untuk menghimpun data awal, tim pengabdian membagikan angket kepada seluruh peserta yang hadir tepat waktu. Dari data tersebut sebanyak 12 guru telah mengisi sejumlah pertanyaan dengan hasil dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

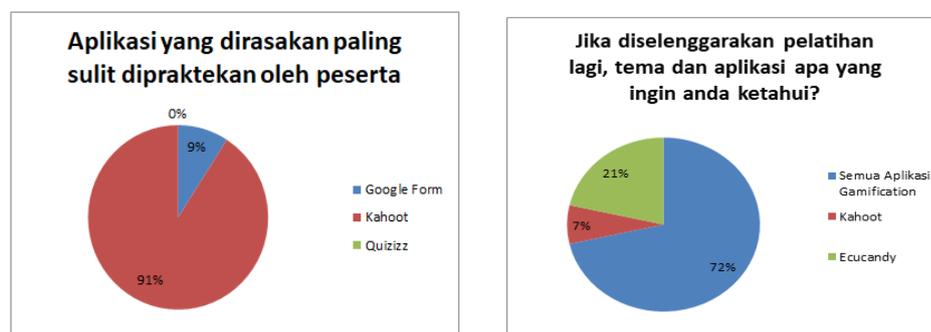


**Gambar 2.** Data Pretest

Data tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak banyak yang mengetahui apa itu Gamification, dari diagram tidak ada satupun yang mengetahui gamification, dan ada 58% yang sedikit mengetahui, serta 42% guru tidak mengetahui terkait yang ditanyakan. Pada pertanyaan apakah pernah mengikuti pelatihan literasi teknologi, dapat dilihat tidak ada satupun guru yang pernah mengikuti pelatihan, dan ada 17% guru pernah mengikuti pelatihan, serta lebih banyak guru belum pernah mengikuti pelatihan yaitu sebanyak 83% guru. Ketika ditanya apakah pernah menerapkan ujian berbasis teknologi di kelas, dalam hal ini teknologi bersifat umum baik itu perangkat seperti laptop, proyektor, ataupun Smartphone Android, dapat dilihat sebanyak 42% guru beberapa kali menggunakan teknologi, dan sebanyak 58% menjawab tidak pernah menggunakan teknologi.

Setelah kegiatan inti dari workshop ini berakhir, disesi selanjutnya adalah tim pengabdian menyebarkan angket untuk menghimpun data hasil pelaksanaan kegiatan. Banyak harapan yang disampaikan oleh peserta untuk keberlanjutan dari

kegiatan ini, peserta menginginkan tim ini mengadakan pelatihan ini agar lebih intens dalam kurung waktu tiap semester, dan juga berharap agar lebih banyak lagi aplikasi gamification learning yang diberikan pada saat pelatihan. Data gambaran hasil posttest ditampilkan pada gambar dibawah ini.



**Gambar 3.** Hasil posttest

Dari 3 materi yang diberikan oleh pemateri, ada 91% guru berpendapat aplikasi yang dirasa sulit untuk dipraktikkan adalah platform Kahoot, sedangkan 9% nya menjawab Google Form. Jika diselenggarakan kegiatan pelatihan yang sama, ada 72% guru guru menginginkan untuk mempelajari semua aplikasi gamification, dan ada 7% mempelajari Aplikasi Kahoot, serta ada 21% guru ingin mempelajari spesifik dari Educandy.

Pada sesi yang terakhir peserta diberikan tugas yang akan harus dikerjakan sebagai syarat untuk mengambil sertifikat keikutsertaan pada kegiatan workshop ini. Tugas berupa implementasi dari salah satu platform yang dirasa paling mudah oleh peserta, dengan menyesuaikan mata pelajaran yang diajarkan di kelas masing masing.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan workshop penyusunan Internet Based Test (IBT) menggunakan metode gamification learning untuk guru smk dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan minat peserta dalam menggunakan teknologi untuk kebutuhan evaluasi pembelajaran. Hal ini didasarkan dari data pre test dan post tes yang diperoleh melalui pembagian angket. Hasil pre test menunjukkan bahwa presentasi peserta yang tidak mengetahui gamefication lebih tinggi yaitu sekitar 58%, peserta tidak memiliki pengalaman mengikuti kegiatan pelatihan literasi teknologi sebelumnya sekitar 83% dan tidak pernah menerapkan teknologi sekitar 58%. Adapun setelah dilakukan pelatihan dari 3 platform yang digunakan 91% berpendapat platform kahoot paling sulit digunakan, namun 72% menunjukkan bahwa peserta berminta untuk mempelajari semua aplikasi gamification. Berdasarkan gambaran hasil yang diperoleh di atas menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif digunakan dalam mengoptimalkan kegiatan sadar literasi khususnya bidang teknologi dalam dunia pendidikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang tak terhingga kami sampaikan untuk STKIP Taman Siswa Bima yang telah memberikan support untuk tim dari Program Studi pendidikan

teknologi Informasi sehingga kegiatan ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Terimakasih juga untuk LPPM yang telah menyetujui kegiatan ini dan membantu terselenggaranya kegiatan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fidiastuti, H. R., Irianti, N. P., & Rozhana, K. M. (2022). *Pelatihan Pembuatan Media Belajar Berbasis Gamifikasi untuk Mendukung Pembelajaran Daring*. 3(2), 110–115.
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). Workshop Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy Dan Quizizz Pada Pembelajaran Masa Covid-19 Bagi Guru Smk Bima. *JMM (Jurnal Masyarakat ...)*, 5(6), 5–12. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4857%0Ahttps://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/download/4857/pdf>
- Hamdan, A., Hidayat, W. N., & Suswanto, H. (2020). Aplikasi dan Sosialisasi Gamification Mobile Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Pembelajaran Pemrograman Web. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 37–44.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No t4 Tahun 2008, 1 (2008).
- Nurmansyah, N., Fitriati, Ita, Purnamasari, R. (2022). Pengembangan E-Evaluation Tematik Berbasis Gamification Learning Untuk Peningkatan Literasi Teknologi Di Sekolah Dasar. *Bitnet Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 47–55. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/bitnet/article/view/4064>
- Buchori, A., Ristanto, S., Setiawan, A., & Rahmawati, N. D. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Terbaru Bagi Guru-Guru SMAN 1 Singorojo Kendal. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 4(2), 108-117.
- Susanti, A. I., & Aflaha, D. S. I. (2022). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(2), 283-290.
- Sulasmi, R., & Mahartika, I. (2022). Analisis Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Materi Hidrokarbon. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(3), 119-132.
- Julianto, A. K. A., & Ekohariadi, E. (2020). Metode Gamification Pada Pemrograman Dasar Teknik Komputer Dan Informatika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 77-84.
- Sany, D. S. (2023). Gamification Design of Computer Network Virtual Laboratory Using SAGD-VL Framework. *MULTINETICS*, 9(1), 1-12.
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2020). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104-112.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).



- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan game edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91-100.
- Chumairo, P. Z., Efendi, M., Samawi, A., Hidayatullah, D., Ediyanto, E., & Sunandar, A. (2021). Game Interaktif Berbasis Universal Design Learning Bagi Siswa Slow Learner Di Sekolah Inklusi. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 6(2), 123-128.

