

## **PENGEMBANGAN *DIGITAL GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENYUSUNAN KARYA INOVATIF BAGI GURU SD GUGUS SRIKANDI**

Dewi Nilam Tyas<sup>1</sup>, Farid Ahmadi<sup>2</sup>, Sri Sulistyorini<sup>3</sup>, Galih Mahardika C. Putra<sup>4</sup>

Universitas Negeri Semarang

[dewinilamtyas@mail.unnes.ac.id](mailto:dewinilamtyas@mail.unnes.ac.id), [farid@mail.unnes.ac.id](mailto:farid@mail.unnes.ac.id),  
[srisulistyorini@mail.unnes.ac.id](mailto:srisulistyorini@mail.unnes.ac.id), [galihputra@mail.unnes.ac.id](mailto:galihputra@mail.unnes.ac.id)

### **Abstract**

*Some of the problems experienced by the Gugus Srikandi teachers encourage the development of Digital Game Based Learning to improve the Skills of Composing Innovative Works for Elementary School teachers of Gugus Srikandi, given the lack of skills in composing innovative works based on digital games. The selected digital game platforms are Kahoot, Quizizz and Educand considering that these platforms are easy to operate but effective for the student learning process and can train teachers to develop innovative writing skills. The activities are carried out in a combination of offline and online with the following methods: 1) pretest 2) presentation of material on the preparation of innovative works, 3) exposure to various types of and types of digital games, tutorials on compiling digital game based learning using the Kahoot, Quizizz and Educandy applications, 4) Assistance in the preparation of innovative digital game based learning works by the service team, representatives from teachers will present the results, 5) post-test. The conclusion of this activity are an increase in understanding of the principles of innovative learning by utilizing Digital Game Based Learning, teachers provide positive responses and are able to apply the understanding that has been obtained through this activity as well as increasing skills. the preparation of innovative works through Digital Game Based Learning using the Kahoot, Quizizz and Educandy platforms as innovative learning media.*

**Keywords:** *digital game based learning, templates innovative work, elementary school teacher*

### **Abstrak**

*Beberapa permasalahan yang dialami guru-guru Gugus Srikandi mendorong kegiatan pengabdian Pengembangan Digital Game Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Penyusunan Karya Inovatif bagi Guru SD Gugus Srikandi mengingat kurangnya keterampilan penyusunan karya inovatif berbasis digital game. Platform digital game yang dipilih adalah Kahoot, Quizizz dan Educand mengingat platform ini mudah dioperasikan namun efektif bagi proses pembelajaran siswa serta dapat melatih guru mengembangkan keterampilan penyusunan karya inovatif. Kegiatan dilakukan secara kombinasi luring dan daring dengan metode berikut: 1) pretest 2) pemaparan materi mengenai penyusunan karya inovatif, 3) paparan macam dan jenis digital game, tutorial menyusun digital game based learning menggunakan aplikasi Kahoot, Quizizz dan Educandy, 4) Pendampingan penyusunan karya inovatif digital game based learning oleh tim pengabdian, perwakilan dari guru akan melakukan presentasi hasil, 5) post-test. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah terjadi peningkatan pemahaman mengenai prinsip pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan Digital Game Based Learning, guru-guru memberikan respon positif dan mampu mengaplikasikan pemahaman yang telah diperoleh melalui kegiatan ini serta meningkatnya keterampilan penyusunan karya inovatif melalui Digital Game Based Learning menggunakan platform Kahoot, Quizizz dan Educandy sebagai media pembelajaran inovatif.*

**Kata Kunci :** *digital game based learning, karya inovatif, guru SD*

### **1. PENDAHULUAN (Introduction)**

Pembelajaran jarak jauh yang diselenggarakan selama pandemic Covid-19 secara bertahap dialihkan kembali menjadi pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan menerapkan protocol kesehatan yang ketat. Berdasarkan Surat Keputusan Bersama 4 Menteri mengenai Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Corona

*Virus Disease 2019* (Covid-19) yang menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka terbatas harus dilakukan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan yang ketat (Lani, 2022). Melalui SE nomor 2 tahun 2022 tentang Diskresi Pelaksanaan Keputusan Bersama 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, kini orangtua atau wali peserta didik diberikan pilihan mengizinkan anaknya mengikuti PTM terbatas atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) bagi anaknya sampai semester satu tahun ajaran 2021/2022 berakhir. Namun mulai bulan Januari 2022) semua wajib mengikuti PTM terbatas (Alinda, 2022), (Sandra 2022), (Admin, 2021).

Menindaklanjuti kebijakan dari pusat, maka pemerintah Kota Semarang mengeluarkan surat edaran terkait panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa Pandemi Covid-19 Tahun Ajaran 2021/2022. Berdasarkan surat edaran tersebut, diketahui bahwa untuk jenjang Sekolah Dasar (SD) pembelajaran tatap muka dilakukan setiap hari dengan jumlah peserta didik 50% dari kapasitas ruang kelas, paling banyak selama 6 jam pelajaran (Lani, 2022). PTM terbatas dilakukan berdasarkan pertimbangan situasi pandemic Covid-19 yang sudah membaik dan hasil studi yang dilakukan Kemendibud Ristek mengungkap sejumlah resiko yang dialami anak akibat pembelajaran daring seperti menurunnya capaian belajar, kurangnya sosialisasi dan kehilangan pembelajaran (*learning loss*). Hal ini menjadi perhatian serius oleh seluruh elemen pendidikan agar kondisi tersebut dapat segera diperbaiki. PTM terbatas tentunya tidak bisa disamakan dengan sekolah tatap muka sebelum pandemi terjadi, sehingga perlu dilakukan penyesuaian-penyesuaian agar pembelajaran menjadi efektif, efisien dan anak minim stress.

Guru-guru dihibau untuk tidak mengejar ketertinggalan materi sekaligus di awal saat pelaksanaan PTM terbatas dan perlu membangun karakter dan kesenangan anak terhadap sekolah, agar mentalnya siap (Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat, 2021). Penting bagi guru untuk mengemas pembelajaran secara menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran secara inovatif. Pesatnya perkembangan teknologi ini memberikan ruang bagi guru untuk terus mengembangkan diri menjadi guru yang profesional. Guru harus mau dan mampu beradaptasi dengan kecanggihan teknologi. Selain melaksanakan tugas mendidik dan membelajarkan peserta didik, guru juga wajib meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Mengacu pada Peraturan Menteri Negara dan Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 guru wajib melaksanakan kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan yaitu pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan/atau pengembangan karya inovatif (PermenpanRB, 2009) Merujuk pada pernyataan tersebut, peningkatan keterampilan menyusun karya inovatif dapat membantu kenaikan pangkat dan jabatan guru, sekaligus salah satu bentuk pertanggungjawaban guru sebagai tenaga profesional (Ditejen GTK, 2018). Karya inovatif didefinisikan sebagai karya yang bersifat pengembangan, modifikasi atau penemuan baru yang akan lebih bagus jika

diintegrasikan dengan kemajuan teknologi era digital saat ini. Sebagai bentuk kontribusi guru terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan pengembangan dunia pendidikan, sains/teknologi, dan seni.

Profesionalisme guru tidak hanya terlihat dari kemampuannya dalam mengembangkan pengetahuannya, tetapi juga pada kemampuannya melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa (Eusi Nurhidayati, 2017), (Pamungkas, Sigit. 2020). Pada umumnya, guru mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan profesional dan akademik dalam bidang pengembangan karya inovatif berbasis digital. Hal ini dikarenakan para guru belum memiliki pemahaman mengenai karya inovatif dan keterampilan yang memadai untuk menyusun karya inovatif digital (Mochammad Arbayu Maulidina dkk, 2018). Permasalahan ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh ketua KKG gugus Srikandi. Keterampilan menyusun karya inovatif sebagai salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh guru, namun tidak semua guru di Gugus Srikandi memiliki kemampuan tersebut meskipun sudah memiliki hp android dan laptop sebagai sarana penunjang. Hal ini berdampak pada kualitas dan kuantitas karya inovatif karya guru-guru di Gugus Srikandi yang masih kurang.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif, penting bagi guru di KKG gugus Srikandi untuk meningkatkan keterampilan menyusun karya inovatif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang saat ini tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Oleh karena itu diperlukan sebuah media belajar berbasis digital untuk meningkatkan performa belajar peserta didik dengan multimedia yang menarik baik dari audio maupun visualnya. Salah satunya dengan menerapkan *game based learning* yang memiliki banyak pilihan *platform* yang dapat diakses dari HP ataupun laptop untuk dikelola sebagai media pembelajaran maupun instrument evaluasi yang menarik minat peserta didik.

Penggunaan *digital game* pada pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajarnya akan baik. Mengacu pada uraian di atas, maka upaya dan langkah nyata untuk mengatasi masalah pembelajaran sekaligus untuk meningkatkan keterampilan penyusunan karya inovatif guru-guru SD di Gugus Srikandi, maka akan dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu Pengembangan *Digital Game Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Penyusunan Karya Inovatif bagi Guru SD Gugus Srikandi, Kec. Semarang Barat. Karya inovatif yang akan dikaji dan dikembangkan dalam pengabdian ini adalah jenis karya inovatif teknologi tepat guna dengan memanfaatkan *platform Kahoot, Quizizz dan Educandy*.

Tujuan yang ingin dicapai setelah mengikuti program pengabdian masyarakat ini adalah 1) mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tatap muka terbatas selama pandemi Covid-19 agar pembelajaran menjadi efektif, efisien dan anak mimim stress; 2) menganalisis upaya yang dilakukan agar pengembangan *Digital Game Based Learning* dapat efektif meningkatkan keterampilan penyusunan karya inovatif guru SD Gugus Srikand; 3) Meningkatkan keterampilan penyusunan karya inovatif melalui *Digital Game*

*Based Learning* menggunakan platform *Kahoot*, *Quizizz* dan *Educandy* sebagai media pembelajaran yang inovatif

## 2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

*Game Based Learning* adalah sebuah permainan (*game*) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran. *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. *Game Based learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran ke dalam permainan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain (Aini, 2018). Pemahaman ini juga dikuatkan dengan apa yang disampaikan Kennedy & Lee dimana pembelajaran berbasis permainan menggunakan fitur dan prinsip desain permainan yang penting dan efektif untuk memotivasi siswa ke konteks pembelajaran (Nadolny et al., 2019).

Aplikasi *game* dalam kegiatan belajar mengajar memiliki dampak yang positif bagi peserta didik diantaranya (1) anak menjadi lebih mengenal teknologi dan komputer, (2) memberikan pengalaman untuk mengikuti sebuah pengarahan atau aturan, (3) sarana latihan problem solving serta berfikir logika, (4) memberikan latihan pada penggunaan atau pengembangan syaraf motorik dan juga kemampuan spasial. (5) media untuk mengembangkan interaksi sosial antaranak maupun dengan tenaga pendidik atau orang tua, (6) mengenalkan perkembangan fitur dalam *game* dan teknologi, (7) dalam sisi lain menjadi sebuah alternatif dalam terapi atau penyembuhan pasien, (8) menjadi sarana hiburan yang menyenangkan (Samuel, 2010). Berdasarkan uraian tersebut, maka aplikasi *game* dalam konteks pembelajaran atau pemberian layanan akan sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sesuai dengan indikator perkembangan yang ada. Selain itu terpetakan dengan jelas dampak positif yang dapat diperoleh peserta didik baik dalam pelayanan formal maupun non formal yang bersifat hiburan. Karya inovasi sebagai karya yang bersifat pengembangan, modifikasi atau penemuan baru sebagai bentuk kontribusi guru terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan pengembangan dunia pendidikan, sains/teknologi, dan seni. Penggabungan keterampilan penyusunan karya inovasi melalui penerapan *digital game based learning* akan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran.

## 3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 28 Juli - 7 Agustus 2022 di SD Negeri Salaman Mloyo yang dilakukan secara kombinasi daring dan luring. Total peserta ada 48 guru dari sekolah-sekolah yang tergabung dalam KKG Gugus Srikandi, Kec.Semarang Barat. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi 1) *pretest* 2) pemaparan materi mengenai penyusunan karya inovatif, konsep-konsep penyusunan karya inovatif dan penyusunan RPP inovatif dengan menerapkan *digital game based learning* sebagai media pembelajaran maupun instrumen evaluasi, 3) paparan macam dan jenis *digital game*, tutorial menyusun *digital game based learning* menggunakan aplikasi *Kahoot*, *Quizizz*

dan *Educandy* yang dibantu buku panduan yang disusun tim pengabdian, 4) Pendampingan penyusunan karya inovatif *digital game based learning* oleh tim pengabdian, perwakilan dari guru akan melakukan presentasi hasil, 5) *post-test*.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)**

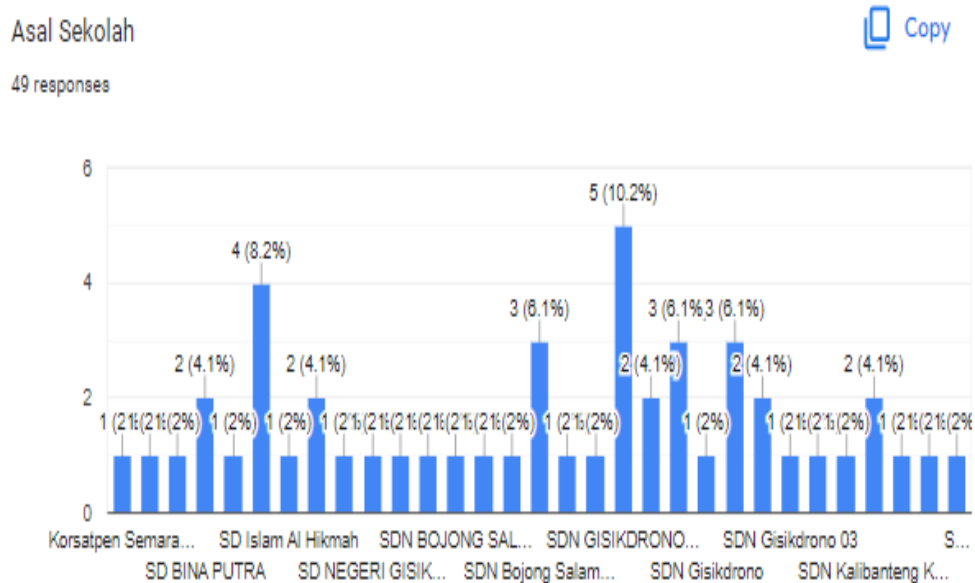
Guru Sekolah Dasar yang termasuk Gugus Srikandi, Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang telah teridentifikasi mengalami kendala dalam penyusunan karya inovatif digital. Permasalahan tersebut berkaitan dengan kualitas dan kuantitas karya inovatif yang disusun belum dapat optimal dikarenakan berbagai keterbatasan berkaitan dengan pemahaman dan keterampilan menyusun karya inovatif guru-guru maupun rasa enggan dalam menyusun karya inovatif karena belum menyadari manfaat besar kegiatan ini bagi masyarakat luas, khususnya di dunia pendidikan maupun manfaat untuk guru secara pribadi untuk meningkatkan profesionalisme maupun mendukung jenjang karir. Universitas Negeri Semarang sebagai salah satu Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) memiliki peran yang sangat strategis untuk berkontribusi membantu mengatasi permasalahan tersebut dengan cara berkolaborasi dengan guru-guru yang tergabung dalam KKG gugus Srikandi, Kec. Semarang Barat.

Mempertimbangkan permasalahan yang ada dan peran strategis UNNES dalam pengembangan keprofesian berkelanjutan bagi guru, maka akan telah beberapa kegiatan pengabdian masyarakat dengan memperhatikan potensi dan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru SD di Gugus Srikandi, Kecamatan Semarang Barat antara lain: (1) melakukan sosialisasi atau pemaparan materi mengenai pentingnya keterampilan penyusunan karya inovatif bagi peningkatan kompetensi profesional dan manfaat bagi kemajuan pendidikan, bagaimana menentukan karya inovatif yang disusun berdasarkan permasalahan pembelajaran maupun pengajaran yang terjadi, materi mengenai literasi digital dan penyusunan RPP inovatif dengan menerapkan *digital game based learning* sebagai media pembelajaran maupun instrument evaluasi, (2) demonstrasi dan tutorial langkah-langkah menyusun karya inovatif *digital game based learning* menggunakan platform Kahoot, Quizizz dan *Educandy* yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik, Solusi ini diwujudkan dalam demonstrasi dan tutorial dalam tahapan ini guru-guru diminta mengikuti langkah-langkah yang diberi tim pengabdian, (3) pelatihan penerapan dari paparan materi dan tutorial yang telah diberikan kepada guru-guru SD gugus Srikandi, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang, (4) mendampingi dan mengarahkan guru SD mengimplementasikan materi yang telah disampaikan, dan (5) meningkatkan keterampilan penyusunan karya inovatif melalui rangkaian kegiatan pengabdian yang dilakukan, sehingga diharapkan guru mau terus mengembangkan kemampuan tersebut setelah kegiatan pendampingan selesai.

Observasi sebagai awal dari penentuan langkah pengabdian yang akan disusun dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di Gugus Srikandi yang dapat dicarikan solusi penyelesaian masalah. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan Ketua Gugus Srikandi dan disepakati bersama antara tim pengabdian dengan ketua

gugus, kepala sekolah dan para guru SD di Gugus Srikandi dengan adanya pelaksanaan kegiatan *workshop* secara kombinasi luring dengan menerapkan proses dan daring tentang penyusunan karya inovatif *digital game based learning*. Kegiatan koordinasi juga bertujuan untuk menentukan waktu kegiatan yang diadakan sesuai jadwal pertemuan rutin gugus yang diadakan setiap hari Kamis pukul 11.00 WIB, kemudian pembuatan WAG guna mempermudah koordinasi dan komunikasi antara tim pengabdian dengan ketua gugus dan para Bapak/Ibu guru SDN yang tergabung dalam Gugus Srikandi.

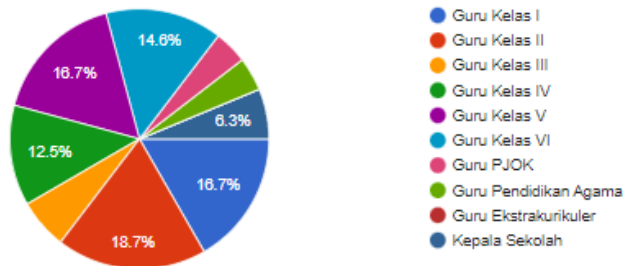
Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada guru-guru SD KKG Gugus Srikandi Kecamatan Semarang Barat kota Semarang telah berlangsung dengan lancar. Hal ini terlihat dari antusiasme guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa para guru-guru menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan. Sesuai dengan harapan para sekolah, mereka sangat mengharapkan adanya kegiatan-kegiatan yang sifatnya memberi *update* pengetahuan dan keterampilan bagi para guru-guru di KKG gugus Srikandi terkait dengan peningkatan keterampilan penyusunan karya inovatif berbasis TIK. Pengawas, Kepala Sekolah dan guru-guru KKG Gugus Srikandi yang berjumlah 49 orang menyambut antusias terkait pelaksanaan kegiatan ini dan berharap pelaksanaan kegiatan dapat dilakukan secara berkelanjutan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran maupun profesionalisme guru-guru.



Gambar 1. Grafik distribusi peserta workshop *digital game based learning* berdasarkan asal sekolah

Berdasarkan pertimbangan efektivitas kegiatan, maka tidak semua guru dari sekolah di gugus Srikandi mengikuti kegiatan *workshop* ini. Adapun sekolah-sekolah yang mengirimkan perwakilannya adalah SD Bina Putra, SD Islam Al-Hikmah, SD Negeri Gisikdrono 01, SD Negeri Gisikdrono 02, SD Negeri Gisikdrono 03, SD Negeri Bojongsalaman, SD Negeri Kalibanteng Kidul dan SD Bina Putra. Perwakilan dari setiap

sekolah beraneka ragam, mulai dari guru kelas rendah dan kelas tinggi, guru PJOK, ekstrakurikuler maupun guru Pendidikan Agama yang distribusinya ditunjukkan pada pada grafik di bawah ini



Gambar 2. Distribusi peserta berdasarkan bidang yang diampu di sekolah

Hal tersebut mengindikasikan bahwa tidak hanya guru pada jenjang kelas tertentu yang antusias mengikuti *workshop* ini. Selain itu, peserta dengan latar belakang pengalaman mengajar yang bervariasi juga antusias mengikuti kegiatan pengabdian yang diselenggarakan. Hal ini berarti bahwa, bukan hanya guru-guru usia muda yang tertarik mengetahui lebih dalam berkaitan penyusunan karya inovatif *digital game based learning* namun juga guru-guru senior tidak menutup diri untuk terus meningkatkan pemahaman dan keterampilan terkait penyusunan karya inovatif yang berbasis IT.



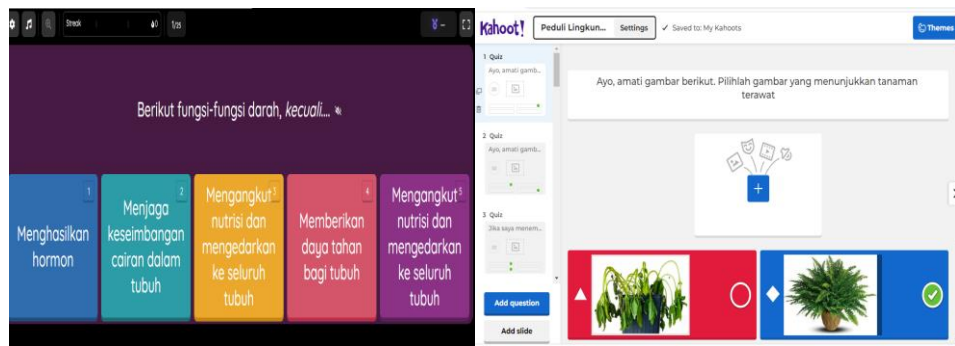
Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Sesi 1

Secara umum kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam tiga sesi, antara tanggal 28 Juli 2022 – 4 Agustus 2022. Sesi pertama tanggal 28 Juli adalah pelaksanaan workshop secara luring yang terdiri dari: sambutan ketua kegiatan pengabdian, sambutan ketua gugus Srikandi, sambutan dari Dinas Pendidikan sekaligus membuka kegiatan workshop. Kegiatan dilanjutkan dengan pretest dan paparan materi mengenai implementasi kurikulum merdeka, konsep *digital game based learning* dan penyusunan karya inovatif

menggunakan *quizizz* serta penyusunan karya inovatif menggunakan aplikasi *kahoot* dan/atau *educandy*.

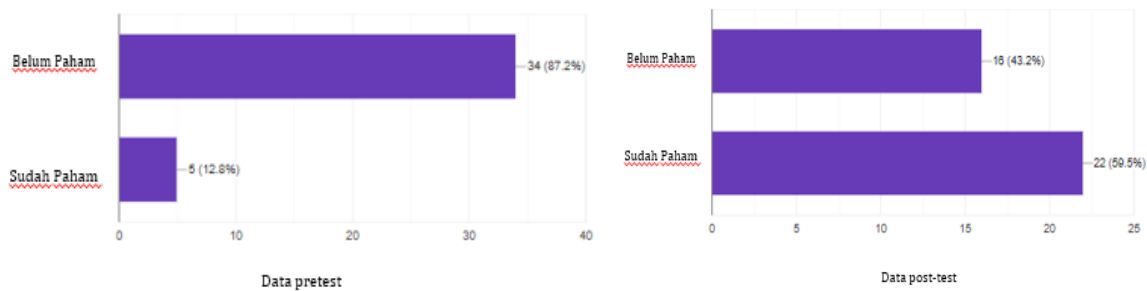
Sesi kedua dilaksanakan dari tanggal 29 Juli-3 Agustus 2022 yaitu penugasan dan pembimbingan tugas mandiri yang dilakukan secara daring melalui WAgroun atau WA ke tim pengabdian. Pada sesi ini peserta kegiatan juga mengumpulkan tugas mandiri dan tim pengabdian memberikan *feedback* berupa saran/masukan, penyampaian progress tugas yang terkumpul dan informasi pertemuan selanjutnya.

Sesi ketiga dilaksanakan secara daring melalui zoom clouds meeting pada tanggal 4 Agustus 2022 yang terdiri dari kegiatan pembukaan, presentasi tugas peserta dan pemberian feed back, pelaksanaan post test, penyerahan sertifikat secara simbolik dan penutupan yang dilakuakn oleh pengawas dari Koordinator Satuan Pendidikan Kecamatan Semarang Barat.



Gambar.5. Contoh produk workshop

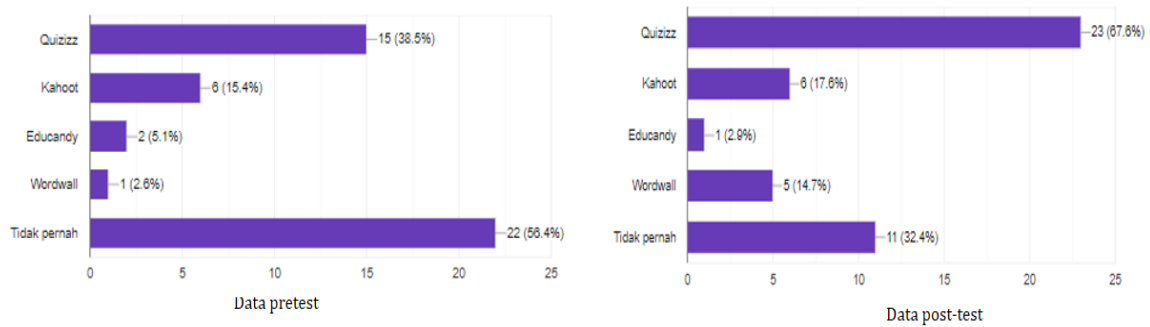
Adapun hasil pretest dan post test terkait beberapa data dapat diamati pada gambar-gambar di bawah ini, grafik di sebelah kiri adalah grafik yang diidapat dari hasil pretest dan grafik yang berada di sebelah kanan adalah grafik yang diperoleh dari hasil post test.



Gambar 6. Grafik pemahaman peserta workshop terkait jenis karya inovatif

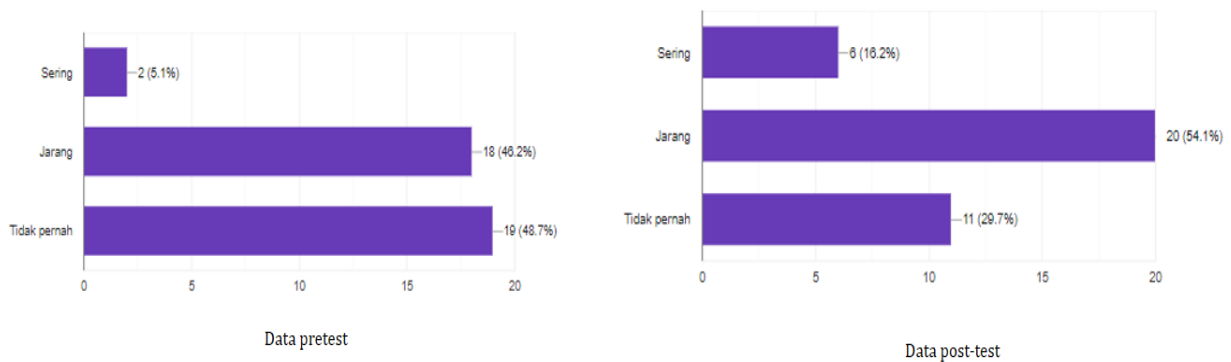
Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta workshop terkait jenis karya inovatif sebesar 37%. Hal ini dikarenakan sebelum mulai masuk ke pembuatan game dengan platform yang ditentukan, peserta diberi pemahaman mengenai pengertian dan jenis-jenis karya inovatif, sehingga pemahaman guru berkaitan dengan hal tersebut meningkat.





Gambar 7. Grafik platform/aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran

Tidak semua game cocok, sehingga guru perlu selektif dalam memilih dan mengembangkan *game* yang akan digunakan untuk pembelajaran. Masih minimnya pemahaman guru tentang penggunaan game dalam pemberian layanan, strategi konvensional seperti ceramah dan diskusi kelompok masih mendominasi (Hariyadi et al., 2022). *Digital Game Based Learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada peserta didik yang menggunakan game digital untuk tujuan pembelajaran, yang dalam kegiatan pengabdian ini *platform* yang dipilih adalah *Kahoot*, *Quizizz* dan *Educandy*. Proses pembelajaran berbasis *game* ini memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi yang dipelajari. konsep utama yang diterapkan adalah peserta didik membangun sendiri konsep pengetahuannya (konstruktivisme) [19],[20].



Gambar 8. Grafik intensitas membuat game untuk diadaptasi dalam pembelajaran

Pada kemampuan memodifikasi dan membuat game untuk diadaptasi dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan sebesar 19% pada kategori sering untuk memodifikasi game untuk diadaptasi dalam pembelajaran dan 9% pada kategori sering untuk membuat game untuk diadaptasi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penurunan sebesar 14% pada kategori tidak pernah memodifikasi game dan 7% pada kategori tidak pernah membuat game. Grafik-grafik di atas menggambarkan kemampuan penyusunan karya inovatif menggunakan *platform game digital* yang meningkat.

## 5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai “Pengembangan *Digital Game Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Penyusunan Karya Inovatif dan Literasi Digital bagi Guru SD Gugus Srikandi, Kec. Semarang Barat” dapat disimpulkan bahwa:

1. Terjadi peningkatan pemahaman mengenai pentingnya penyusunan karya inovatif bagi peningkatan kompetensi profesional dan manfaat bagi kemajuan pendidikan dan pemahaman mengenai prinsip pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan *Digital Game Based Learning* menggunakan *platform Kahoot*, *Quizizz* dan *Educandy* sebagai media pembelajaran ataupun evaluasi pembelajaran dan prinsip penyusunannya yang disesuaikan dengan kurikulum.
2. Guru-guru memberikan respon positif dan mampu mengaplikasikan pemahaman yang telah diperoleh melalui penyusunan *Digital Game Based Learning* menggunakan *platform Kahoot*, *Quizizz* dan *Educandy* sebagai media pembelajaran yang inovatif
3. Meningkatnya keterampilan penyusunan karya inovatif melalui *Digital Game Based Learning* menggunakan *platform Kahoot*, *Quizizz* dan *Educandy* sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Untuk lebih optimalnya kegiatan pengabdian sejenis, maka sesabiknya kegiatan pengabdian terkait pelatihan pengembangan karya inovatif dapat dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama dan pendampingan secara intensif.

## 6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Admin. (2021) Edaran Pembelajaran Tatap Muka Terbatas 2022. Diakses dari <http://disdik.semarangkota.go.id/v15/main/baca/5/1564/edaran-pembelajaran-tatap-muka-terbatas-2022> pada 7 Maret 2022.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Alinda Hardiantoro, 2022. Ini Aturan Terbaru PTM Terbatas Sesuai SE Kemendikbud Nomor 2 2022. Diakses dari <https://www.kompas.com/tren/read/2022/02/04/190000165/ini-aturan-terbaru-ptm-terbatas-sesuai-se-kemendikbud-nomor-2-2022?page=all>.
- Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat. (2021). Serba-serbi pembelajaran tatap muka terbatas di wilayah PPKM level 3. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/09/serbaserbi-pembelajaran-tatap-muka-terbatas-di-wilayah-ppkm-level-3>

- Ditjen GTK Kemdikbud. (2018) Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Diunduh dari <https://docplayer.info/86136462-Program-pengembangan-keprofesian-berkelanjutan-ditjen-gtk-kemdikbud-2018.html>
- Eusi Nurhidayati, *Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia, Indonesian Journal of Educational Counseling*, Vol.1, No.1. 2017. Pp.1
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- Lani Diana Wijaya. 2022. Dampak Negatif dan Positif Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19. Diakses dari <https://metro.tempo.co/read/1391861/dampak-negatif-dan-positif-pembelajaran-jarak-jauh-selama-pandemi-covid-19>
- Lee, Y. (2011). A Case Study on the Effect of Teaching Innovation on Learning Effectiveness: Using a Moderator of “Integrating Information Technology into Teaching.” *Journal of Human Resources & Adult Learning*, 7(1), 34
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Sanubari, T. P. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain Game terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153
- Mochammad Arbayu Maulidina dkk, *Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, (JINOTEP, Vo. 4 No.2, April 2018, ISSN: 2405-87-80, pp 114
- Nadolny, L., Nation, J., & Fox, J. (2019). Supporting Motivation and Effort Persistence in an Online Financial Literacy Course Through Game-Based Learning. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 9(3), 38–52.
- Naz, F., & Murad, H. S. (2017). Innovative teaching has a positive impact on the performance of diverse students. *SAGE Open*, 7(4). <https://doi.org/10.1177/2158244017734022>
- Pamungkas, Sigit. 2020. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Peserta didik Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz.” *Majalah Lontar* 32(2): 57–68.
- Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Jabatan Fungsional Guru Dan Angka Kreditnya
- Rofiyarti, F. & A. Y. S. (2017). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3a), 72–77.

Sandra Desi Caesaria. (2022). PTM Boleh 50 Persen, Ini 5 Poin Penting SE Terbaru Kemendikbud Ristek. Diakses dari:  
<https://www.kompas.com/edu/read/2022/02/03/180500971/ptm-boleh-50-persen-ini-5-poin-penting-se-terbaru-kemendikbud-ristek>.