

Pelatihan Penerapan Gim Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar

Ahmah Swandi¹, Susalti Nur Arsyad², Vinsan Balalembang³, Andi Hamzah Fansury⁴

¹ Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Bosowa, Makassar

² Program Studi PPKN Universitas Bosowa, Makassar

³ Program Studi PGSD Universitas Bosowa, Makassar

⁴ Program Studi PGSD Universitas Bosowa, Makassar

Abstract

The use of games has been widely used by elementary school students, but the games used are more entertainment in nature and do not have educational content. This training aims to implement educational games and find out students' perceptions of implementing educational games developed using the GDevelop application. The training participants were fourth grade students at SDN Lariang Bangi 1, Makassar City, for the 2022/2023 Academic Year, totaling 34 respondents. The training uses Goad model. Data collection techniques in the training used are questionnaires, interviews and documentation. The results of this training show that most of the students have been able to use educational games well, besides that students are very enthusiastic and motivated by the implementation of the educational games provided. the application questions in the game can help students to remember the material presented by the teacher. In addition, students also feel challenged when working on questions given by the teacher with a duration of time.

Keywords: Educational Games, Digital Learning Mediagital Literacy, Learning technologies

Abstrak

Penggunaan game sudah banyak digunakan oleh siswa sekolah dasar, namun game yang digunakan lebih bersifat hiburan dan tidak memiliki muatan pendidikan. Pelatihan ini bertujuan untuk menerapkan gim edukasi dan mengetahui persepsi peserta didik tentang penerapan gim edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi GDevelop. Peserta pelatihan adalah siswa kelas IV SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar Tahun ajaran 2022 / 2023 yang berjumlah 34 responden. Pelatihan menggunakan model Goad. Teknik pengumpulan data dalam pelatihan yang digunakan adalah angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu menggunakan gim edukasi dengan baik, selain itu siswa sangat antusias dan termotivasi dengan penerapan game edukasi yang diberikan. Penerapan soal yang ada didalam game tersebut dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa juga merasa tertantang saat mengerjakan soal-soal yang diberikan guru dengan durasi waktu.

Kata kunci: Gim Edukasi, Media Pembelajaran Digital

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana dimana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada didalamnya. Karena pengembangan dalam diri individu, akan terus berlanjut didalam kehidupan, sehingga akan membentuk kualitas sumber daya manusia yang beintelektual

dan emosional yang dapat berkontribusi pada berbagai macam aspek pembangunan suatu bangsa dan negara. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dikalangan pelajar sekarang ini, sangat berkembang dengan pesat. Media smartphone, laptop, dan lainnya adalah teknologi yang selalu digunakan dalam dunia pendidikan. Pada saat ini, mayoritas peserta didik dari berbagai jenjang Pendidikan telah mampu menggunakan smartphone dalam kesehariannya. Bahkan di tingkat PAUD, banyak peserta didik yang telah mampu menggunakan smartphone untuk bermain game, menonton animasi maupun video di youtube. Penggunaan paling banyak adalah permainan game yang didominasi oleh kalangan pelajar, dimana pada tahun 2016 terdapat 6,5 juta pengguna game dan mengalami peningkatan secara drastis tiap tahun (Susanti et al., 2018). Hal ini menunjukkan bahwa perangkat teknologi seperti smartphone maupun laptop tidak terpisah dari berbagai aktivitas peserta didik. Menurut Hurlock (2013) bahwa anak sekolah dasar terutama di usia 10-12 tahun lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai nuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan (Susanti et al., 2018).

Berbagai aplikasi Android khususnya yang berkaitan dengan pendidikan juga telah dikembangkan untuk mendukung pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Namun, sementara penggunaan teknologi informasi memiliki efek positif pada proses belajar anak-anak, adapun permasalahan banyak ditemukan seperti dampak negative penggunaan teknologi yang kurang tepat. Smartphone lebih banyak digunakan untuk hiburan seperti bermain game, menonton berbagai jenis video dan bermain media sosial. Padahal sebaiknya sebagai peserta didik, teknologi informasi lebih banyak digunakan untuk keperluan pembelajaran. Game dan video animasi dapat digunakan siswa untuk menambah pengetahuan, namun masih sangat kurang ditemukan produk tersebut yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dan lebih banyak dikembangkan dari luar negeri dengan menggunakan bahasa asing.

Permainan gim (game) edukasi adalah permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, seperti meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah-masalah. Menurut Eva (2009), game edukasi adalah “permainan yang dirancang atau disajikan untuk membangkitkan kemampuan berpikir, seperti meningkatkan konsentrasi sambil memecahkan masalah”. Ketertarikan mengikuti proses belajar mengajar online karena permainan secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menerapkan permainan (games) dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa, minat belajar dan hasil belajar siswa, dan jika digunakan media permainan (games), maka pendidikan siswa akan menyenangkan, dan suasana pembelajaran online yang terjadi tidak terlalu menegangkan. Penggunaan game edukasi (permainan) dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Menurut R. Wulandari (2017), tujuan pembuatan game edukasi adalah agar siswa dapat

menerapkan pembelajaran dengan bermain sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diperoleh. Selanjutnya dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa game edukasi sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar saat ini, dan tentunya dapat diterapkan.

Berdasarkan hasil penelitian swandi dkk, pemanfaatan berbagai jenis animasi dan simulasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik khususnya pada tingkat sekolah menengah, mereduksi miskonsepsi pada pembelajaran sains, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berbagai keterampilan lainnya (Amin & Mahmud, 2016). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran sangat efektif, peserta didik sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran, selain itu penggunaan gim mampu mengurangi kebosanan peserta didik dalam belajar. Game edukasi digital juga menjadi langkah strategis untuk memberikan pengalaman baru pembelajaran khususnya bagi peserta didik di tingkat dasar dan menengah. Namun, sejauh ini, pemanfaatan game dan animasi masih sebatas penelitian dan terbatas. Dengan kata lain, masih sulit menemukan industry game dan animasi pada bidang pembelajaran di Indonesia. Game dan animasi yang tersedia di internet sebagian besar tidak sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di berbagai jenjang Pendidikan. Penggunaan game edukasi bukanlah hal baru di lakukan karena permainan yang dipilih selama ini menggunakan kegiatan langsung di dalam kelas, biasanya dengan memberikan beberapa teka-teki dari subtema yang akan dipelajari. Pemilihan game edukatif dilakukan untuk membuat belajar lebih banyak interaktif dan menghibur. Meski begitu, pendidikan harus menantang dan menyenangkan, tidak membosankan. Sehingga pemilihan media permainan merupakan salah satu alternatif yang tepat (Mansur et al., 2019).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menerapkan game edukasi dalam pembelajaran di sekolah dasar seperti penelitian oleh Himsyari Almuafiry Emka yang mengembangkan Game Edukasi Bahasa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model (Himsyari Almuafiry Emka, 2017). Penelitian oleh Hamsi yang mengembangkan game edukasi dan efektif meningkatkan motivasi belajar pada kelas V. Begitupun juga dengan penelitian oleh Anjelina yang mengembangkan game ular tangga yang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Wati, 2021). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gim edukasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, namun kemampuan guru dalam mengembangkan produk tersebut masih sangat rendah. Sehingga diperlukan kegiatan pelatihan kepada guru dan siswa dalam menggunakan gim edukasi yang dihasilkan oleh mahasiswa KKN Tematik sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. METODE

Metode pelatihan yang digunakan adalah model pelatihan Goad. Model pelatihan ini dibagi dalam 5 kegiatan dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan pelatihan
Kegiatan ini merupakan kegiatan awal dimana tim dan mahasiswa melakukan analisis segala kebutuhan yang akan digunakan dalam pelatihan berupa alat dan bahan.
2. Desain pendekatan pelatihan
Dalam sebuah model pelatihan maka perlu menentukan bagaimana metode dan pendekatan yang digunakan dalam pelatihan. Metode dalam pelatihan ini menggunakan metode pembelajaran langsung dan juga praktik langsung menggunakan gim edukasi.
3. Pengembangan materi pelatihan
Sebelum melakukan pelatihan, hal yang cukup penting adalah penyusunan materi pelatihan yang dituangkan dalam modul pelatihan. Modul cukup penting sebagai acuan narasumber dan peserta pelatihan dalam mengikuti seluruh kegiatan dengan baik.
4. Pelaksanaan pelatihan
Pelatihan dilakukan di SDN Lariang Bangi yang berlangsung secara tentatif dari selama bulan november.
5. Evaluasi dan pemutakhiran pelatihan
Setiap akhir kegiatan dilakukan evaluasi untuk mengetahui bagaimana luaran dan dampak dari kegiatan tersebut khususnya kepada peserta pelatihan. Evaluasi juga dilakukan untuk menganalisis bagaimana keterlaksanaan pelatihan, kepuasan peserta, penguasaan materi oleh narasumber dan berbagai aspek lainnya.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan dari mitra dalam hal ini UPT SPF SDN Lariang Bangi Makassar. Oleh karena itu komitmen mitra dalam pelaksanaan program menjadi salah satu kebutuhan utama seperti penyediaan tempat pelatihan dan memobilisasi guru dan siswa agar dapat ikut dalam kegiatan ini. Pimpinan dan para guru SD memiliki komitmen keberlanjutan program dengan mengimplementasikan berbagai jenis gim edukasi yang telah dihasilkan oleh 18 mahasiswa KKN Tematik. Guru juga harus mampu untuk mendesain dan mengembangkan sendiri gim tersebut sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan atau karakter siswa. Oleh karena itu, tim akan terus melakukan evaluasi dan monitoring bagaimana keberlanjutan program ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menemukan hasil dari penelitian mengenai Persepsi Siswa Terhadap Game Edukasi Petualangan Dragon Pada Mata Pelajaran Bahasa Di Kelas IV SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Dalam pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa dengan menerapkan game edukasi peneliti menggunakan dua instrumen dalam pengumpulan data. Pertama menggunakan angket yang telah disediakan, kedua menggunakan wawancara yang dilakukan secara tatap muka.

Game edukasi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa disusun berdasarkan acuan pembuatan game edukasi dengan menggunakan aplikasi GDevelop. Ciri dari game edukasi adalah menyatukan konten permainan dan Pendidikan dalam satu aplikasi mobile. Game edukasi dengan pembelajaran Bahasa yang kemudian dibuat alur cerita sesuai dengan flow chart dan story board berdasarkan materi yang diadaptasi dari buku Kelas IV yang didownload dari laman Kemendikbudristek. Game edukasi kemudian divalidasi oleh tim validator. Hasil evaluasi seluruh validator menunjukkan penilaian rata-rata 3 dan 4 yang berarti bahwa game edukasi dengan Gdevelop memenuhi kriteria baik. Hasil validasi menunjukkan bahwa Game edukasi mencukupi untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Karakteristik game edukasi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa yaitu, (a) komunikatif, (b) memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran, (c) lebih efisien dalam waktu dan tenaga, (d) pembelajaran menjadi menarik dan lebih jelas diajarkan, (e) pembelajaran lebih interaktif, (f) dapat meningkatkan motivasi belajar, (g) dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, (h) menyeimbangkan antara pembelajaran dengan permainan sehingga tidak membuat jenuh peserta didik.

Angket yang telah disajikan kemudian diisi oleh siswa dan siswi pada Kelas IV SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Terdapat empat level yang harus diisi oleh siswa, mulai dari Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Setelah peneliti berhasil mengumpulkan jawaban angket dari siswa, peneliti merangkum dalam bentuk diagram lingkaran dan mendeskripsikan satu per satu dari pertanyaan. Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam angket sebanyak 12. Berikut perolehan data-data yang didapat.

No	Pernyataan	Presentase Perhitungan Pilihan Jawaban Responden			
		SS	S	TS	STS
1	Penggunaan Gim Edukasi Petualangan Dragon pada pembelajaran Bahasa sangat menyenangkan	91%	9%	-	-

2	Penggunaan Gim Edukasi Petualangan Dragon mudah digunakan	79%	21%	-	-
3	Penggunaan Gim Edukasi Petualangan Dragon pada pembelajaran Bahasa mempermudah siswa belajar.	79%	21%	-	-
4	Penggunaan Gim Edukasi Petualangan Dragon pada pembelajaran Bahasa dapat menambah rasa ingin tahu siswa.	44%	56%	-	-
5	Penggunaan Gim Edukasi Petualangan Dragon pada pembelajaran Bahasa dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.	74%	26%	-	-
6	Isi dari Gim Edukasi mudah dipahami	71%	29%	-	-
7	Fitur pada Gim Edukasi sudah bagus	79%	21%	-	-
8	Bahasa dalam gim edukasi ini mudah dipahami	68%	32%	-	-
9	Isi gim edukasi ini mudah dipahami	79%	21%	-	-
10	Gim edukasi ini mendorong anda untuk belajar	91%	9%	-	-
11	Soal pada Gim Edukasi Petualangan Dragon sesuai dengan materi yang ada	67%	32%	-	-
12	Penggunaan Gim Edukasi Petualangan Dragon pada pembelajaran Bahasa dapat membingungkan siswa dalam memahami pertanyaan yang diberikan.	-	15%	44%	41%

Hasil dari semua wawancara yang dilakukan peneliti sebesar 4 subjek mengatakan bahwa dengan memakai game edukasi Petualangan Dragon pada pelajaran Bahasa meningkatkan motivasi siswa pada belajar, sehingga siswa merasa tertantang mengerjakan soal – soal yang ditampilkan sebab adanya durasi ketika yg singkat.



Gambar 1. (a) Mahasiswa dan dosen memberikan penjelasan dan pengenalan tentang penggunaan gim edukasi, (b) siswa diberi kesempatan untuk belajar secara berkelompok menggunakan gim edukasi melalui tablet/ gawai pintar.

4. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dihasilkan dalam kegiatan ini antara lain (1) pelatihan penerapan game edukasi “Petualangan Dragon” bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu (2) menggunakan media game edukasi pada proses belajar mengajar mampu meningkatkan hasil belajar yg maksimal. Para siswa sangat setuju dengan pemanfaatan gim edukasi dalam pembelajaran. Sebagian besar menyatakan bahwa bermain sambil belajar lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memberikan apresiasi kepada seluruh pihak yang berkontribusi dalam kegiatan ini khususnya kepada para mahasiswa KKN Tematik Angkatan 53. Kegiatan ini merupakan salah satu program kerja dari KKN Tematik Angkatan 53 dari FKIP Universitas Bosowa yang didanai oleh Yayasan Aksa Mahmud Universitas Bosowa.

DAFTAR PUSTAKA

- Claudea Winandyaz Rakasiwi, & Muhtadi, A. (2021). Developing Educational Games for Mathematics Learning to Improve Learning Motivation and Outcomes. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 49–57.
- Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8605>
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran IPA dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174.
- Annisa, R. (2021). Persepsi Terhadap Game Edukasi Quiziz Pada Mata Pelajaran PPKN: Study Kasus di Kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Bangkalan
- Mi, S. D., Rahma, A. D., & Sumarti, S. S. (2016). Implementasi Pembelajaran Sains dengan Media Fotonovela Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD/MI. *Journal of Primary Education*, 5(1), 49–55.
- Palloan, P., & Swandi, A. (2019). Development of learning instrument of active learning strategy integrated with computer simulation in physics teaching and learning on makassar state university. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3).
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir di SMAN 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1).
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2). <https://doi.org/10.35720/tscnrs.v3i2.122>

- Swandi, A., Amin, B. D., Viridi, S., & Eljabbar, F. D. (2020). Harnessing technology-enabled active learning simulations (TEALSim) on modern physics concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(2).
- Sugiyono.(2010). Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Halaman 329
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 68.
- .