

Penerapan Game Edukasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

¹Nurchim*, ²Eko Purwanto

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Duta Bangsa Surakarta, Indonesia

*Corresponding Author: nurchim@udb.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) menjadi pendidikan formal paling dasar anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Di abad 21 sekarang, anak-anak diharapkan dapat belajar dan berinovasi sejalan dengan perkembangan teknologi informasi khususnya smartphones. Namun, banyak anak-anak yang memanfaatkannya untuk bermain game digital secara berlebihan. Dengan demikian, diperlukan pengenalan jenis-jenis game ke anak terutama untuk mendukung perkembangan anak yang sering disebut game edukasi. Game edukasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah agar lebih menarik dan interaktif. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan game edukasi. Tahapan pelaksanaannya meliputi persiapan materi game edukasi dan penerapan game edukasi pada pembelajaran siswa kelas 1 sampai dengan kelas 3 SD Negeri 01 Ngadirejo Mojogedang Karanganyar. Hasil yang diperoleh, bahwa game edukasi ini perlu dikenalkan sejak dini agar mendorong siswa memanfaatkan game untuk hal yang positif. Salah satunya, dengan mengintegrasikan game edukasi dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. Hal yang lebih penting, penerapan game edukasi ini tetap perlu pengawasan dari guru maupun orang tua dalam hal konten dan waktu bermain.

Kata kunci: game edukasi, belajar, siswa, sekolah dasar

ABSTRACT

Elementary school education is the most fundamental formal education for children as the nation's future generation. Children in the twenty-first century are anticipated to be able to study and invent as information technology, particularly cellphones, advances. However, many children use it excessively to play digital games. Thus, it is vital to introduce children to various sorts of games, particularly those that help children's growth and are commonly referred to as educational games. This educational game may be used in classrooms to make learning more engaging and participatory. The goal of this community service project is to boost elementary school pupils' enthusiasm in learning by using educational games. The stages of implementation involve the creation of educational game content and the use of educational games to student learning at SD Negeri 01 Ngadirejo Mojogedang Karanganyar from grades 1 to 3. According to the findings, this instructional game should be taught early on in order to encourage pupils to utilize games for beneficial purposes. One method is to incorporate educational games into the learning process in order to improve student interest in learning. More significantly, the use of this instructional game still requires instructor and parent supervision in terms of content and playing time.

Keywords: educational games, learning, students, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar mengalami peningkatan di sebagian negara berkembang (Cardim et al., 2023). Di Indonesia, sekolah dasar atau yang dikenal dengan SD merupakan bentuk pendidikan formal paling mendasar yakni pada anak usia 7-12 tahun dengan fokus pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Melianti et al., 2023). Tantangan yang muncul di abad 21, peserta didik diharapkan memiliki skill belajar dan berinovasi sejalan dengan perkembangan teknologi informasi (Wiryanto et al., 2023). Salah satu dampak negatif yang telah terjadi, banyak anak-anak yang memanfaatkan teknologi khususnya smartphones tidak sesuai dengan fungsi utamanya namun lebih sering menggunakan untuk bermain game digital yang berlebihan (Lahallo et al., 2023).

SD Negeri 01 Ngadirejo sebagai salah satu institusi pendidikan sekolah dasar yang berlokasi di Desa Kembangan, Ngadirejo, Mojogedang Kabupaten Karanganyar di

tahun pelajaran 2022/2023 memiliki total 69 siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang berinteraksi dengan siswa di lingkungan sekolah, saat ini banyak siswa cenderung membahas tentang permainan game digital yang dapat diakses melalui smartphone. Bahkan ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas, komunikasi antar siswa tidak bisa lepas dari game digital tersebut. Permainan game digital ini mempunyai sifat adiktif atau candu yang akan mengakibatkan siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain game (Sajidah, 2023).

Kondisi ini menjadi perhatian khusus, mengingat pendidikan dasar menjadi pondasi awal perkembangan anak sebagai generasi penerus bangsa. Perlu pengenalan sejak dini jenis-jenis game digital, terutama game yang mendukung perkembangan anak yang sering disebut dengan game edukasi. Dari segi positif, game edukasi yang bersifat digital ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai media pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif (Atina et al., 2020). Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan game edukasi. Dengan demikian game edukasi yang diterapkan sebagai media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif (Marcheta & Kareem, 2023).

DATA PERKEMBANGAN SISWA PERTAHUN																				
SEKOLAH : SD N 01 NGADIREJO																				
TAHUN PELAJARAN : 2022 / 2023																				
NO	TAHUN PELAJARAN	KELAS I			KELAS II			KELAS III			KELAS IV			KELAS V			KELAS VI			JUMLAH
		L	P	JM	L	P	JM	L	P	JM	L	P	JM	L	P	JM	L	P	JM	
1	2022 / 2023	6	3	9	7	7	14	2	3	5	6	11	8	9	17	8	5	13	69	
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				

Gambar 1. Kondisi Siswa SD Negeri 01 Ngadirejo Mojogedang Karanganyar

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari dua tahapan yakni mempersiapkan materi game edukasi dan penerapan game edukasi pada pembelajaran di kelas. Hasil koordinasi dengan pihak sekolah, kegiatan dilaksanakan setelah Penilaian Akhir Semester (PAS) dengan sasaran siswa kelas 1 sampai dengan kelas 3. Materi game edukasi yang disampaikan terdiri dari permainan logika, penyusunan kata, dan mencari perbedaan gambar. Penerapan game edukasi dalam proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan bermain secara langsung di kelas. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta yang kebetulan sedang melakukan Kuliah Kerja Nyata di Desa Ngadirejo Mojogedang Karanganyar.



Gambar 2. Proses pengenalan awal kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi game edukasi berbentuk *software*, yang mengandung unsur multimedia interaktif seperti gambar, audio dan animasi. Penyampaian materi membutuhkan perangkat komputer atau laptop yang telah dilakukan instalasi *software*, speaker sebagai keluaran audio dan proyektor untuk menampilkan materi di kelas. Sarana prasarana di SD Negeri 01 Ngadirejo Mojogedang Karanganyar telah mendukung implementasi materi game edukasi tersebut, sehingga hanya tinggal melakukan instalasi *software* saja. Pemanfaatan teknologi ini, berpeluang meningkatkan motivasi belajar kalangan siswa sekolah dasar (Ullah et al., 2022). Materi game edukasi ini nantinya dapat diakses langsung tanpa memerlukan koneksi internet, hal ini tentunya dapat meminimalisir biaya operasional.



Gambar 3. Tampilan dashboard software game edukasi



Gambar 4. Pengenalan game edukasi ke siswa

Penerapan game edukasi dalam proses pembelajaran di kelas dilakukan sambil bermain. Siswa diminta menjawab pertanyaan dari soal yang ditampilkan secara bergiliran satu per satu. Melalui bermain dipercaya dapat meningkatkan aktivitas kreatif, imajinasi, fantasi, dan rasa ingin tahu anak-anak (Janius et al., 2023). Selain itu, belajar dengan bermain dapat meningkatkan capaian hasil belajar (Hartatik et al., 2023).



Gambar 5. Penerapan game edukasi dalam pembelajaran



Gambar 6. Foto bersama setelah selesai pembelajaran memanfaatkan game edukasi

KESIMPULAN

Game edukasi perlu dikenalkan sejak dini ke anak-anak. Hal ini digunakan untuk mendorong anak agar memanfaatkan game untuk hal yang positif. Penerapan game edukasi ini dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. Namun, perlu diperhatikan berkaitan kebutuhan penerapan game edukasi terutama koneksi internet mengingat belum semua sekolah wilayah di Indonesia memiliki jaringan internet yang stabil. Dan yang lebih penting, penerapan game edukasi ini tetap perlu pengawasan dari guru dan orang tua dalam hal konten dan waktu bermain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami sampaikan ke pemerintah Desa Ngadirejo Mojogedang Karanganyar dan Kepala Sekolah, seluruh Guru beserta Siswa SD Negeri 01 Ngadirejo Mojogedang Karanganyar yang telah mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Atina, V., Nurchim, N., & Yudha, Y. A. (2020). Penerapan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Digital di Taman Kanak-Kanak. *Indonesian Journal of Community Services*, 2(2), 172. <https://doi.org/10.30659/ijocs.2.2.172-180>
- Cardim, J., Molina-Millán, T., & Vicente, P. C. (2023). Can technology improve the classroom experience in primary education? An African experiment on a worldwide program. *Journal of Development Economics*. <https://doi.org/10.1016/j.jdeveco.2023.103145>
- Hartatik, S., Mariati, P., Nafiah, N., Rulyansah, A., & Amin, S. M. (2023). Pengenalan Metode BEBER (Belajar Sambil Bermain) Matematika bagi Guru-Guru Maarif di Surabaya. *Indonesia Berdaya*, 4(1), 49–54. <https://doi.org/10.47679/ib.2023376>
- Janius, N., Mohd Ishar, M. I., Yusof, Y., Bang, P., Sid, R., & Wong, G. (2023). Belajar Sambil Bermain di dalam Kelas Pada Peringkat Pendidikan Awal Kanak-Kanak. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(4), e002248. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i4.2248>
- Lahallo, F. F., Rupilele, F. G. J., Lartutul, S., Setiawan, M. N., & Tortet, B. (2023). Meningkatkan Kesadaran Anak Tentang Bahaya Game Online Melalui Kampanye Sosialisasi pada SD Negeri 23 Kota Sorong. *J-DEPACE: Journal of Dedication to Papua Community*, 6, 24–35.

- Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 06(01), 222–229. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2935><https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2935/2482>
- Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3549–3554.
- Sajidah, L. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29(1), 9. <https://doi.org/10.24114/jpbb.v29i1.37857>
- Ullah, M., Amin, S. U., Munsif, M., Safaev, U., Khan, H., Khan, S., & Ullah, H. (2022). Serious Games in Science Education. A Systematic Literature Review. *Virtual Reality and Intelligent Hardware*, 4(3), 189–209. <https://doi.org/10.1016/j.vrih.2022.02.001>
- Wiryanto, W., Fauziddin, M., Suprayitno, S., & Budiyo, B. (2023). Systematic Literature Review: Implementasi STEAM di Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1545–1555. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4268>