



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi

Napsawati ^{*1}, Agussalim ², Yusdarina ³, St.Mutia Alfiyanti Muhiddin⁴, Muh. Tawil⁵

^{*1}Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muslim Maros

Email: nafsa.wati@gmail.com

²Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muslim Maros Email:

Email: agussalim@umma.ac.id

³Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muslim Maros

Email: yusdarina@umma.ac.id

⁴Pendidikan IPA, FMIPA, Universitas Negeri Makassar

Email: stmutiaalfiyanti@unm.ac.id

(**Received:** 3-Mei-2023; **Reviewed:** 31-Mei-2023; **Published:** 30-Juni-2023)

*Corresponding author: Faisal¹



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License CC-BY-NC-4.0 ©2023 by author (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

Abstrak: Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadi tantangan tersendiri bagi guru, dimana munculnya ketertarikan peserta didik terhadap *game* yang sangat tinggi sehingga tak jarang ditemui peserta didik lebih memilih bermain *Game* dibandingkan dengan belajar. Sehingga tujuan pengabdian ini yaitu untuk memberi pelatihan kepada guru agar mampu mendesain media pembelajaran berbasis *game* edukasi agar peserta didik dapat beralih ke *game* tersebut. Adapun metode pelaksanaan kegiatan yaitu yaitu menentukan topik atau materi pembelajaran yang akan digunakan melalui usulan yang diberikan oleh guru, memberikan bentuk atau jenis *Game* yang akan dibuat, membuat kartu materi dan/atau soal-soal yang mendukung dalam pengaplikasian media *Game* tersebut dan tahapan terakhir yaitu mengevaluasi sejauh mana peserta pelatihan dapat merancang *game*. Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan diterima dengan baik oleh guru dan para guru telah dapat mendesain *game* sesuai dengan kebutuhannya. Melalui aplikasi *game* edukasi ini, guru dapat memanfaatkan berbagai elemen kreatif seperti gambar, video, animasi, dan suara. Guru dapat menggunakan elemen-elemen ini untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Ini dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Game* Edukasi.

Abstract: The development of increasingly advanced technology is a challenge for teachers, where the emergence of students' interest in games is very high so that it is not uncommon to find students prefer playing games compared to studying. So the purpose of this service is to provide training to teachers so they are able to design educational game-based learning media so that students can switch to the game. As for the method of implementing the activity, namely determining the topic or learning material to be used through tours provided by the teacher, providing the form or type of game to be made, making material cards and/or questions that support the application of the game media and the final stage is evaluating the extent to which trainees can design games. The community service activities that have been carried out are well received by the teachers and the teachers have been able

to design games according to their needs. Through this educational game application, teachers can utilize various creative elements such as pictures, videos, animations, and sounds. Teachers can use these elements to present learning material in a more interesting and fun way. This can help motivate students and make them more engaged in learning.

Keywords: Learning Media, Educational Games.

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan di Indonesia secara umum terus menerus ditingkatkan baik dari segi proses pembelajaran maupun hasil dari proses pembelajaran tersebut. Namun dalam usaha peningkatan kualitas pendidikan, berbagai kendala masing sangat sering dijumpai di lapangan terutama pada proses pembelajaran. Hal tersebut salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih dan terkadang tidak diikuti oleh kemampuan seorang guru untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada. Salah satu bukti bahwa kemajuan teknologi terkadang tidak diikuti oleh kemampuan guru untuk beradaptasi yaitu semakin banyaknya *game* yang bermunculan di mana-mana. Game tersebut berhasil menyita perhatian peserta didik, namun media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak mengalami perubahan atau media yang digunakan masih seadanya dan kurang menarik. Akibatnya materi yang disampaikan oleh seorang guru tidak mampu menarik perhatian peserta didik. Jika materi yang disampaikan guru tidak mendapatkan perhatian dari peserta didik maka rasa penasaran peserta didikpun akan berkurang sehingga ketika pulang sekolah peserta didik lebih memilih bermain *game* dibandingkan dengan belajar.

Game yang ada saat sekarang bukan hanya beredar luas di kalangan peserta didik yang berada di tingkat sekolah menengah maupun tingkat atas, namun juga pada peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Sehingga untuk mengalihkan perhatian peserta didik terhadap game yang tidak mendidik, maka guru harus dapat memanfaatkan ketertarikan tersebut menjadi sesuatu yang positif. Salah satunya adalah mampu merancang game edukatif. Menurut beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan game dalam proses pembelajaran berdampak positif bagi peserta didik. Melalui penerapan *game* dalam pembelajaran menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan lebih aktif dalam menjawab soal-soal yang diberikan (Napsawati & Yusdarina, 2021). Selanjutnya Enstein dkk (2022) melakukan pengembangan aplikasi Genially untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dapat lebih mudah memahami materi ketika disajikan dengan menggunakan aplikasi Genially. Selain itu hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa penerapan permainan ludo dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Solori & Hastuti, 2021).

Keterampilan juga perlu dilatihkan kepada peserta didik. Melalui pembelajaran dengan game edukasi, guru dapat menumbuhkan keterampilan kolaborasi. Peserta didik secara berkelompok harus aktif terlibat dalam menyelesaikan game edukasi sehingga peserta didik perlu menguasai materi. Hal ini memotivasi peserta didik untuk belajar (Febrina dkk, 2023; Maulidiyah dkk, 2023). Dari beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan peserta didik terhadap game dapat dimanfaatkan oleh guru dengan menggunakan aplikasi game dalam proses pembelajaran.

METODE

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan pelatihan bagi guru yang ada di Mis Ma'arif Borong Kapala Kabupaten Bantaeng terkait penggunaan aplikasi *Genially* dalam mendesain pembelajaran berbasis Game. Kegiatan dilakukan pada 09 Januari 2023. Jumlah peserta kegiatan terdiri atas 15 orang guru yang ada di sekolah tersebut.

Adapun langkah-langkah kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan yaitu:

- a. Melakukan kegiatan pertemuan dengan memberikan penjelasan tentang pentingnya peran teknologi dalam pembuatan media pembelajaran di era digital saat sekarang.
- b. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Game. Langkah-langkah dalam pelatihan ini yaitu:
 - 1) Menentukan topik atau materi pembelajaran yang akan digunakan melalui usulan yang diberikan oleh guru.
 - 2) Memberikan bentuk atau jenis *Game* yang akan dibuat
 - 3) Membuat kartu materi dan/atau soal-soal yang mendukung dalam pengaplikasian media *Game* tersebut.
- c. Tahapan terakhir yaitu mengevaluasi sejauh mana peserta pelatihan dapat merancang *game* sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan mengusung tema pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Dalam pengabdian ini terdapat beberapa tahap mulai dari tahap pelatihan hingga pada tahap desain media pembelajaran berbasis *Game* edukasi. Adapun tiap tahapan dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap awal

Tahap awal berkaitan dengan pemberian penjelasan tentang pentingnya peran teknologi dalam pembuatan media pembelajaran di era digital saat sekarang. Metode pendekatan yang digunakan yaitu pemberian materi presentasi mengenai gambaran kemajuan teknologi dan pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran untuk menunjang proses dalam belajar. Serta menunjukkan contoh-contoh media pembelajaran yang menarik dan interaktif guna menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

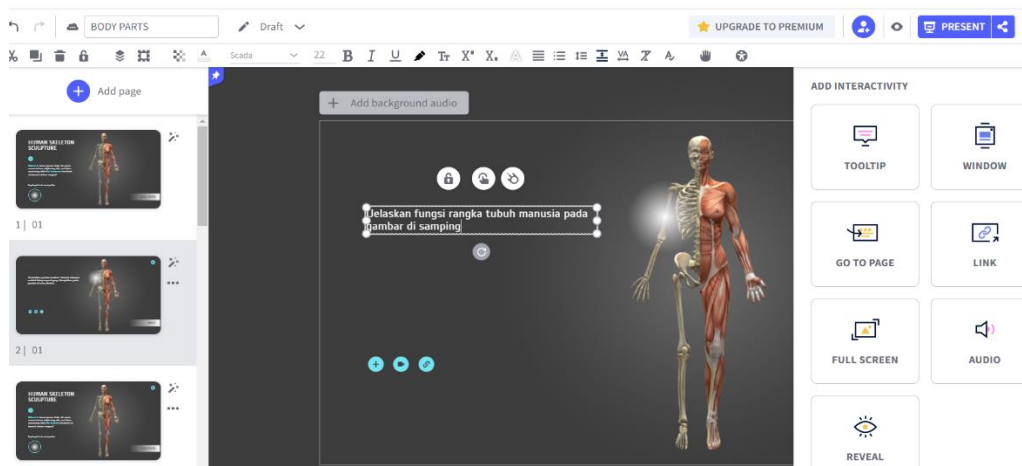


Gambar 1. Pelatihan dengan Memberikan Informasi Awal Terkait Pentingnya *Game* Edukasi



Gambar 2. Pelatihan Pembuatan *Game* Edukasi

- b. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Game* dengan menampilkan beberapa jenis *Game* yang dapat dibuat dan diterapkan dalam pembelajaran. Kelebihan *Game* ini dapat diaplikasikan langsung disekolah tanpa bantuan internet dan teknologi agar peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik lainnya sehingga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial peserta didik dengan dengan yang lainnya. Langkah-langkah dalam pelatihan ini yaitu:
- 1) Menentukan topik atau materi pembelajaran yang akan digunakan melalui usulan yang diberikan oleh guru
 - 2) Memberikan bentuk atau jenis *Game* yang akan dibuat bersama mitra beserta cara pembuatannya. Dalam hal ini tim pengusul bersama mitra mempraktekkan langsung cara pembuatan media *Game* Dalam pembuatan media *Game* gurudapat memilih antara memasukkan materi yang harus dihapal dalam *Game* atau hanya sekedar soal-soal yang harus dipecahkan oleh peserta didik, atau bisa juga memasukkan kedua unsur tersebut.
 - 3) Pada akhir kegiatan, guru diberikan kesempatan untuk mendesain *game* sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Berikut ini contoh gambaran hasil desain *game* yang telah dibuat oleh guru.



Gambar 3. Tampilan *Game* Edukasi

Dalam aplikasi yang digunakan terdapat papan permainan yang interaktif dengan menggunakan elemen-elemen seperti kotak-kotak berisi pertanyaan atau tugas. Guru dapat menambahkan penjelasan atau petunjuk untuk setiap kotak dan menghubungkannya dengan halaman berikutnya. Pengguna dapat mengklik kotak-kotak tersebut untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas.



Gambar 4. Tampilan Game Edukasi

Selanjutnya guru juga dapat membuat kuis interaktif dengan menggunakan elemen-elemen Genially seperti tombol, kartu, atau pop-up. Guru dapat menambahkan pertanyaan-pertanyaan dengan pilihan jawaban, dan pengguna dapat memilih jawaban yang benar dengan mengklik tombol yang sesuai. guru juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada pengguna setelah mereka menjawab setiap pertanyaan.

Ratniati & Harahap (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan platform Genially dapat mengembangkan akan membuat siswa dalam proses belajar mengajar lebih merasa senang dan menjadi lebih efektif lagi dalam pembelajaran. Berbagai fitur tersedia antara lain template presentasi, infograsi, video, ePoster, CV, Kuis, Gamification, dan lain sebagainya. Pembelajaran melalui game edukasi Genially menciptakan suasana belajar kelompok dengan persaingan yang dapat memacu semangat belajar semua pemain. Hal ini tentunya memudahkan peserta didik sebagai pemain game dapat memahami materi yang diberikan dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan diterima dengan baik oleh guru dan para guru telah dapat mendesain *game* sesuai dengan kebutuhannya. Melalui aplikasi *game* edukasi ini, guru dapat memanfaatkan berbagai elemen kreatif seperti gambar, video, animasi, dan suara. Guru dapat menggunakan elemen-elemen ini untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Ini dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101–109.
- Febrina, F., Mulyati, D., & Sunaryo, S. (2023, January). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN GENIALLY PADA MATERI HUKUM NEWTON. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL FISIKA (E-JOURNAL)* (Vol. 11).
- Maulidiyah, Y. A., Aeni, A. N., & Iswara, P. D. (2023). DEVELOPMENT OF GENIALLY-BASED EDUTAINMENT GAME MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING MOTIVATION. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3).
- Napsawati, N., & Yusdarina, Y. (2021). Application of Ludo Board *Game* in Increasing the Activeness of the Physics Study Group of Mts DDI Seppange Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 98–106. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i1.4074>
- Ratniati, R., & Harahap, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar TP 2021/2022. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA*, 7(1), 18-27.

Solori, A. A. R., & Hastuti, H. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>