

Peningkatan Motivasi Belajar melalui Game Edukatif di Era New Normal

Moh. Anshori Aris Widya^{1*}, Primaadi Airlangga², Ninik Lailatul Husna³, Dwi Widianingsih⁴

^{1*,2} Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³ Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴ Ekonomi Syari'ah, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: anshoriaris@unwaha.ac.id

ABSTRACT

Difficulties in learning assistance by parents are also encountered in certain difficult subjects, such as mathematics and English. So that if the material is difficult and is delivered with media that is difficult to understand, it makes Elementary School and Madrasah Ibtidaiyah students in Gondangmanis Village less enthusiastic when learning online. This can be caused by a lack of interest and a lack of student attention to follow the ongoing learning. In addition, the material presented cannot be absorbed properly because the media used by the teacher is less attractive or monotonous. When this happens at the basic learning stage students will have difficulty following the next learning material. Community service activities are carried out by utilizing educational games for a fun online learning process and have the aim of improving students' abilities and understanding with ease and fun through the educational game "Happily Learn", helping the learning assistance process through the use of learning media for the educational game "Happily Learn". The results of this activity are useful in providing additional insight and knowledge about easy and fun learning, fostering the enthusiasm of learning motivation for SD and MI students in Gondangmanis Village, helping teachers to provide media that students like, can be used easily, are fun and can be easy to understand material that is given.

Keywords: *game, study, long distance*

ABSTRAK

Kesulitan pendampingan belajar oleh orangtua juga ditemui pada mata pelajaran tertentu yang dirasa sulit seperti matematika, dan bahasa Inggris. Sehingga apabila materi yang sulit dan disampaikan dengan media yang susah dipahami membuat siswa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah di Desa Gondangmanis kurang antusias ketika belajar online. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik atau bersifat monoton. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan pemanfaatan game edukasi untuk proses belajar online yang menyenangkan dan memiliki tujuan meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dengan mudah dan menyenangkan melalui game edukasi "Happily Learn", membantu proses pendampingan belajar melalui pemanfaatan media belajar game edukasi "Happily Learn". Hasil dari kegiatan ini bermanfaat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai belajar mudah dan menyenangkan, menumbuhkan semangat motivasi belajar siswa SD dan MI di Desa Gondangmanis, membantu guru untuk memberikan media yang disukai siswa, dapat digunakan dengan mudah, menyenangkan dan dapat mudah untuk memahami materi yang diberikan.

Kata Kunci: *game, belajar, jarak jauh.*

PENDAHULUAN

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah COVID-19 (Coronavirus Diseases-19). Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring / jarak jauh. Seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba dan drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Ini tentu

bukanlah hal yang mudah, karena dunia pendidikan khususnya di desa Gondangmanis, setelah diadakan survei, belum sepenuhnya siap terutama di bidang penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo, harus beradaptasi secepat mungkin dalam pembelajaran online. Alhasil, guru hanya memberikan materi seperti pembelajaran offline tetapi pembagian materinya saja melewati media online. Keadaan seperti ini membuat siswa jenuh ketika belajar. Semestinya pendidik dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring dan disesuaikan dengan kebutuhan pada jenjang pendidikan tersebut. Tak sedikit orang tua di Desa Gondangmanis juga mengeluhkan media pembelajaran jarak jauh melalui daring (internet) ini (Meishanti et al, 2020). Terlebih bagi orangtua yang work from home (WFH), tetapi tetap harus mendampingi anak-anaknya. Kesulitan pendampingan belajar oleh orangtua juga ditemui pada mata pelajaran tertentu yang dirasa sulit seperti matematika, dan bahasa Inggris. Sehingga apabila materi yang sulit dan disampaikan dengan media yang susah dipahami membuat siswa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah di Desa Gondangmanis kurang antusias ketika belajar online (Maarif et al, 2020). Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik atau bersifat monoton (Kumala et al, 2020). Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan pemanfaatan game edukasi untuk proses belajar online yang menyenangkan dan memiliki tujuan: (1) Meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dengan mudah dan menyenangkan melalui game edukasi “Happily Learn”, (2) Membantu proses pendampingan belajar melalui pemanfaatan media belajar game edukasi “Happily Learn”.

METODE

Sasaran kegiatan bimbingan belajar melalui pemanfaatan Game Edukasi “Happily Learn” ini adalah seluruh siswa MI/SD kelas 1 di Desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo. Selain itu para guru yang ada di Desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo juga kami berikan akses mengenai game edukasi ini.

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meliputi:

1. Studi literasi, kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan materi pembelajaran yang disusun sesuai dengan pemetaan kelas dan kemampuan pemahaman siswa agar mudah dipahami.
2. Demonstrasi langsung, kegiatan ini dilakukan dengan mensosialisasikan cara penggunaan dan cara belajar melalui pemanfaatan game edukasi “Happily Learn”.
3. Wawancara, kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dari berbagai narasumber dengan sudut pandang dan peran pada pendidikan, seperti guru, kepala sekolah, orangtua, dan siswa untuk mengetahui sejauh mana dampak baik maupun buruk dari pembelajaran online dan selanjutnya dengan pembelajaran melalui game edukasi “Happily Learn”.

Selain itu, kami juga mensosialisasikan game edukasi ini melalui web desa agar siswa SD/MI Desa Gondangmanis dapat mengakses dengan mudah. Selain itu, koordinasi kami dengan sekolah MI dan SD yang ada di Desa Gondangmanis terkait pengembangan game edukasi. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra.

Tabel 1. Rancangan Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi
Pengetahuan yang dimiliki guru berkaitan dengan game edukasi	Sosialisasi (presentasi) Focus Group Discusion (FGD)
Pengoperasian game edukasi untuk siswa	Demonstrasi Praktik
Kurang Optimalnya pembelajaran online sehingga siswa sulit memahami materi	Teori Praktik

Metode Studi Literasi, Wawancara, Sosialisasi, Demonstrasi, Praktik dan Diskusi dilaksanakan selama 7

hari dengan struktur program pelaksanaan kegiatan ini sebagai berikut.

Tabel 2. Struktur Program Bimbingan Belajar melalui Game Edukasi

No	Materi	Kegiatan	Jumlah Jam	Jumlah Peserta
Pertemuan 1				
1	Pengenalan Pembelajaran Mudah dan Menyenangkan	Sosialisasi (presentasi) Focus Group Discusion (FGD)	1	30
2	Perancangan Media Belajar Mudah dan Menyenangkan	Teori Studi Literasi	2	15
Pertemuan 2				
1	Pengenalan Game Edukasi	Presentasi Focus Group Discusion (FGD)	1	30
2	Perancangan Game Edukasi	Teori Praktik	1	5
3	Bimbingan Belajar Mudah dan Menyenangkan	Terori Praktik	1	30
Pertemuan 3				
1	Pengoperasian game edukasi untuk belajar	Demonstrasi Praktik	2	30
2	Bimbingan Belajar Mudah dan Menyenangkan	Teori Praktik	1	30
Pertemuan 4				
1	Pengoperasian game edukasi untuk belajar	Demonstrasi Praktik	2	30
2	Bimbingan Belajar Mudah dan Menyenangkan	Teori Praktik	1	30
Pertemuan 5				
1	Penyebarluasan game edukasi melalui web desa	Praktik	1	5
2	Bimbingan Belajar Mudah dan Menyenangkan	Teori Praktik	2	30
Pertemuan 6				
1	Sosialisasi pengoperasian dan penerapan game edukasi melalui media online	Teori Praktik	2	10
2	Bimbingan Belajar Mudah dan Menyenangkan	Teori Praktik	1	30
Pertemuan 7				
1	Wawancara mengenai pengoperasian dan penerapan game edukasi melalui media online	Focus Group Discusion (FGD)	2	10
2	Bimbingan Belajar Mudah dan Menyenangkan	Teori Praktik	1	30
Total			21	

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didukung oleh beberapa pihak salah satunya adalah Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UNWAHA yang bekerja sama dan bersinergi dalam hal sumber daya manusia dengan pihak Fakultas dan Program Studi sesuai dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan ini akan mencapai keberhasilan dan kelancaran karena adanya kerjasama dengan pihak mitra (sasaran) dimana sumber permasalahan diperoleh dari pihak mitra tersebut. Pelaksanaan ini bersifat partisipatori, dimana tim pengusul dan mitra secara bersama-sama dan proaktif untuk terlibat dalam setiap kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di Bulan September-November 2020. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi, demonstrasi, studi literasi, wawancara dan pendampingan melalui beberapa kali pertemuan atau tatap muka. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di

Desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo Jombang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilakukan pada bulan September-November 2020. Kegiatan ini terdiri beberapa tahapan yang sudah dilakukan sebagai berikut:

1. Koordinasi dengan Mitra

Awal program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan koordinasi awal melalui ijin pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dengan Kepala Desa Gondangmanis, Bapak Luqman Hakim, S.Pdi. Hasil koordinasi dengan pihak mitra mengizinkan melakukan kegiatan pengabdian sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah perijinan selesai, selanjutnya dilakukan koordinasi lanjutan dengan siswa SD dan MI, orangtua dan kepala sekolah SD dan MI di Gondangmanis. Hal ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa SD dan MI di Desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo.

Hasil dari angket menunjukkan bahwa siswa tidak nyaman dengan pembelajaran online karena sulit memahami materi yang diberikan oleh tenaga pendidik yang bersifat monoton. Selain itu, orangtua siswa juga merasa kesulitan dalam melakukan pendampingan pada mata pelajaran yang dianggap susah, sehingga siswa pun tidak nyaman belajar bersama orangtuanya. Berdasarkan hal tersebut, maka pelaksana kegiatan pengabdian berusaha membantu siswa SD dan MI di Desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo untuk mendapatkan pemahaman pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

2. Pembuatan Game Edukasi

Pembuatan Game Edukasi pada kegiatan ini disusun oleh tim pelaksana pengabdian dengan melakukan kajian mengenai materi dan media pembelajaran tingkat SD dan MI. Tahap pembuatan Game Edukasi ini dimulai pada awal pelaksanaan dan digunakan untuk kegiatan sosialisasi pembelajaran mudah dan menyenangkan pada tingkat SD. Selain itu, dilaksanakan perancangan materi pada setiap mata pelajaran yang dianggap “menakutkan” oleh siswa untuk dibuat lebih mudah dipahami oleh tim pelaksana pengabdian. Pembuatan Game Edukasi ini meliputi menyusun materi pembelajaran, koordinasi dengan tim pembuat game edukasi, perancangan layout game edukasi, proses pembuatan game edukasi dan pengisian materi (Gambar 1).

3. Pelaksanaan Program

Tahap pertama adalah Sosialisasi penggunaan game edukasi yang mudah dan menyenangkan ini dilakukan melalui kegiatan bimbingan belajar. Sosialisasi ini dilaksanakan untuk mendorong setiap siswa agar tetap rajin belajar setiap hari dan disiplin akan tugas yang diberikan oleh guru. Melalui kegiatan bimbingan belajar ini siswa diarahkan untuk dapat memahami pelajaran dan mengerjakan tugas dengan mudah dan menyenangkan. Kegiatan ini diikuti sekitar 30 siswa SD dan MI kelas 1 bertempat di rumah kepala Dusun Gondanglegi dan Dusun Prayungan Desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo Jombang. Pelaksana bimbingan belajar kepada siswa SD dan MI ini dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Kegiatan sosialisasi ini juga dilaksanakan penyebaran angket mengenai pembelajaran yang selama ini dihadapi oleh siswa saat pembelajaran daring. Hasil pengisian angket tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak dapat memahami pembelajaran dengan maksimal dan mulai jenuh dengan pembelajaran daring yang monoton sehingga motivasi belajar menjadi turun dimasa pandemi ini.

Kegiatan selanjutnya adalah tanya jawab dengan siswa SD dan MI. Tanya jawab ini seputar pemahaman mereka terhadap materi berikut penugasannya. Tanya jawab ini dikemas dengan gaya yang santai dan menyenangkan, dan kami selipkan mengenai pendidikan karakter dan motivasi atas kendala yang selama ini mereka rasakan saat pembelajaran daring. Salah satu kendala yang sulit dihilangkan adalah perasaan malas ketika harus membaca dan memahami materi pembelajaran. Selain itu, jangka waktu pembelajaran daring dan pengumpulan tugas yang cukup lama membuat siswa lebih suka menunda mengerjakan tugas dan memilih untuk bermain bersama teman.

Penerapan penggunaan Game Edukasi ini merupakan tahapan selanjutnya setelah kegiatan sosialisasi dan tanya jawab belajar dengan mudah dan menyenangkan pada tanggal 13 Oktober 2020. Kegiatan ini mencakup: (a) pengenalan game edukasi online berbasis android (b) demonstrasi cara penggunaan Game Edukasi dan (c) praktik pembelajaran langsung dengan menggunakan Game Edukasi (Gambar 2). Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 kali tatap muka. Kegiatan ini membantu siswa SD dan MI di Desa Gondangmanis untuk lebih mudah memahami mata pelajaran yang dianggap sulit dengan cara yang mudah dan menyenangkan seperti bermain game tetapi sambil belajar.

Setelah kegiatan ini juga dilakukan penyebaran angket respon siswa SD dan MI di Desa Gondngmanis mengenai game edukasi yang sudah mereka gunakan. Hasil respon kepuasan kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan menilai pembelajaran dengan menggunakan Game Edukasi ini sangat mudah digunakan maupun dipahami. Selain itu, Siswa dapat bermain sekaligus belajar sehingga pembelajaran tidak monoton mengenai materi dan penugasan saja. Dari hasil angket, penilaian pemahaman siswa terhadap pembelajaran menggunakan Game Edukasi mencapai 70% dan 30% di dominasi dengan kendala media Hp untuk akses Game Edukasi tersebut.

Penyerahan game dan Penyebarluasan game pada web Desa Gondangmanis merupakan kegiatan terakhir dari pelaksanaan program ini pada November 2020. Kegiatan ini bertujuan agar para tenaga pendidik dapat mengetahui, mengoperasikan dan mengembangkan media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan melalui Game Edukasi ini. Selain itu, pihak mitra diharapkan dapat menjaga, mengembangkan dan menambah konten mata pelajaran yang ada dalam Game Edukasi agar setiap anak dapat mengakses pembelajaran yang mereka inginkan. Sehingga setiap tahunnya siswa dapat mengakses materi yang sama dengan target yang berbeda. Dengan Game Edukasi ini, siswa tidak jenuh apalagi menunda pengerjaan tugas, karena diberikan 2 tantangan yaitu tantangan game yang mengasyikkan dan tantang tugas untuk melanjutkan ke tingkat selanjutnya pada Game Edukasi. Begitu juga dengan tenaga pendidik SD dan MI yang ada di Gondangmanis. Diharapkan dapat menggunakan dan menambah konten pembelajaran yang belum ada dalam Game Edukatif agar tenaga pendidik juga dapat mengimplementasikan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan untuk para siswa.



Gambar 1. Halaman beranda Game edukasi



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan belajar

SIMPULAN DAN SARAN

1. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai belajar mudah dan menyenangkan melalui aplikasi Game Edukasi.
2. Menumbuhkan semangat motivasi belajar siswa SD dan MI di Desa Gondangmanis untuk tidak malas saat mengerjakan tugas, baik saat pandemi dengan pembelajaran daring atau nanti dengan pembelajaran tatap muka.
3. Membantu guru untuk memberikan media yang disukai siswa, dapat digunakan dengan mudah, menyenangkan dan dapat mudah untuk memahami materi yang diberikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Astini, Ni Komang Suni. 2020. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Lampuhyang LPM STKIP AGAMA HINDU AMLAPURA*. Vol 11 (2)
- Atsani, Lalu Gede Muhammad Zainuddin. 2020. Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *Al-Hikmah Jurnal Studi Islam*. Vol. 1 (1)
- Baroroh Maarif, I., Nur, L. C. N. N., & Hartanti, H. (2020). Sosialisasi Media Belajar VIVO (Visual Voice) untuk Pembelajaran Daring Siswa SD/MI di Desa Mojokambang Kabupaten Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 36-38.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa sd berbasis macromedia flash. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44-47.
- Meishanti, O. P. Y., Rahmawati, R. D., & Nafingah, N. (2020). Pelatihan Berbahasa Arab Melalui Keterampilan Berbicara (Maharah al-kalam) Metode Muhadatsah menggunakan Pocket Book. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 16-23.
- Rahman, Ridwan Arif dan Dewi Tresnawati. 2016. Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*. Vol 13 (1): 184-190.