

## PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME DI SDN PASANGGRAHAN

Anggun Kania<sup>1</sup>,anggy giri prawitogi<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

[Sd20.anggunkania<sup>1</sup>,anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id<sup>2</sup>](mailto:Sd20.anggunkania<sup>1</sup>,anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id<sup>2</sup>)

### Ringkasan

Pengabdian kepada masyarakat dalam upaya membangun masyarakat sebagai sara penerapan dan pengembangan ilmu dan teknologi melalui program SDG's Dsa yang merupakan upaya konkret dalam membangun bangsa yang bertujuan agar SDG's Nasional dalam tercapai melalui upaya pencapaian SDG's Desa secara terpadu di era digitalisasi saat ini. Pada program penggunaan media belajar digital berbasis game ini menggunakan metode pengajaran, metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan dokumentasi. Metode pengajaran ini bertujuan untuk mengajarkan kepada peserta didik bagaimana penggunaan media pembelajaran digital berbasis game, dan metode pengumpulan data dengan wawancara bertujuan untuk menggali informasi mengenai penggunaan media pembelajaran di SDN Pasanggrahan. Dengan adanya digitalisasi guru harus mampu memanfaatkan fasilitas tersebut kedalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran digital berbasis game. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis game sangat diperlukan khususnya di SDN Pasanggrahan, karena dengan media tersebut mampu untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi masukan bagi guru untuk memilih media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran sehingga prestasi belajar dapat dicapai dengan maksimal, Dengan demikian guru dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas sesuai dengan program SDG's Desa yaitu tercapainya "Pendidikan Desa Berkualitas"

**Kata kunci:** *Media, Pembelajaran, Digital, Game.*

### Pendahuluan

Kehadiran Internet dalam dunia pendidikan mempunyai dampak yang luas. Internet telah mengubah cara pendidikan tradisional menuju arah yang lebih modern. (Rahman 2021) Hal tersebut memungkinkan komunikasi yang lebih terbuka dan cepat antara pendidikan peserta didik. Sebelum adanya internet dan teknologi, pendidik dan sekolah memegang "monopoli" dalam menyebarkan ilmu pengetahuan. Namun setelah adanya revolusi teknologi informasi, dunia berubah lebih cepat dari sebelumnya. Adanya disrupsi teknologi tersebut, menyebabkan dunia digital semakin menembus domain pendidikan dan keterampilan, dengan teknologi secara bertahap digunakan untuk menyampaikan pendidikan, pengetahuan, dan keterampilan dengan

cara yang baru dan inovatif. Penetrasi ini digabungkan dengan perubahan masa depan pada mode dan pola kerja, yang dengan sendirinya dipengaruhi oleh iklim ketidakpastian ekonomi saat ini, serta oleh perubahan kebijakan di bidang pendidikan. Peningkatan penggunaan teknologi digital yang cepat berubah di tempat kerja, berdampak pada kebutuhan akan keterampilan baru. (Junaidi, Satria, and Wahyuni 2021)

Pendidikan merupakan segala bidang kehidupan, dalam memilih dan membina hidup yang baik, yang sesuai dengan martabat manusia” Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari kehidupan. (Makkawaru 2019).

Pendidikan merupakan pilar utama bagi kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan menjadi unsur dasar dalam peningkatan sumber daya manusia. Sumber daya manusia tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuan menalar dan pola pemikiran individu dari pengalaman sendiri. Senada dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 tahun 2023 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Dzulhidayat 2022).

Pendidikan merupakan kunci untuk meraih masa depan yang lebih baik. Dalam konteks bangsa dan negara, pendidikan merupakan investasi untuk mempersiapkan generasi muda dalam membangun, mengelola dan menjalankan Negara. Kualitas pendidikan juga tidak bisa lepas dengan standar kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Standar kompetensi yang harus dimiliki guru mencakup empat jenis kompetensi yaitu: Kompetensi Pedagogik, Kepribadian, Profesional dan sosial. Pemenuhan kompetensi tersebut merupakan bentuk pemenuhan tanggung jawab kepada masyarakat sebagai penyedia layanan jasa pendidikan (Dzulhidayat 2022). Dengan adanya syarat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, pelayanan jasa pendidikan yang diberikan kepada siswa dapat dilakukan dengan maksimal. Salah satu tindakan yang harus dilakukan oleh guru sebagai tanga yang profesional adalah dengan mengembangkan atau membuat media pembelajaran (Fajri, Priyono, and Kusumohadi 2021).

Media pembelajaran yang paling ngetren pada zaman ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual (Mariyah et al. 2021). Menurut Yudhi, M (2010) Dalam (Sitepu 2021) Dengan adanya audio visual tersebut dapat menumbuhkan, bahkanmeningkatkan motivasi belajar siswa semua jenjang pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital ini bisa dalam bentuk elektronik, seperti: ebook, web, e-modul, flash, CD multimedia interaktif dan lain sebagainya. Pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis digital memberikan sebuah revolusi baru dalam metode pembelajaran yang digunakan. Bila selama ini, tempat belajar biasanya adalah ruang kelas maka dengan adanya pemanfaatan, belajar pembelajaran berbasis digital bisa di lakukan di luar kelas. Guru ataupun dosen bisa menggunakan media pembelajaran seperti blog ataupun moodle. Dalam hal ini, pemanfaatan jejaring sosial seperti Twitter ataupun Facebook untuk bisa berinteraksi dengan para peserta didik pun bisa juga dilakukan untuk semakin meningkatkan metode pembelajaran berbasis digital tersebut.

Andrew Wright, David Betteridge dan Michael Buckby dalam bukunya *Game for Language Learning* (2006) mengungkapkan bahwa game merupakan aktifitas yang menghibur dan menarik, sering menantang, dan suatu aktifitas dimana peserta didik bermain dan biasanya berinteraksi dengan yang lain. Itu artinya mereka menganggap bahwa game merupakan hal yang menarik, karena games mampu membuat siswa antusias untuk memainkannya, kadang game itu menantang karena saat peserta didik memainkan games mereka harus jadi pemenang dalam game itu, dan itu juga menghibur karena peserta didik senang dan menikmati dalam bermain dan berinteraksi satu dengan yang lain (Andre wright, David Betteridge, n.d.).

Permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Nurhayati and Zarkasih Putro 2021).

Berdasarkan pernyataan pernyataan yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa game merupakan kegiatan yang menyenangkan, yang dapat dilakukan dikelas. Game dapat digunakan sebagai salah satu media, trik dan teknik pembelajaran oleh guru sehingga mampu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa.

Dalam Program SDG's Desa pada poin nomor empat yaitu "Pendidikan Desa Berkualitas" maka dari itu pemerintah desa harus berperan aktif terhadap seluruh warganya agar dapat mengakses pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan latar belakang dan program SDG's Desa yang sudah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk membentuk suatu program kerja yang berkaitan dengan media pembelajaran digital yang mana program ini dapat membantu pemerintah desa mewujudkan Program SDG's Desa ke empat yaitu "Pendidikan Desa Berkualitas" khususnya di desa Pasanggrahan.

Desa Pasanggrahan Merupakan Desa Yang terletak di Kecamatan Bojong, Kabupaten Purwakarta. Peneliti melaksanakan program kerja yang telah dirancang pada Sekolah Dasar yang terdapat di Desa Pasanggrahan tersebut yaitu "SDN PASANGGRAHAN". Program Kerja yang dirancang yaitu sosialisasi dan implementasi penggunaan media pembelajaran Digital Berbasis Game.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan digitalisasi dan menganalisis penggunaan media pembelajaran apa saja yang digunakan di SDN Pasanggrahan melalui sosialisasi penggunaan terkait media pembelajaran digital berbasis game.

## **Metode**

Metode yang digunakan peneliti dalam pelaksanaan program ini adalah pengajaran. Dengan melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran digital berbasis game yang telah dibuat oleh peneliti sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Pasanggrahan.

Selain itu proses pelaksanaan program melibatkan seluruh siswa dan siswi kelas VI di SDN Pasanggrahan, hal ini bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa tentang digitalisasi yang dapat digunakan sebagai media belajar interaktif.

Adapun hal yang dipersiapkan oleh peneliti dalam proses pelaksanaan program kegiatan di SDN

Pasanggrahan adalah :

1. Menyiapkan gedit
2. Merancang media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta siswa dan siswi kelas VI di SDN Pasanggrahan.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan (Times New Roman (TNR-12) Bold, Spasi 1.5)**

Menjadi seorang guru memang merupakan sebuah tantangan yang tidak mudah. Seorang pendidik diharuskan untuk memiliki kompetensi yang mumpuni guna membangun pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik. Seiring dengan perkembangan zaman yang kian pesat tenaga pendidik diharuskan untuk mengimbangnya. Termasuk mengenai perkembangan digitalisasi yang terjadi saat ini, salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Dengan begitu guru dapat memanfaatkan digitalisasi untuk membuat inovasi baru dalam membuat media pembelajaran. Hal tersebut dapat membantu guru membangun pendidikan yang berkualitas. Hasil dari kegiatan sosialisipenggunaan media Pembelajaran Digital berbasis game di SDN Pasanggrahan, Desa Pasanggrahan, Kecamatan Bojong, Kabupaten Purwakarta adalah sebagai berikut :

#### **1. Dokumentasi Kegiatan**



#### **2. Penggunaan Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital berbasis game diperlukan dalam pembelajaran guna memberikan semangat belajar siswa dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pihak sekolah juga sepenuhnya mendukung penyelenggaraan program tersebut dan turut berkontribusi beberapa aktivitas ataupun kebutuhan program. Tindakan lanjutan dari program sosialisasi penggunaan media pembelajaran digital berbasis game ini adalah melakukan pembiasaan penggunaan pembelajaran digital berbasis game agar pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan berkualitas.

**Kesimpulan dan Rekomendasi (Times New Roman (TNR-12) Bold, Spasi 1.5)** Berdasarkan hasil kegiatan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis game

sangat diperlukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar terutama di SDN Pasanggrahan. Pengenalan penggunaan media pembelajaran digital berbasis game dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sangat berguna bagi para guru agar bisa menciptakan pendidikan yang berkualitas sesuai dengan program SDG's desa nomor empat yaitu 'Pendidikan Desa Berkualitas'

Namun demikian upaya penggunaan media pembelajaran digital berbasis game juga harus didukung oleh beberapa pihak. Dikarenakan penggunaan media pembelajaran ini harus ditunjang dengan fasilitas yang memadai salah satunya adalah gadget. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis game dapat menjadi salah satu alternatif untuk membangun pendidikan yang berkualitas di era digitalisasi saat ini.

### Daftar Pustaka

Andre wright, David Betteridge, and Michael Buckby. n.d. *Games for Language Earning*.

Dzulhidayat. 2022. "PERAN GURU PENGGERAK PADA MERDEKA BELAJAR UNTUK MEMPERBAIKI MUTU PENDIDIKAN DI INDONESIA." *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 5 (8.5.2017): 2003–5.

Fajri, Gofani, Priyono Priyono, and Catur Setyawan Kusumohadi. 2021. "Mengembangkan Media Pembelajaran: Analisis Kebutuhan Pada Materi Exterior Light System." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4 (1): 365–71. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.652>.

Junaidi, Junaidi, Welnof Satria, and Dewi Wahyuni. 2021. "Penggunaan Internet Sebagai Media Komunikasi Dalam Proses Pelaksanaan Aktivitas Belajar Mahasiswa Di Universitas Dharmawangsa." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4 (1): 131–39. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.511>.

Makkawaru, Maspa. 2019. "Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan Dan Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Konsepsi* 8 (3): 116–19. [MaspaMakkawaru@gmail.com](mailto:MaspaMakkawaru@gmail.com).

Mariyah, Yoyoh Siti, Agus Budiman, Heny Rohayani, and Winda Dewi Audina. 2021. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4 (2): 959–67. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>.

Nurhayati, Siti, and Khamim Zarkasih Putro. 2021. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4 (1): 52–64.

Rahman, Danial. 2021. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Dan Informasi." *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 1 (1): 9–14.

Sitepu, Ekalias Noka. 2021. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Mahesa* 1 (1): 242–48. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.