

Sosialisasi Game Edukasi di Sekolah Dasar Al Washliyah Kelurahan Tanjung Rejo**Ahmad Fitri Boy¹, Trinanda Syahputra², Suardi Yakub³, Milfa Yetri⁴**^{1,2,3,4}Sistem Informasi, STMIK Triguna DharmaEmail :¹ ahmadfitriboy@gmail.com, ²trinandasyahputra@gmail.com, ³yakubsuardi@gmail.com, ⁴milfa.anfa03@gmail.com**Abstrak**

Teknologi saat ini tidak lagi hanya sekedar pendukung namun sudah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat dalam bermasyarakat dan menjalani aktivitas. Hampir setiap aktivitas selalu melibatkan teknologi di dalamnya. Terutama di lingkungan pendidikan, bahkan level pendidikan terendah sudah memperkenalkan dan memanfaatkan teknologi guna mendukung proses pembelajaran. Dari kondisi tersebut Sekolah Dasar Al Washliyah selalu mengupayakan anak didiknya tidak tertinggal dengan informasi-informasi terkait perkembangan teknologi baik melalui media handphone maupun komputer, baik secara teori maupun praktik atau sekedar sosialisasi dari mitra yang mendukung. Seperti yang dilakukan beberapa narasumber sebelumnya dimana sosialisasi terkait media pembelajaran dilakukan guna mendukung minat belajar siswa-siswi sekolah dasar Al Washliyah di desa Tanjung Rejo kecamatan Medan Sunggal. Sosialisasi berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris dalam bentuk game edukasi sehingga proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Kata kunci: komputer, edukasi, game, bahasa Inggris, teknologi**Abstract**

Current technology is no longer just a mere support but has become an important part of people's lives in socializing and carrying out activities. Almost every activity always involves technology in it. Especially in the educational environment, even at the lowest education level, technology has already been introduced and utilized to support the learning process. In this context, Al Washliyah Elementary School always strives for its students to keep up with information related to technological developments, whether through mobile phones or computers, both theoretically and practically or simply through socialization with supporting partners. As was done by several previous speakers where socialization regarding learning media was carried out to support the interest in learning among the students of Al Washliyah Elementary School in Tanjung Rejo village, Medan Sunggal district. Socialization focuses on learning English through educational games, making the learning process more interactive and interesting.

Keywords: computers, educational, games, English, technology**1. PENDAHULUAN**

Teknologi yang berkembang sangat pesat menjadi bagian yang tidak terpisahkan bagi lingkungan masyarakat modern saat ini. Menurut Nento dan Manto [1], Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia di seluruh dunia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di Kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Sektor pendidikan khususnya menjadi salah satu awal masyarakat paham arah perkembangan teknologi, manfaat dan tujuan munculnya teknologi di lingkungan masyarakat. Sehingga salah satu sektor yang berpengaruh dengan adanya teknologi adalah di bidang pendidikan dan pengajaran.

Pendidikan sendiri merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain[2]. Salah satu pewarisan budaya yang dimaksud juga termasuk pewarisan teknologi dan budaya penggunaannya. Dimana teknologi yang digunakan di era sebelumnya digunakan dan dikembangkan secara turun temurun sehingga perkembangannya akan terus berjalan seiring waktu. Teknologi yang digunakan dalam bidang pendidikan saat ini menjadi salah satu media pembelajaran interaktif.

Media Pembelajaran dapat diartikan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu

proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran[3]. Terlebih lagi media pembelajaran saat ini sudah berbasis digital, sehingga proses pembelajaran lebih interaktif. Pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital misalnya teks atau gambar melalui internet. Konten pembelajaran yang disediakan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan menambah pengetahuan serta keterampilan pribadi peserta didik. Media pembelajaran digital mempunyai banyak manfaat bagi seorang guru di antaranya yaitu sebagai alat belajar yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan merupakan sebuah metode baru untuk meningkatkan pembelajaran dan suasana kelas yang lebih menyenangkan[4]. Terlebih lagi dengan bantuan teknologi dan kreatifitas, metode pembelajaran dalam bentuk game digital juga sudah mulai dikembangkan, istilah yang sering digunakan dalam hal ini adalah game edukasi.

Game Edukasi merupakan game yang dirancang untuk mengajari manusia tentang subjek tertentu dan mengajari keahlian khusus. Ketika pendidik, orang tua dan pemerintah menyadari kebutuhan psikologis dan keuntungan bermain game dalam pembelajaran, media ini menjadi mainstream dalam pembelajaran. Game edukasi cocok dikembangkan untuk siswa sekolah dasar [5]. Hal inilah yang menjadi latar belakang Sekolah Dasar Al Washliyah dan mitra memperkenalkan aplikasi pembelajaran dalam bentuk game edukasi kepada siswa-siswinya. Sehingga game yang ditawarkan tidak hanya memberikan hiburan namun juga mengarahkan siswa dalam proses belajar.

Pada kegiatan ini sendiri pembelajaran dikhususkan pada mata pelajaran bahasa Inggris dasar. Yang bertujuan untuk memperkenalkan kata-kata dalam bahasa Inggris kepada siswa-siswi sekolah dasar Al Washliyah. Pemilihan mata kuliah ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh tim pelaksana. Observasi merupakan salah satu alat penilaian yang banyak digunakan dalam mengukur proses dan tingkah laku individu dalam sebuah kegiatan yang bisa diamati[6]. Sehingga berdasarkan hasil pengamatan tim menunjukkan bahwa terdapat kesulitan dan kekurangan minat siswa dalam belajar bahasa inggris. Hal ini juga dikutkan dengan wawancara dengan nara sumber yakni guru pengajar bahasa inggris yang mengalami kesulitan dalam menciptakan interaksi pembelajaran. Sehingga pemilihan game edukasi diarahkan dan dirancang agar bersifat interaktif dan mudah digunakan tidak hanya kepada siswa yang paham dengan teknologi namun juga siswa yang masih awam dengan teknologi.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang dilakukan secara bertahap menyesuaikan juga waktu dan lokasi pelaksanaan, yang mana perancangan dan uji coba sudah dilakukan pada semester sebelumnya tepatnya di akhir tahun 2024. Proses selanjutnya merupakan tahap sosialisasi kepada peserta didik tentang aplikasi game edukasi yang dapat digunakan dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris.

2.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian berupa sosialisasi aplikasi game edukasi dilakukan di Sekolah dasar Al Washliyah Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal. Kegiatan ini dilakukan pada Januari 2025 hingga Maret 2025

2.2 Tahapan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dari awal hingga akhir meliputi persiapan hingga pelaksanaan serta pembuatan laporan dan luaran yang diharapkan, dapat dilihat pada tabel penjadwalan berikut:

Tabel 1. Penjadwalan Kegiatan Pengabdian

No	Kegiatan	Januari				Februari				Maret				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5
1	Pembentukan tim	■												
2	Observasi dan wawancara mitra		■											
3	Perancangan dan pembuatan bahan sosialisasi			■	■	■	■	■	■					
4	Pelaksanaan sosialisasi										■			
5	Pembuatan Artikel Jurnal											■	■	■

Tahapan awal yang dilakukan adalah melakukan pembentukan tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Kemudian proses dilanjutkan dengan melakukan observasi dan wawancara guna mendapatkan informasi terkait target atau peserta kegiatan yang akan dilaksanakan. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan maka dilakukan lah perancangan konsep pelaksanaan dan pemenuhan kelengkapan bahan kegiatan. Selanjutnya proses pelaksanaan sosialisasi yang dilakukan di lokasi kegiatan dan nantinya seluruh hasil kegiatan akan disusun dalam bentuk laporan serta memiliki luaran berupa artikel yang akan dipublikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilakukan dengan dibantu oleh tim yang juga melibatkan mahasiswa sebagai anggota pelaksana. Mahasiswa diarahkan sebagai presenter yang menjabarkan cara penggunaan aplikasi secara langsung kepada peserta didik, sedangkan dosen pengampuh sebagai pengawas dan pembicara umum dalam kegiatan sosialisasi yang dilakukan.



Gambar 1. Persiapan Kegiatan Sosialisasi



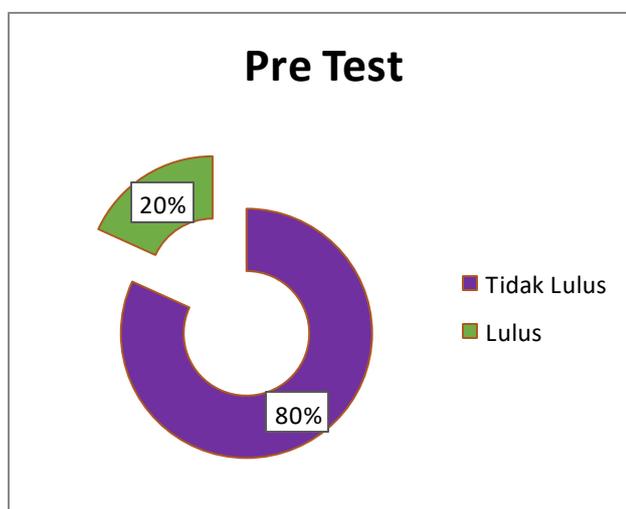
Gambar 2. Penjabaran Tahapan Penggunaan Game Edukasi



Gambar 3. Implementasi dan Percobaan

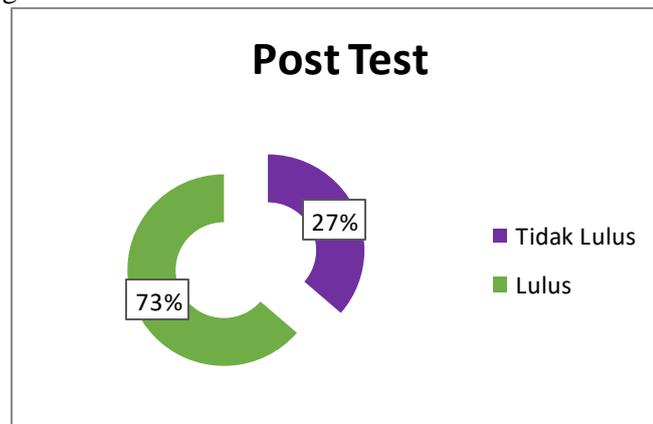
Dari hasil percobaan dan implementasi penggunaan aplikasi game edukasi untuk bahasa inggris di sekolah dasar Al Washlyyah diperoleh presentasi peningkatan pemahaman bahasa inggris khususnya yang terkait dengan game.

Persentase yang diperoleh dari total 25 siswa/i yang memahami bahasa inggris sebelum percobaan penggunaan aplikasi game edukasi



Gambar 4. Presentasi Nilai Percobaan Awal

Persentase yang diperoleh dari total 25 siswa/i yang memahami bahasa Inggris sesudah menggunakan aplikasi game edukasi



Gambar 5. Presentasi Nilai Percobaan Akhir

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan terlihat bahwa siswa-siswi sekolah dasar Al Washliyah yang mengikuti kegiatan sosialisasi penggunaan game edukasi sangat tertarik. Beberapa diantaranya merasa nyaman saat proses belajar dilakukan dengan menggunakan game digital, hal ini dikarenakan visual yang gampang dipahami serta pendukung tambahan seperti suara dan teks yang sangat komunikatif serta mudah dipahami. Bahkan hasil pengujian memperlihatkan kenaikan signifikan pemahaman tentang bahasa Inggris dasar yang dilakukan dengan menggunakan metode pengujian post test pre test.

Dengan adanya teknologi, siswa dapat meningkatkan minat belajar dan kreatifitas secara signifikan serta tidak mendapatkan penekanan secara psikologis. Dengan adanya game edukasi secara tidak sadar siswa lebih fokus dalam mengembangkan materi pembelajaran.

5. SARAN

Dikarenakan keterbatasan waktu maka aplikasi game edukasi yang dirancang juga terbatas dan masih perlu untuk dikembangkan. Oleh karena itu sebagai saran bagi peneliti atau pelaksana kegiatan selanjutnya yang memiliki idea tau tujuan yang sama maka harus memperhatikan beberapa poin tambahan diantaranya memperhatikan objek sasaran kegiatan, memperhatikan ruang lingkup pembelajaran serta memperhatikan bobot pembelajaran dibandingkan permainan. Sehingga target peserta didik tidak hanya fokus pada hasil game namun juga penambahan wawasan materi ajar yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Nento and R. Manto, "Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan Fauzani," *Semin. Nas. Jambore Konseling* 3, vol. 11, no. 1, pp. 1–5, 2017, doi: 10.1007/XXXXXX-XX-0000-00.
- [2] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [3] M. M. Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i1.16060.
- [4] M. Sari, D. N. Elvira, N. Aprilia, S. F. Dwi R, and N. Aurelita M, "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *War. Dharmawangsa*, vol. 18, no. 1, pp. 205–218, 2024, doi: 10.46576/wdw.v18i1.4266.
- [5] Karseno, Sariyasa, and I.G. Astawan, "Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas Vi Sekolah Dasar," *J. Teknol. Pembelajaran Indones.*, vol. 11, no. 1, pp. 16–25, 2021, doi: 10.23887/jurnal_tp.v11i1.621.
- [6] A. L. Putri, D. Yulistio, and P. Utomo, "Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Seluma," *J. Ilm. KORPUS*, vol. 5, no. 1, pp. 45–51, 2021, doi: 10.33369/jik.v5i1.13449.