



## Journal Of Human And Education

Volume 4, No. 4, Tahun 2024, pp 135-143

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

# **Pelatihan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar (SD) Di Desa Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar**

**Dian Oktary\*<sup>1</sup>, Khairiyah Khairiyah<sup>2</sup>, Kiki Mariah<sup>3</sup>, Mahdum<sup>4</sup>, Elni Yakub<sup>5</sup>, Siska Mardes<sup>6</sup>**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Riau

Email: dianoktary@lectuter.unri.ac.id<sup>1\*</sup>

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan agar peserta dapat meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga metode pembelajaran menjadi inovatif dan kreatif. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi siswa yakni dengan menggunakan game edukasi. Game edukasi merupakan contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaanya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. Permainan edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, game edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa untuk menimba ilmu. Adapun metode penerapan kegiatan pengabdian adalah ceramah, demonstrasi dan latihan penggunaan permainan kelompok dalam konseling. Sasaran kegiatan adalah guru-guru sekolah dasar. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yakni bertambahnya pengetahuan, guru sekolah dasar menjadi lebih terampil dan percaya diri serta mendapatkan pengalaman dalam menggunakan game edukasi.

**Kata Kunci:** *Game Edukasi, Guru Sekolah Dasar*

### **Abstract**

This service activity aims to enable participants to improve teacher competence in implementing learning so that learning methods become innovative and creative. One of the things teachers can do to make learning fun and interesting for students is to use educational games. Educational games are an example of educational media that can be used as a learning tool. This type of game is generally used to invite users to gain knowledge, so educational games are used in the world of learning. Educational games combine learning and playing, these educational games can also be used to attract students' interest in gaining knowledge. The methods for implementing service activities are lectures, demonstrations and exercises in the use of group games in counseling. The target of the activity is elementary school teachers. The results of this service activity are increased knowledge, elementary school teachers become more skilled and confident and gain experience in using educational games.

**Key Word:** *Educational Games, Elementary School Teachers*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan tidak saja dilakukan dengan transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga harus didukung oleh peningkatan profesionalisasi dan system manajemen tenaga kependidikan serta pengembangan kemampuan peserta didik untuk mengenal potensi diri dalam menggapai cita-citanya. Artinya pendidikan yang bermutu mampu mengantarkan dan peserta didik kepada pencapaian standar kemampuan akademis dan mampu membuat perkembangan diri yang bermoral dan produktif yang mana dalam pelaksanaannya melibatkan banyak pihak dalam waktu yang bersamaan. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka dibutuhkan guru yang berkualitas dan berkompentensi agar proses pelaksanaan pembelajaran disekolah berjalan dengan baik. Pada pembentukan karakter peserta didik, Guru mempunyai peran penting. Peserta didik memiliki keanekaragaman karakteristik yang dibawa alamiah dari diri pribadi (bakat) maupun kepribadian yang dibentuk oleh lingkungan sehingga diperlukan penanaman karakter sedini mungkin.

Permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (*user*) pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Game untuk pembelajaran menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Bagi anak, belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain. Permainan dalam pembelajaran merupakan suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan penuh dengan antusias. Bermain memungkinkan adanya hubungan yang aktif dengan materi pelajaran. Permainan dalam pembelajaran juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Selain itu, permainan juga menguji dan meningkatkan kemampuan dan prestasi.

Novaliendry (2013) permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (*user*) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Sebaliknya bagi Reigeluth dan Merillm (2016) dikemukakan alasan menggunakan game untuk pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja diperan dan konteks tertentu. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa game edukasi sangat membantu dalam menstimulasi siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan karena menghubungkan belajar dan bermain. Ariesto Hadi Soetopo (2012:12-13) menerangkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. Hal ini dapat diartikan bahwa game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

Adapun tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru sekolah dasar menggunakan game edukasi dalam pembelajaran. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru sekolah dasar dalam menggunakan game edukasi serta Meningkatkan komitmen dan percaya diri guru sekolah dasar dalam menggunakan game edukasi.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan 05 Agustus 20204 pukul 09.30 – 15.00 WIB dengan narasumber atau pemateri oleh para dosen Prodi Bimbingan dan Konseling. Tempat pelaksanaan kegiatan ini di SDN 001 Pantai Raja Kabupaten Perhentian Raja. Adapun langkah-langkah atau Metode Pelatihan Implementasi Pelatihan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar yaitu:

1. Pengkajian/pendalaman konsep dasar Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran
2. Praktik/simulasi penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dan
3. Praktik penggunaan game edukasi dalam pembelajaran. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepadamasyarakat ini

#### Teknik Penyelesaian Masalah

Adapun metode yang digunakan adalah:

- a. Ceramah bervariasi  
Metode ini dipilih untuk menyampaikan konsep-konsep yang penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh peserta pelatihan. Materi yang diberikan meliputi: konsep-konsep pembelajaran, konsep game edukasi, macam-macam game edukasi.
- b. Demonstrasi  
Demonstrasi dilakukan oleh instruktur di hadapan peserta bagaimana menggunakan game edukasi dihadapan peserta secara langsung, agar peserta sangat mudah memahami contoh langsung dari instruktur.
- c. Latihan  
Metode ini digunakan untuk memberikan tugas kepada peserta pendampingan untuk mempraktikkan penggunaan game edukasi. Teknik penyelesaian masalah yang dihadapi oleh guru sekolah dasar di Pantai Raja dalam menjalankan tugas adalah dengan cara memberikan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar di desa Pantai Raja Kabupaten Kampar, sehingga dengan diadakannya pelatihan ini diharapkan guru-guru sekolah dasar di desa Pantai Raja ini menjadi lebih bersemangat dan profesional dalam menjalankan tugas dan fungsinya sebagai guru sekolah dasar.

Alat Ukur Ketercapaian, dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat alat ukur pencapaian kegiatan sebagai berikut:

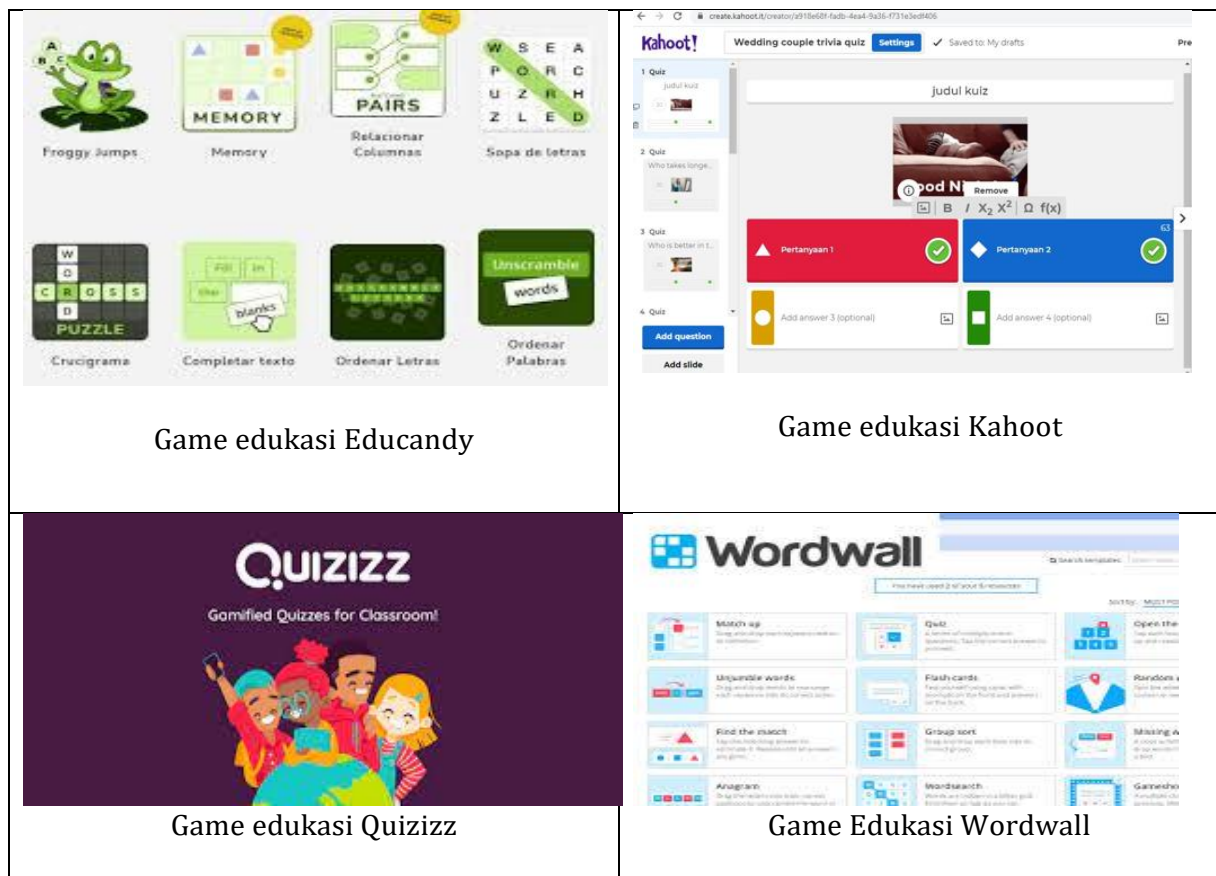
- a. Metode Pendekatan Evaluasi  
Evaluasi pelatihan menggunakan pendekatan tes dan non-tes. Pendekatan tes dilakukan secara tertulis dan tindakan (*performance*), sedangkan non- tes berupa observasi selama proses pelatihan.
- b. Instrumen Evaluasi  
Instrumen evaluasi taraf keberhasilan peserta pelatihan:  
1) Penguasaan konsep/cara pandang tentang game edukasi  
2) Keterampilan merancang, melaksanakan, menilai dan menyusun game edukasi.  
Instrumen evaluasi keberhasilan proses penyelenggaraan pelatihan: organisasi penyelenggaraan, bahan dan alat perlengkapan pelatihan. penampilan pelatih, penataan dan ketengkapian ruang/tempat pelatihan, pelayanan konsumsi dan akomodasi.

#### Hasil dan Pembahasan

Sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru sekolah dasar di desa Pantai Raja Kecamatan perhentian Raja Kabupaten Kampar. Guru sekolah dasar bertugas untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar, salah satu cara yang bisa dilakukan seorang guru untuk selalu update dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah meningkatkan kompetensinya dengan mengikutipertemuan, pelatihan dan workshop.

Guru sekolah dasar di Pantai Raja secara umum belum menggunakan game edukasi dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini game edukasi yang dapat diterapkan di sekolah. Game yang diberikan kepada siswa dalam pembelajaran bertujuan untuk kegiatan pembelajaran dapat disebut sebagai educational game atau game edukasi. Peran game dalam pembelajaran dapat dilihat dari definisi game sebagai sarana atau alat (tool) untuk: (1) meningkatkan kesadaran dan menambah motivasi; (2) melatih ketrampilan; (3) mengembangkan pengetahuan; (4) komunikasi dan kolaborasi; serta (5) mengintegrasikan pengalaman belajar (Wachowicz, M.; et.al., 2002). Biasanya game edukasi dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran atau memperkuat pemahaman tentang konsep pembelajaran (Pedersen, 2003).

Beberapa game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti: wordwall, educandy, educaplay, Kahoot, quizizz dll.



**Gambar 1. Game Edukasi Pembelajaran**

Game edukasi merupakan salah satu yang membawa manfaat bagi berbagai kalangan usia. Dua manfaat *game* edukasi yang dapat diperoleh secara umum menurut Pane et al., (2017) sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, 2) Mempertahankan konsentrasi siswa untuk waktu yang lama. Menurut Redy & Ariningsih (2020) tiga manfaat penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi lebih berpartisipasi secara aktif berdiskusi dan berkolaborasi dalam mengikuti pembelajaran,
  - 2) Mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan,
  - 3) Meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakan seluruh aktivitas yang disajikan.
- Bermain *game* edukasi merupakan proses pembelajaran bagi siswa. Tidak hanya sumber kesenangan, bermain juga memiliki banyak manfaat diantaranya mempermudah siswa dalam memahami materi, pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Potensi yang didapati dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, secara garis besar faktor pendukung atau potensi yang mendukung sebagai berikut: a) Tersedianya tenaga ahli yang memadai dalam pengembangan pengetahuan dan kemampuan guru sekolah dasar, b) Sekolah bersedia menjadi mitra untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, c) Antusiasme para guru yang cukup tinggi untuk mengikuti pelatihan penggunaan game edukasi, karena ternyata masih banyak yang belum menguasai penggunaan game edukasi dalam pembelajaran d) Ketersediaan dana pendukung dari fakultas guna penyelenggaraan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

Berdasarkan faktor diatas, Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Univeritas Riau yang dilaksanakan secara tatap muka untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru sekolah dasar menerapkan game edukasi dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan ini pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek game edukasi. Kegiatan yang diawali dengan ceramah dan demonstrasi ini kemudian dilanjutkan latihan. Dalam kegiatan ini diarahkan untuk membiasakan guru bimbingan dan konseling untuk menerapkan game edukasi dalam pembelajaran. Setelah pemaparan materi, acara kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab. Program pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan penggunaan game edukasi dalam pembelajaran yang sudah dilaksanakan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan lebih percaya diri dalam menjalankan profesinya. Guru akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri.

Hasil kegiatan ini akan bermanfaat bagi guru sekolah dasar di sekolah terutama didalam proses pembelajaran. Disamping itu dengan adanya pelatihan penggunaan game edukasi ini akan menambah keterampilan guru dalam menyelesaikan masalah siswa sehingga akan mendukung kemampuan guru, dan siswa semakin semangat dalam belajar. Ketercapaian sasaran program pelaksanaan pengabdian ini, dapat dilihat diantaranya, peserta yang hadir dalam Pelatihan penggunaan game edukasi adalah guru-guru sekolah dasar di Desa Pantai Raja, Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar. Dalam kegiatan pelatihan ini peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini. Hal ini di buktikan dengan banyaknya peserta yang hadir dalam kegiatan pelatihan tersebut.





**Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian**

### **KESIMPULAN**

Bertambahnya pengetahuan dan pengetahuan guru Desa Pantai Raja, Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar dalam menggunakan game edukasi dalam pembelajaran. Guru sekolah dasar di desa Pantai raja menjadi lebih percaya diri dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan game edukasi. Guru sekolah dasar di desa Pantai Raja berkomitmen akan melaksanakan pembelajaran dengan game edukasi dikelas.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Terimakasih atas dukungan TIM kegiatan Pengabdian Dosen PRODI Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Riau dan Guru sekolah dasar Desa Pantai Raja, Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar telah bersedia hadir dalam kegiatan Pengabdian ini. Terkhusus untuk LPPM Universitas Riau telah memberikan kesempatan kepada TIM dalam mendanai kegiatan ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariesto H. Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Pedersen, R. E. (2003). *Game Design Foundations*. Texas: Wordware Publishing, Inc.
- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & D., R. (2016). *Instructional-design theories and models, Volume IV: The learner-centered paradigm of education*. Routledge. New York: Routledge

Wachowicz, M.; et.al. (2002). *Games for Interactive Spatial Planning: SPLASH a Prototype Stratey Game about Water Management*. Wageningen: Alterra



