

Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Abdul Latif¹, Wilujeng Rohmiyanti², Ira Syafira³,
Shinta Wahiddatul⁴, & Andung Dwi Haryanto⁵
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan
latippondok02@gmail.com

Abstrak: Pada masa pandemi covid-19 telah mengubah seluruh sistem kehidupan terutama dalam bidang pendidikan, semua kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam sistem daring terutama pada jenjang pendidikan di MI/SD. terjadinya perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka dengan daring ini kurang efektif karena pada usia anak-anak SD/MI susah untuk menyesuaikan sistem pembelajaran yang baru, sehingga kita harus mempersiapkan alternatif pembelajaran yang mana agar anak-anak dapat belajar dengan nyaman dan paham terhadap materi yang diajarkan dan juga mengetahui respon siswa terhadap media digital. Adanya media pembelajaran ini untuk melatih respon siswa terhadap media digital bermuatan pendidikan karakter pada materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi sangat membantu dalam pembelajaran dimasa pandemi, karena pembelajaran dengan media teknologi ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga memberika kemudahan dalam membantu belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi ini memberikan suasana pembelaran yang baru dan berbeda.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Media Pembelajaran, Minat Belajar*

Abstract: *During the Covid-19 pandemic, it has changed the entire system of life, especially in the field of education, all teaching and learning activities are carried out in the online system, especially at the education level in MI/SD. the change in the learning system from*

face to face to online is less effective because at the age of elementary / MI children it is difficult to adjust the new learning system, so we have to prepare alternative learning which so that children can learn comfortably and understand the material presented. Taught and also find out students' responses to digital media. The existence of this learning media is to train students' responses to digital media containing character education in the material being taught. The use of educational game-based learning media is very helpful in learning during the pandemic, because learning with this technology media can be accessed anywhere and anytime, thus providing convenience in helping students learn. The use of educational game-based learning media provides a new and different learning atmosphere.

Keywords: *Educational Games, Learning Media, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Faktor pendukung bagi kemajuan negara yaitu pendidikan, menjadi negara yang maju merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur oleh pendidikan, sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Apabila output dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan. Berbagai masalahpun timbul, mulai dari sarana yang tidak memadai, membengkaknya anak putus sekolah, kurikulum yang sering berganti, tidak profesional para pendidik, sampai kepribadian peserta didik yang jauh dari yang diharapkan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak

terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektifitas pembelajaran menuju pembaharuan. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku pada tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sekolah adalah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa atau murid di bawah pengawasan guru. Sekolah dikelompokkan menjadi TK, SD, SMP, SMA/SMK dan Sarjana untuk ilmunya. SD (Sekolah Dasar) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun. Mulai dari kelas I sampai kelas VI. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke tingkat SLTP. Pelajar sekolah dasar umumnya berusia 7-12 tahun. Mata pelajaran SD pada umumnya yaitu agama, kewarganegaraan, jasmani dan kesehatan, bahasa Inggris, bahasa Indonesia, bahasa daerah, matematika, IPA, IPS, serta seni budaya dan keterampilan. Pastinya siswa mempunyai kendala dalam mata pelajaran, kesulitan belajar dan memahami adalah masalah yang besar bagi siswa. Guru sepintar mungkin untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara mengubah model dan metode mengajar guru. Dengan begitu siswa akan mendapat nuansa baru dan keingintahuan siswa meningkat. Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu, media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media

berbasis komputer dan lainnya. Di dalam proses belajar mengajar supaya efektif maka diperlukan suatu metode yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Peneliti melakukan wawancara pada salah satu guru matematika yaitu Syaiful Bahar di SDN Kebun Sareh 1 Omben. Bahwa menurutnya, "Permasalahan itu pasti ada di setiap mata pelajaran, apalagi matematika. Jika membicarakan matematika, kebanyakan siswa mudah lupa dikarenakan sulit dan membosankan, sebagai contoh pada materi operasi bilangan pecahan. Jika mengulas kembali tentang operasi bilangan pecahan, kebanyakan siswa lupa apa yang dipelajari, yang diingat hanya dasarnya saja yang dimengerti, seperti penyederhanaan nilai pecahan biasa. Siswa mulai kebingungan ketika menyederhanakan pecahan, mengubah pecahan menjadi desimal dan operasi hitung nilai pecahan. Jika siswa sudah tidak memahami pelajaran tersebut, kebanyakan siswa langsung malas untuk mendengarkan dan kelas menjadi tidak kondusif karena kebingungan atas materi tersebut". Maka diperlukan suatu media untuk menarik minat yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa dalam pembelajaran tersebut. Peneliti juga menemukan sebagian siswa SMP, yang masih belum mengetahui atau belum mengerti tentang nilai pecahan. Nilai pecahan yang dimengerti hanya nilai pecahan dasar, untuk pecahan desimal dan lainnya masih kurang mengerti. Menurutnya sangat sulit dalam menghitung

pecahan-pecahan desimal dan lainnya karena sangat membingungkan. Maka perlu ada perubahan dalam pembelajaran agar tidak terjadi seperti itu. Menurut Dienes seorang guru matematika Hongaria, Inggris, dan Prancis, matematika sebagai pelajaran terstruktur, klasifikasi struktur, relasi-relasi dalam struktur dan mengklasifikasikan relasi-relasi dalam struktur. Ia percaya setiap konsep matematika akan dapat dipahami oleh siswa apabila disajikan dalam bentuk konkret dan beragam, karena menurut pengamat pelajaran matematika hanya diminati pada dasarnya saja karena mudah. Salah satu tahap yang dilakukan oleh Dienes yaitu permainan (games), anak mulai mengamati pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep. Mereka akan memperhatikan ketika ada aturan aturan tertentu untuk menyelesaikan game. Melalui permainan, siswa diajak untuk mulai mengenal dan berpikir struktur matematika. Maka perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk mempengaruhi minat belajar siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Menurut Kempt & Dayton (dalam Arsyad, 2016:25) meskipun telah lama disadari bahwa banyak sekali keuntungan pengguna media pembelajaran dan banyak dampak positif yang diterima siswa. Contohnya dari media pembelajaran langsung sebagai berikut yaitu penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan dimanapun yang diinginkan. Sikap positif siswa lebih meningkat dalam pembelajaran matematika, peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif. Penelitian sebelumnya yang dilakukan

oleh Deni Dwiana, Sucipto, dan Triyono pada tahun 2011 dengan judul. "Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Tentang Pecahan". Subjek yang diuji cobakan adalah kelas IV sekolah dasar. media yang digunakan adalah kartu (benda nyata). Dan penelitian selanjutnya yaitu Indrawati dengan judul "Pengembangan Media Travel Game untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V", subjek yang diuji cobakan adalah kelas V. Media yang digunakan adalah papan travel game seperti monopoli (benda nyata). Berdasarkan kondisi riil diatas maka harus ada kondisi ideal untuk tujuan penelitian tersebut. Dengan tujuan mengembangkan game edukasi sebagai media belajar siswa untuk melihat kelayakan dalam proses belajar siswa. Dengan begitu siswa bisa mengenal lebih banyak tentang nilai pecahan dan bagaimana menyederhanakan dengan mengubah sebuah nilai pecahan ke nilai pecahan lainnya. Jika siswa paham dengan semua nilai pecahan maka siswa akan tahu bagaimana cara pengoperasian pecahan tercepat dengan hanya melihat dan itu membuat siswa semangat untuk terus belajar tentang operasi bilangan pecahan melalui game edukasi berbasis android. Mata pelajaran tersebut adalah matematika tentang materi operasi bilangan pecahan pada kelas IV dan kelas V di sekolah dasar. Dengan begitu akan mempermudah guru mengendalikan siswa untuk penalaran materi tersebut.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif, yang mana mencakup metode kepustakaan dan metode analisa sementara. Metode

kepustakaan merupakan data-data yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian ini berasal dari perpustakaan. Baik berupa buku, jurnal, ensiklopedi, dokumen, majalah, atau lain sebagainya. Dengan metode kepustakaan ini merupakan salah satu cara untuk memahami gejala-gejala baru yang belum dipahami, dan dengan metode kepustakaan data pustaka tetap andal untuk menjawab persoalan penelitian. Metode penelitian selanjutnya yaitu metode analisa sementara, yangmana kita menampung beberapa informasi dari berbagai narasumber yang pernah melakukan pembelajaran berbasis game edukatif yang salah satunya quizzz. Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pembeajaran dengan media game edukasi membuat anak antusias dalam mengikuti pembelajaran ini. Tetapi tidak berlaku bagi anak-anak yang ketika dirumah sudah memiliki gadget dan hari-harinya dipenuhi dengan bermain gadget. Sehingga antusias mereka tidak seperti anak-anak yang terbatas dalam bermain gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peningkatan mutu pendidikan diupayakan dengan memperbaiki proses belajar. Penilaian proses belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya hingga sekarang. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaiannya. Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Kebanyakan guru menggunakan Penilaian berupa tes tulis. Dengan

penggunaan tes, berakibat tidak berkesan oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Alternatif penggunaan Penilaian dapat berupa quizizz sebagai stimulan yang bersifat “fun” tapi tetap “learning” yang dapat memulihkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Dengan demikian diharapkan penggunaan Quizizz sebagai instrumen Penilaian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Selain itu gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Bila kuis sudah jadi, guru dapat membagikannya kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti system pendidikan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran¹.

Quizizz adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran. Fitur quizizz yang bervariasi

membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal.

1. Student-Paced, dimana pertanyaan dalam kuis akan muncul di layar masing-masing peserta didik, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan langkah mereka sendiri dan dapat meninjau jawaban mereka.
2. Quizizz dapat dimainkan di browser manapun, di smartphone, PC, Laptop, tablet, dan perangkat lainnya yang bias menjalankan iOS/Mac, Android, Windows atau system operasi Linux. Quizizz juga dihadirkan dalam bentuk aplikasi pada iOS dan Android, selain bias diakses menggunakan browser.
3. Terdapat ribuan kuis yang dipublikasikan, dimana para guru bias menggunakan kuis-kuis tersebut untuk dilatihkan kepada peserta didiknya. Selain itu, peserta didik juga bias mencari kuis sendiri.
4. Quiz Editor, quizizz memiliki editor kuis yang baik. Pengguna dimudahkan untuk mengunggah gambar atau media lain pada soal yang dibuat, bisa mengambil soal dari kuis yang dibuat, dan menyimpan soal secara otomatis.
5. Quiz Report, quizizz memiliki fitur untuk menampilkan laporan hasil mengerjakan kuis. Laporan ini bisa dicetak dan diteruskan secara langsung melalui email kepada orang tua peserta didik. Laporan kuis ini disajikan secara terperinci dan menampilkan analisis butir soal.
6. Quiz Customization, guru memiliki beberapa opsi untuk menyesuaikan sesi kuis mereka untuk beralih tingkat kompetisi, kecepatan, dan faktor lainnya.

Mulyati, S. dan Evendi, H. (2020:66) menyebutkan bahwa quizizz memiliki berbagai macam karakteristik yang digunakan dalam permainan seperti meme, avatar, tema, dan musik permainan. Aplikasi quizizz memiliki fitur yang lengkap dan fleksibel. Hal ini dapat memudahkan peserta didik untuk mengerjakan soal di manapun dan kapanpun. Guru juga diberikan kemudahan untuk membuat kuis dan mengatur penggunaan kuis. Bahkan, guru dapat langsung mendapatkan hasil analisis soal yang bias diteruskan atau dikirimkan langsung kepada orang tua peserta didik. Quizizz merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan. Pada quizizz, terdapat 5 jenis pertanyaan interaktif, yaitu pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian. Media ini memiliki tampilan desain yang menarik dan interaktif. Hal ini membuat peserta didik merasa senang ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Citra dan Rosy (2020:263) yang menjelaskan bahwa quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada. Kelebihan lain yang ada pada quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam perangkat peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran termasuk soal yang sudah dibuat menggunakan quizizz. Guru bisa mengatur permainan secara langsung, penugasan, individu, tim, maupun tes (hanya bisa dikerjakan satu kali).

Pembahasan

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “Medium”, yang berasal dari bahasa latin “Medium” yang berarti “tengah” atau “sedang”. Pengertian media ini mengarah pada sesuatu yang menjadi penghantar untuk meneruskan suatu informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media dalam bidang pembelajaran disebut juga media pembelajaran³. Salah satu faktor tercapainya pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Abidin (2014:174) menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dipergunakan untuk perhatian dan kemampuan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Shoimin (2013:41) media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga muncul minat belajar siswa dan mengakibatkan suasana pembelajaran yang kondusif. Media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena fungsinya membuat pembelajaran lebih kontekstual, nyata, dan menarik. Suyanto dan

Djihad (2012:246-247) menyebutkan fungsi media pembelajaran secara umum di antaranya adalah:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
- f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan.
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, atau foto, siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda, seperti sifat, ukuran, warna, dan sebagainya.
- i. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- j. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa, adapun pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Keberhasilan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman penguasaan materi serta hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi serta hasil belajarnya, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

2. Media berbasis Game Edukasi

Game adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah, biasanya dalam konteks dan tidak serius dan dengan

tujuan refreasing. Edukasi atau pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik Pendidikan bisa didapat secara formal maupun non ormal. Pendidikan formal diperoleh dari suatu pembelajaran yang terstruktur yang telah dirancang oleh suatu institusi. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari baik yang dialami atau yang dipelajari dari orang lain.

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaanya (siswa- siswi). Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi siswa siswi adalah dengan menggunakan Game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar siswa siswi di sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya (Eva, 2009).

Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada sekolah dasar salah satunya seperti kebosanan siswa siswi dalam belajar serta dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu dengan adanya Game edukasi ini yang bertujuan untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan siswa siswi dalam peroses belajar di

sekolah dasar. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian Game edukasi ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar. Selain itu dalam pembuatan Game edukasi harus menitik beratkan kepada pengembangan Game atau permainannya yang interaktif karena Game atau permainan interaktif ini yang merupakan menjadi wadah utama dalam penyampaian pembelajaran bagi sekolah dasar. Dengan melalui tampilan gambar, animasi, suara, dan disertai dengan Game yang interaktif di dalamnya.

Pemanfaatan teknologi Game edukasi pada proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena Game edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Selain itu Game edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari Game tersebut.

Bentuk-bentuk permainan edukatif bagi siswa siswi perlu diketahui bahwa kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan "mainan". Namun demikian, tidak semua mainan yang dimainkan oleh siswa siswi pada saat ini memiliki unsur pendidikan atau edukasi, dimana permainan itu dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Bila kita mengamati siswa siswi yang sedang bermain, maka kegiatan bermain dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Bermain banyak gerak (aktif) Bermain banyak gerak memiliki ciri banyak gerak, seperti; lari, lompat, menendang, dan lain-lain. Cara ini bermanfaat bagi siswa dalam hal melatih keterampilan macam-

macam hal. Kebanyakan siswa laki-laki menyukai permainan jenis ini. Dengan bermain aktif seolah-olah siswa menyalurkan tenaganya yang berlebihan. Termasuk dalam bermain aktif contohnya adalah engklek, lompat karet, main bola dan lain-lain.

- b. Bermain dengan sedikit gerak (pasif) Bermain dengan sedikit gerak memiliki ciri tidak banyak menggunakan tenaga yang berlebihan, suasana bermain lebih tenang dan santai. Misalnya bermain bekel, papan bongkar pasang, kartu kategori, melihat-lihat buku gambar, membaca, mendengarkan musik dan lain-lain.

Permainan sebagai media bagi pembelajaran bagi siswi perempuan memiliki Persyaratan penting yaitu perlindungan, stimulasi, dan eksplorasi (Anna Craft, 2003: 78-79).

- a. Perlindungan/Pemeliharaan Bagi perkembangan dalam tahun-tahun pertama, baik bagi manusia maka perlindungan dan stimulasi merupakan syarat mutlak. Hal ini juga berlaku pada tingkah laku bermain. Biasanya yang memberikan perlindungan dan stimulasi itu hingga tingkah laku anak dapat berkembang (F.J. Monks, dkk., 2002: 137). Hubungan antara ibu dan anaknya mempengaruhi dan menciptakan pola bermain bagi anak. Menurut Sutton Smith (1949) menyatakan bahwa interaksi ibu dan anak merupakan sumber fundamental permainan dengan aspek-aspek motivasional, kognitif dan afektif. Permainan mempunyai hubungan spesifik dengan aspek-aspek tersebut karena permainan baru timbul bila tercipta suasana komunikasi yang aman

- dan apabila terjadi ketegangan dan kelonggaran karena tindakan-tindakan yang bertentangan.
- b. Stimulasi (rangsangan) Pentingnya stimulasi pada anak sebagai optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak (Fasli Jalal, 2003: 9).
 - c. Eksplorasi (jelajah) Eksplorasi atau penjelajah dalam bermain merupakan syarat penting dalam permainan. Biasanya tingkah laku bermain dimulai dengan penyelidikan terhadap suatu benda atau person. Dalam eksplorasi ini anak ingin jawaban terhadap pertanyaan: "Apakah benda ini atau apakah orang itu?". Bila tingkah laku menyelidiki hal ini telah menghasilkan pengertian-pengertian tertentu, berubahlah tingkah laku anak dan pertanyaan yang timbul sekarang adalah: "Apakah yang dapat saya perbuat dengan benda atau orang itu?" (F.J. Monks, dkk., 2002: 138-139). Curiosity atau hasrat ingin tahu anak yang besar perlu dirangsang dan dikembangkan agar anak terdorong untuk mengerti apa yang dilihat, diraba, dirasa, dicium dan didengar (M. Akilla Malla, 2003: 34).

SIMPULAN

Peningkatan mutu pendidikan diupayakan dengan memperbaiki proses belajar. Penilaian proses belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya hingga sekarang. Penilaian hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaiannya. Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan

perkembangan dan kemampuan siswa. Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaanya (siswa- siswi).

DAFTAR PUSTAKA

“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarnasin”. 2020. *Jurnal Pendidikan Hayati* Vol. 1.

Herlina Pusparani. Tahun 2020. “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon”. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara* P-ISSN: 2656-3223, E-ISSN: 2746-5675 Volume 2 Nomor 2.

Andaru Mahardika dan Henny Destiana. Maret 2014. “Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Alat Transportasi untuk Alat Transportasi Untuk siswa taman kanak-kanak”. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri, Vol. X No. 1 Jurnal Pendidikan Dasar*.

Tahun 2020: *Jurnal Tunas Nusantara* P-ISSN: 2656-3223. E-ISSN: 2746-5675 Volume 2 Nomor 2.

Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati, 2016. “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran berbasis Multimedia”. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, ISSN: 2302-7339 Vol. 13 No. 1.

Abdul Khobir. Desember 2009. “Upayan Mendidik Ana melalui Permainan Edukatif”. *Forum Tarbiyah* Vol. 7. No. 2.