

EFEKTIVITAS *GAME EDUCATION* SEBAGAI INOVASI PENDIDIK ERA INDONESIA HIJAU PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS I MI/SD

Diana Lutfiana Ulfa
UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
diana.luftiana@gmail.com

ABSTRAK

Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn ditemukan beberapa masalah, Seperti masih banyak pendidik atau guru belum mampu melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan melibatkan siswa baik fisik, mental, dan sosial seperti yang ditetapkan dalam kurikulum permasalahan lainnya adalah guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena aktivitas belajar siswa masih sangat kurang, sehingga hasil belajar yang dicapai rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui *game education* ular tangga sebagai langkah inovasi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi langsung dan non tes. Dimana observasi langsung merupakan pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan gejala secara langsung pada objek yang berada di tempat kejadian, sedangkan teknik non tes dilakukan dengan melakukan pengamatan melalui alat berupa lembar observasi atau angket tanggapan siswa, dan dokumentasi. Hasil tanggapan siswa pada *game education* mendapat respon positif yang menjadikan *game education* ini efektif dan layak di aplikasikan sebagai media pembelajaran PKn materi aturan cara merawat hewan peliharaan. Penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas harus ada inovasi baru yang menjadi daya tarik siswa agar suasana kelas tidak membosankan dengan cara belajar sambil bermain.

Kata kunci: *Efektivitas, Media Game education, Inovasi, Pkn*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam memajukan integritas suatu bangsa karena pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik serta berwawasan luas. Menurut Undang-Undang Sisdiknas atau Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 disebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah. Namun, faktanya masih ada permasalahan dalam kualitas pembelajaran pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah dasar. Permasalahan tersebut belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Berdasarkan data dokumen, pengamatan dan wawancara bahwa pembelajaran PKn belum optimal dalam menggunakan media yang mendukung, sehingga siswa tidak menemukan pengetahuan sendiri dan hasil belajar PKn masih rendah. Hal ini terbukti dengan ditemukan beberapa masalah, diantaranya adalah sejauh ini banyak guru yang belum mampu melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan melibatkan siswa baik fisik, mental, dan sosial seperti yang ditetapkan dalam kurikulum. Pelaksanaan pembelajaran yang terbatas pada pengajaran konvensional justru siswa terkesan pasif. Sedikitnya partisipasi siswa dalam kelas mempengaruhi prestasi yang dicapai. Pada umumnya siswa kesulitan memahami materi PKn hingga perolehan nilai siswa pun berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal karena adanya anggapan bahwa mata pelajaran PKn sulit dipelajari dan hanya untuk dihafalkan. Ditambah lagi dengan kondisi pandemi yang membuat sistem pembelajaran berubah dari tatap muka menjadi berbasis *online learning system* hal itu yang menjadikan pendidikan di Indonesia makin kurang optimal. Namun baru-baru ini dilansir dari laman *cdc.gov* Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit (CDG) Amerika Serikat, Indonesia dikategorikan sebagai negara level 1 di zona hijau COVID-19 yang artinya Indonesia merupakan negara dengan kasus COVID-19 rendah dan aman untuk dikunjungi. Dengan adanya kabar baik tersebut pemerintah sudah memberlakukan pembelajaran tatap muka namun secara terbatas baik pada tingkat jenjang sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi.¹

¹ Khotimah et al., "Pelatihan Membuat Konten Edukatif Untuk Media Sosial Bagi Siswa SMP Muhammadiyah 4 Cipondoh Tangerang Di Masa Pandemi Covid-19." *Journal of Servite 2.2* (2020): 49-55.,” *Journal of Servite 2*, no. 2 (2020): 45–55.

Selain itu, permasalahan lainnya adalah guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Kemampuan pendidik dalam menggunakan media belum optimal untuk menciptakan suasana menyenangkan sehingga belum dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang kurang efektif. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran itulah yang membuat siswa kurang aktif di kelas dan merasa bosan padahal sebenarnya media pembelajaran memiliki manfaat untuk memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sebagai ajang pengembangan pola pikir, daya cipta juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih asik dan menyenangkan.

Game education merupakan sebuah *game* yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran dan di dalamnya mengandung unsur nilai-nilai pendidikan. Banyak cara untuk mengikuti perkembangan kebutuhan media pada dunia pendidikan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai sarana penyampaian materi. *Game education* memiliki sejumlah kelebihan. Menurut Ismail bahwa terdapat keunggulan dalam penggunaan *game education* dalam pembelajaran yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.²

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian oleh Yudi Ristu Prihawan pada tahun 2012 dengan judul “Pengembangan Educatoon Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan di MI Darul Huda Pojok, Ngantru Tulungagung Kelas I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran educatoon sudah relatif bagus dan tepat sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran PKn yang menarik. Media pembelajaran ini telah mendapatkan pendapat dari ahli media, para guru, dan para anak didik.

² Ida Ayu Dian Pramantik, “Optimization of Gobak Sodor Based Neuroscience Learning Game as Character Education in Intellectual Disabilities,” *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga* (Universitas Ma’arif Nahdlatul Ulama Kebumen, 2021), <http://dx.doi.org/10.53863/mor.v1i02.231>.

Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran educartoon sebagai upaya untuk memfasilitasi proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan, minat belajar siswa menjadi meningkat, serta materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan melalui media.³

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengaplikasian dengan judul “Efektivitas *Game education* sebagai Inovasi Pendidik Era Indonesia Hijau Pada Pembelajaran PKn Kelas I MI/SD”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media *game education* dalam pembelajaran PKn melalui cara bermain *game* namun tetap memakai komponen yang sesuai dengan materi aturan merawat hewan peliharaan.

METODE PENELITIAN

Sampel diambil dari populasi anak di Dusun Sumber Desa Pojok yang terdiri dari kelas I, lalu diambil sampel dengan Teknik acak atau random sampling. Teknik random sampling adalah pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.⁴ Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) menggunakan model menurut Sugiyono.⁵

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi langsung dan non tes. Observasi langsung adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan gejala secara langsung pada objek yang berada di tempat kejadian karena yang akan kita amati adalah seberapa cocok kah inovasi pembelajaran ini dapat diterapkan pada pelajaran PKn khususnya kelas I MI/SD, sedangkan teknik non tes dilakukan dengan melakukan pengamatan melalui alat berupa lembar observasi atau angket tanggapan siswa, dan dokumentasi.⁶

Variabel yang diukur dalam penelitian ini meliputi komponen media *game education* dalam pembelajaran PKn, hasil belajar siswa melalui

³ Abdul Malik and Busrah Busrah, “Relasi Pemerintah Dan Akademisi Dalam Isu Moderasi Beragama Di Indonesia,” *Substantia: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021, <http://dx.doi.org/10.22373/substantia.v23i2.9167>.

⁴ Yatim Riyanto, “Metodologi Penelitian Pendidikan,” *Surabaya: Sic* 318 2001.

⁵ Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D* Bandung: Alfa Beta, 2006.

⁶ Ahmad Fahrudin, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian: Kompetensi Dan Strategi Jitu Riset Peneliti* Tulungagung: UIN Satu Press, 2020, 38–42.

pengembangan media *game education* dalam pembelajaran PKn, dan tanggapan siswa dalam pembelajaran melalui pengaplikasian *media game education* sebagai inovasi pembelajaran PKn kelas I.⁷

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan (*games*) merupakan suatu aktifitas antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ada untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Berbicara terkait permainan identik dengan kegiatan siswa, maka dari itu permainan dapat diartikan sebagai suatu media interaksi antara siswa yang didalamnya termuat aturan dan hal-hal yang menyenangkan untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan juga tidak terlepas dari media yang digunakan atau alat yang dipergunakan.

Alat permainan merupakan semua alat bermain yang dapat memenuhi naluri dalam pelaksanaan permainan dan memiliki berbagai macam sifat, diantaranya bongkar pasang, pengelompokan atau penggolongan, memadukan, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai dengan bentuk awal atau aslinya.

Dengan demikian, alat atau media permainan sangat berpengaruh terhadap permainan yang akan dilakukan oleh siswa. Hal ini di padu padankan dengan konsep pembelajaran di sekolah dimana permainan *atau game education* ini memuat unsur materi yang dapat menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik dan tidak membosankan. Nama *game education* ini adalah ular tangga edukasi sama halnya dengan permainan tradisional ular tangga lainnya namun yang berbeda dalam permainan ini mengajarkan konsep bagaimana aturan atau cara merawat hewan peliharaan, dengan demikian anak dapat mengasah kemampuan pengetahuannya, belajar teliti dengan menyesuaikan jumlah mata dadu dengan pergerakan anak dadu (bidak), kemudian melatih kedisiplinan dalam menunggu giliran menjalankan bidak dan membangun kepercayaan terhadap diri sendiri yang menjadi dasar bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, afektif yang berkaitan dengan emosi seperti

⁷ M Aditya Ramadhan, "PENGARUH IPTEK TERHADAP PENDIDIKAN DI DUNIA PENDIDIKAN" Center for Open Science, 2022, <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/9tg3d>.

penghargaan atau apresiasi saat menang permainan, semangat, minat dan sikap.

Disinilah peran pendidik diutamakan bagaimana caranya agar suasana pembelajaran setelah pandemi atau era Indonesia hijau ini dapat terus berjalan dan bagaimana caranya agar siswa tetap semangat dalam mempelajari pelajaran khususnya tematik mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Aturan Permainan

Pemain atau siswa terdiri dari 3 sampai 5 pemain untuk menentukan siapa pemain yang memulai permainan terlebih dahulu maka dilakukan dengan *hompimpa* setelah itu pemain melemparkan dadu dan dapat memulai permainannya. Jika pemain berhenti di tanda titik hijau maka pemain mengambil kartu warna hijau begitu pula pemain berhenti di tanda titik kuning. Ketika pemain berhenti di tanda kendang hewan itu artinya pemain terkurung tidak boleh main selama satu putaran atau bisa bebas jika memiliki kartu bebas yang berada di tumpukan kartu hijau dan kuning. Jika pemain berhenti di ekor ular maka pemain turun ke arah kepala ular, namun jika pemain berhenti di tangga bawah maka pemain naik ke arah ujung atas tangga. Pemain yang terlebih dahulu berapa di posisi kotak angka seratus dia lah pemenangnya.

Kelayakan Media Game Education

Permainan Tradisional Ular Tangga merupakan permainan yang terbenam pada era sekarang ini namun kita sebagai pendidik harus melestarikannya kembali dengan berinovasi memasukan unsur edukasi dalam menjalankan atau melakukan permainan tersebut, seperti memberikan soal-soal dalam berbentuk kartu hijau dan kuning dalam permainan ular tangga. Berdasarkan hasil observasi secara langsung yang di terapkan kepada siswa MI kelas I di lingkungan Dusun Manggisan *game education* ular tangga ini layak untuk diterapkan pada pembelajaran PKn sebab antusias siswa yang cukup dibilang menyukai game ini sehingga memunculkan gairah semangat dalam belajar. Selain itu, siswa dapat menjawab soal dengan baik walaupun terdapat beberapa anak hanya bisa menyebutkan sepenggal saja namun disitu

pendidik dapat menambahkan apa yang kurang di pahami oleh siswa agar tujuan dari pembelajaran melalui *game education* ini dapat tersampaikan.

Dalam era digital saat ini, media game telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Tidak hanya sekedar hiburan, game juga telah digunakan sebagai media pendidikan atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game education*. Namun, sebelum digunakan sebagai media pendidikan, diperlukan penilaian kelayakan media *game education* tersebut. Berikut adalah beberapa alasan mengapa media *game education* layak digunakan.

Pertama, *game education* memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran, motivasi dan minat siswa sangatlah penting untuk mencapai hasil yang optimal. Dengan menggunakan *game education*, siswa dapat belajar sambil bermain, yang akan meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran. Selain itu, *game* juga dapat memberikan tantangan dan *reward*, sehingga siswa dapat merasakan kepuasan dan keberhasilan ketika berhasil menyelesaikan *game* tersebut.

Kedua, *game education* mampu meningkatkan keterampilan kognitif dan non-kognitif siswa. *Game education* dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif seperti memori, pemecahan masalah, dan kreativitas. Selain itu, *game* juga dapat membantu meningkatkan keterampilan non-kognitif seperti kerja sama tim, komunikasi, dan kepemimpinan. Hal ini tentunya sangat penting dalam mengembangkan kemampuan siswa di masa depan.

Ketiga, *game education* memiliki fleksibilitas yang tinggi. *Game education* dapat diakses di mana saja dan kapan saja melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau *smartphone*. Dalam pembelajaran jarak jauh, *game education* dapat menjadi alternatif yang baik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, *game education* juga dapat digunakan di lingkungan pembelajaran formal dan non-formal seperti di sekolah, pusat pelatihan, atau tempat lainnya.

Keempat, *game education* dapat membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran. Dalam pembelajaran tradisional, siswa sering kali membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan menggunakan *game education*, siswa dapat belajar dengan

cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk memahami konsep tersebut dapat lebih singkat. Hal ini tentunya akan membantu guru dalam mengoptimalkan waktu pembelajaran.

Kelima, *game education* memiliki potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran. Dalam pendidikan konvensional, guru sering kali bertindak sebagai sumber pengetahuan, sedangkan siswa sebagai objek yang harus menerima pengetahuan tersebut. Dengan menggunakan *game education*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih mandiri, sehingga dapat membangun keterampilan belajar sepanjang hayat. Hal ini tentunya akan membantu siswa dalam menghadapi perubahan yang terus menerus dalam masyarakat dan dunia kerja. Dalam kesimpulan, media *game education* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. *Game education* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan kognitif dan non-kognitif siswa, fleksibel, efisien.⁸

Hasil Tanggapan Siswa

Berdasarkan pengamatan melalui alat berupa lembar observasi atau angket tanggapan pemain atau siswa dapat di ketahui game ini dimainkan oleh 10 orang siswa dari dua RT yang terdiri dari 6 perempuan dan 4 laki-laki dimana 6 perempuan rata-rata menyentang poin bahwa game ini sangat asik dan menyenangkan sehingga mudah memahami pelajaran dan 4 laki-laki menyentang poin bahwa game ini asik walaupun terdapat yang masih kebingungan ketika menjawab soal mengenai aturan merawat hewan kelinci. Namun dapat di tarik kesimpulan bahwa *game education* ini layak digunakan untuk siswa MI/SD kelas 1.

Setelah mendapatkan pembelajaran *game education*, para murid memberikan berbagai tanggapan yang positif terhadap penggunaan media tersebut. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Lebih tertarik dalam pembelajaran. Para murid mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran ketika menggunakan *game education*. Mereka merasa terlibat dalam proses

⁸ Fardani Annisa et al., "Design Implementation Board Game Education for Toga Plants," in *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif SENTRINOV*, 2020, 1057–64.

belajar dan merasa senang ketika berhasil menyelesaikan level-level dalam game tersebut.

2. Lebih mudah memahami materi. Murid-murid juga mengatakan bahwa *game education* membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih mudah. Dalam game, konsep-konsep yang diajarkan disajikan secara visual dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami oleh para murid.
3. Lebih mudah mengingat informasi. Murid-murid juga mengungkapkan bahwa *game education* membantu mereka dalam mengingat informasi dengan lebih baik. Dalam game, para murid harus mengingat berbagai hal seperti aturan, strategi, dan sebagainya untuk dapat berhasil menyelesaikan level. Hal ini membantu mereka dalam melatih memori dan meningkatkan kemampuan mengingat informasi.
4. Meningkatkan keterampilan non-kognitif. *Game education* juga membantu para murid dalam meningkatkan keterampilan non-kognitif seperti kerja sama tim, komunikasi, dan kepemimpinan. Dalam *game*, para murid harus bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan bersama, sehingga hal ini membantu mereka dalam melatih keterampilan tersebut.
5. Lebih menyenangkan daripada pembelajaran konvensional. Terakhir, murid-murid juga menyatakan bahwa pembelajaran *game education* lebih menyenangkan daripada pembelajaran konvensional. Mereka merasa tidak bosan dan terus termotivasi dalam pembelajaran karena adanya tantangan dan *reward* dalam *game* tersebut.

Secara keseluruhan, tanggapan para murid terhadap pembelajaran *game education* sangat positif. Mereka merasa terlibat, tertarik, dan termotivasi dalam pembelajaran, serta merasa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan. Selain itu, *game education* juga membantu mereka dalam melatih keterampilan non-kognitif seperti kerja sama tim dan komunikasi, serta lebih menyenangkan daripada pembelajaran konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui *game education* ular tangga ini dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn materi aturan merawat hewan peliharaan. Dalam *game education* ini memberitahukan kepada khalayak umum bahwa dalam sebuah pembelajaran tidak harus mengandalkan metode simak catat kerjakan atau metode ceramah saja melainkan saat ini para siswa membutuhkan pembelajaran dengan inovasi-inovasi baru dan dalam permainan ini berisi pertanyaan di mana siswa dituntut mampu menjawab pertanyaan yang mereka dapat untuk dapat melanjutkan langkah mencapai finish. Dengan adanya pertanyaan tersebut diharapkan para pemain tertantang dan tidak terasa bahwasannya mereka sedang melakukan permainan sambil belajar. *Game education* kali ini memiliki kelebihan mudah dibawa kemana-mana dan tidak terlalu banyak aturan dalam memainkannya namun memiliki kekurangan pendidik harus fokus mengamati setiap siswa mendapat kartu soal sebab dalam permainan ini hanya dimainkan oleh 5 siswa yang nantinya dibagi perkelompok.

DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, Fardani, Artiarini Kusuma, Fuad Haris, and Achmad Fuad. "Design Implementation Board Game Education for Toga Plants." In *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)*, 1057–64, 2020.
- Fahrudin, Ahmad. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian: Kompetensi Dan Strategi Jitu Riset Peneliti*. Tulungagung: UIN Satu Press, 2020.
- Khotimah, Wininda Qusnul, Vilya Dwi Agustini, and Aprilyanti Supriyadi. "Pelatihan Membuat Konten Edukatif Untuk Media Sosial Bagi Siswa SMP Muhammadiyah 4 Cipondoh Tangerang Di Masa Pandemi Covid-19." *Journal of Servite 2.2* (2020): 49-55." *Journal of Servite 2*, no. 2 (2020): 45–55.
- Malik, Abdul, and Busrah Busrah. "Relasi Pemerintah Dan Akademisi Dalam Isu Moderasi Beragama Di Indonesia." *Substantia: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021. <http://dx.doi.org/10.22373/substantia.v23i2.9167>.
- Pramantik, Ida Ayu Dian. "Optimization of Gobak Sodor Based Neuroscience Learning Game as Character Education in Intellectual Disabilities." *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*. Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, 2021. <http://dx.doi.org/10.53863/mor.v1i02.231>.
- Ramadhan, M Aditya. "PENGARUH IPTEK TERHADAP PENDIDIKAN DI DUNIA PENDIDIKAN." Center for Open Science, 2022. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/9tg3d>.
- Riyanto, Yatim. "Metodologi Penelitian Pendidikan." *Surabaya: Sic* 318 (2001).
- Sugiono. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfa Beta, 2006.