



Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Game Edukasi Berbasis Teknologi Pada Siswa SMP IT Bina Bangsa

Increasing Student Enthusiasm For Learning Through The Use Of Technology-Based Educational Games For IT Bina Bangsa Middle School Students

Desty Endrawati Subroto¹, Husna Nabilah², Inggit Eka Wahyuni³, Mulyati Mulyati⁴

¹⁻⁴Universitas Bina Bangsa, Serang

Korespondensi penulis: desty2.subroto@gmail.com

Article History:

Received: Februari 15, 2024;

Accepted: Maret 18, 2024;

Published: Maret 31, 2024

Keywords: *Increasing enthusiasm for learning, use of educational games, technology*

Abstract: *In the current digital era, learning supports students' enthusiasm for learning, there is a lot of learning that can foster enthusiasm for learning, conventional learning sometimes makes students bored in following the learning process. The role of the teacher is also very important in fostering enthusiasm for learning in students, an interesting learning process and an active classroom atmosphere can be a factor in fostering enthusiasm for learning. The learning media that is widely used today is educational games. Educational games are a learning medium that describes a game designed to help the learning process. This socialization activity aims to utilize the use of technology in the field of education by using a game engine. The use of technology in the field of education has also succeeded in creating an interesting learning process, for example educational games, combining play and learning, examples of educational games that are often used are assembler edu, wordwall and Construct 2. This socialization activity took place in the Bina Bangsa IT SMP Hall involving 39 7th grade students. This activity was attended by the Principal and the Teacher Council with resource persons Mrs. Desty Endrawati Subroto M.Pd.*

Abstrak

Di era digital saat ini pembelajaran yang menunjang semangat belajar peserta didik, banyak pembelajaran yang bisa menumbuhkan semangat belajarnya, pembelajaran konvensional terkadang membuat peserta didik jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Peran guru juga sangat penting dalam menumbuhkan semangat belajar pada siswa, proses pembelajaran menarik dan suasana kelas yang aktif bisa menjadi faktor menumbuhkan semangat belajar, Media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini adalah game edukasi. Game edukasi merupakan suatu media pembelajaran yang memaparkan sebuah permainan yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan memanfaatkan penggunaan teknologi dibidang ilmu Pendidikan dengan menggunakan *game engine*. Pemanfaatan teknologi dibidang Pendidikan juga berhasil menciptakan proses pembelajaran yang menarik, contohnya seperti game edukasi, menggabungkan permainan dan pembelajaran, contoh game edukasi yang sering dipakai adalah *assembler edu, wordwall dan Construct 2*. Kegiatan sosialisasi ini bertempat di Aula SMP IT Bina Bangsa dengan melibatkan 39 siswa kelas 7. Pada kegiatan kali ini di hadiri Kepala Sekolah beserta Dewan Guru dengan Narasumber Ibu Desty Endrawati Subroto M.Pd.

Kata Kunci: Meningkatkan Semangat Belajar, Penggunaan Game Edukasi, Teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang penting untuk membangun generasi yang unggul, Pendidikan juga sebagai tombak majunya suatu negara oleh karna itu Pendidikan sangat penting bagi manusia. Pendidikan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal

* Desty Endrawati Subroto, desty2.subroto@gmail.com

dengan istilah memanusiakan manusia¹. Dalam arti luas Pendidikan mempunyai arti hidup, artinya Pendidikan bersifat *longlife* atau sepanjang hayat dari mulai manusia diciptakan sampai akhir. Karna hakikatnya setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan Pendidikan dan belajar.

Untuk mendapatkan Pendidikan yang layak dan terjamin tentunya butuh fasilitas dan pendidik agar kegiatan proses belajar bisa berjalan dengan semestinya, sekolah merupakan salah satu tempat untuk memperoleh Pendidikan yang layak dengan fasilitas yang membantu proses pembelajaran dan tenaga Pendidik yang membantu para peserta didik untuk mendapatkan Pendidikan yang layak. Tingkat sekolah dimulai dari masa pra-sekolah, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA), adapun Sekolah Menengah Kejuruan yang merupakan lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama. Sekolah Menengah Pertama mempunyai berbagai jenis seperti Madrasah Tsanawiyah (MTS) yang berbasis pembelajaran keislaman hampir seperti MTS, adapula Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT) perbedaannya adalah SMP IT tidak dibawah naungan Kementrian Agama melainkan dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Budaya (KEMENDIKBUD).

Pendidikan dan sekolah adalah hal yang tidak bisa dipisah, Pendidikan Sebagian besar didapatkan dari sekolah, sekolah juga bisa menilai hasil dari proses pembelajaran, indeks tingginya suatu Pendidikan dan sekolah menjadi ciri khas majunya suatu negara dan sumber daya manusia yang tinggi. Dengan begitu Pendidikan dan sekolah penting bagi majunya suatu negara dengan menciptakan generasi-generasi unggul yang bisa merubah pola pikir yang lebih maju.

Berkembangnya teknologi saat ini tentu akan berubah pula pola pikir masyarakatnya dari segi aspek apapun terutama dibidang Pendidikan. Penggunaan teknologi tentu harus diimbangi dengan literasi teknologi. Salah satu perkembangan teknologi yang dirasakan di dunia Pendidikan adalah banyaknya inovasi media pembelajaran yang hadir menggunakan teknologi, seperti *game engine* yang di alih fungsi kan sebagai game edukasi. Media pembelajaran menggunakan game edukasi bisa membuat peserta didik lebih tertarik pada suatu hal yang dibahas. Media pembelajaran bisa menjadi salah satu Solusi untuk merangkul minat anak-anak terhadap penggunaan gadget². Salah satu media pembelajaran yang sedang

¹ Arsy Berlian Adnin, Yuri Rahmanto, and Ajeng Savitri Puspaningrum, "Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* 3, no. 2 (2022): 202–12, <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.

² Roro Santi, "Multimedia Learning Dengan Game Engine Construct 2 (Game Bubble Click Untuk Latihan Membaca)," *Tematik* 7, no. 1 (2020): 89–107, <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.375>.

berkembang adalah media pembelajaran yang menggunakan game edukasi.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat mendukung suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran, dapat diterapkan untuk membantu menyampaikan materi yang akan dipelajari siswa dengan mudah diterima³.

Game edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur nilai-nilai Pendidikan. Game edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi Pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran⁴. Banyak contoh game edukasi yang sudah dipakai dalam pembelajaran seperti *Assembler Edu*, *Wordwall* dan *Construct2*.

Assemblr Edu adalah sebuah *software* atau aplikasi yang menggunakan fitur *Augmented Reality*, yang menggabungkan benda dari dunia maya lalu di munculkan dalam lingkungan dunia nyata. Sudah banyak contoh penggunaan *augmented reality* dalam dunia Pendidikan termasuk aplikasi *assembler edu*. Pembelajaran melalui penggunaan aplikasi media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa⁵.

Wordwall merupakan aplikasi game edukasi berbasis online, *wordwall* juga menjadi salah satu contoh kemajuan teknologi dalam bidang teknologi. *Wordwall* adalah permainan *puzzle* kata yang mencari kata-kata tersembunyi dari abjad yang acak. *Wordwall* menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat dijadikan alternatif guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta didik akan di rangsang untuk mencari kata-kata hal ini juga akan berpengaruh dalam psikomotorik peserta didik. *Wordwall* juga mempunyai gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya⁶.

³ Desty Endrawati Subroto and Mohamad Bayi Tabrani, "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sman 5 Cilegon Sohibudin Mahasiswa FKIP Universitas Bina Bangsa," *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat* 1, no. 3 (2023): 51–62, <https://doi.org/10.59581/garuda.v1i3.1244>.

⁴ Ririn Windawati and Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1027–38, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.

⁵ Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, and I Dewa Putu Juwana, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi* 2, no. 2 (2022): 98–109, <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>.

⁶ Veta Lidya Delimah Pasaribu et al., "Abdi Abdi Laksana," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 177–80.

Construct 2 adalah *software* yang digunakan untuk membuat game edukasi berbasis 2 Dimensi dan tidak perlu membuat coding, dengan menggunakan aplikasi *construct 2* dapat membuat game edukasi yang interaktif dan menarik perhatian peserta didik, fitur yang ada di dalam aplikasi *construct 2* mudah digunakan bagi pemula yang ingin belajar membuat game edukasi. Dengan adanya game edukasi ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan serta memudahkan dalam *transfer of knowledge*⁷.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberi pengenalan ke peserta didik dan guru tentang game edukasi dan mengenalkan proses pembelajaran menggunakan media *game engine*, dengan begitu siswa tidak jenuh mengikuti pembelajaran yang konvensional, guru juga bisa memberi refleksi terhadap siswa dengan game edukasi.

METODE PELAKSANAAN

Sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Senin, 20 Februari 2024 bertempat di Aula SMP IT Bina Bangsa, pada pelaksanaan kali ini menggunakan beberapa tahapan-tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

1. Observasi atau pengajuan awala dilakukan di sekolah SMP IT Bina Bangsa.
2. Membuat perizinan kepada Kepala Sekolah mengenai seminar yang akan dilaksanakan di SMP IT Bina Bangsa.
3. Melibatkan narasumber dari Dosen Universitas Bina Bangsa, Kepala Sekolah, Guru dan pesera didik kelas VIII sebagai partisipan pada kegiatan kali ini. Semua partisipan yang mengikuti kegiatan ini sangat antusias.
4. Kegiatan demonstrasi yaitu pengenalan tentang teknologi dan media pembelajran berbasis game edukasi serta cara penggunaan aplikasinya, masing-masing partisipan juga berhasil menggunakan dan membuat salah satu objek pada *Assembler Edu*, *Wordwall* dan *Construct2*.
5. Tanya jawab banyak hal yang ditanyakan oleh partisipan mengenai pembuatan dari game edukasi yang narasumber sampaikan.
6. Kegiatan kali ini hanya dilakukan selama 1 hari, dengan terciptanya beberapa ibjek yang dihasilkan oleh peserta didik kelas VIII menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap teknologi bisa dijadikan sebagai wadah menuangkan kreativitas dan menjadi

⁷ Erda Ayu Septiasari and Sumaryanti Sumaryanti, "Pengembangan Tes Kebugaran Jasmani Untuk Anak Tunanetra Menggunakan Modifikasi Harvard Step Test Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan* 3, no. 1 (2022): 55–64, <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>.

bermanfaat.

Kegiatan sosialisasi ini bermanfaat bagi partisipan banyak pengetahuan seperti di bidang teknologi dan pendidikan membuat partisipan menambah ilmu serta membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan kreatif karena penggunaan aplikasi game edukasi yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran terlihat tidak monoton dan tidak membosankan serta membangun semangat peserta didik dalam kegiatan belajar.

HASIL

Pada tahap pertama Observasi atau Penjajakan awal dilakukan dengan melakukan kunjungan ke sekolah SMP IT Bina Bangsa Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di sekolah SMP IT Bina Bangsa dengan mengadakan seminar yang bertemakan meningkatkan semangat belajar Siswa melalui penggunaan game edukasi berbasis teknologi yang dilaksanakan pada bulan Februari tahun 2024.



Gambar 1. Melakukan observasi atau penjajakan ke SMP IT Bina Bangsa.

Tahap kedua membuat perizinan kepada Kepala Sekolah dan Dewan guru mengenai seminar yang akan dilaksanakan di SMP IT Bina Bangsa yang akan membahas tentang teknologi dan Pendidikan yang akan melibatkan peserta didik kelas VIII.



Gambar 2. Melakukan perizinan kepada pihak SMP IT Bina Bangsa

Tahap Ketiga seminar dilaksanakan dengan di narasumberi oleh Dosen Universitas Bina Bangsa dan seminar diikuti oleh Kepala Sekolah, Dewan Guru, dan Peserta didik kelas VIII seminar berlangsung dengan lancar dan peserta didik kelas VIII sangat antusias.



Gambar 3. Narasumber seminar dari Universitas Bina Bangsa, Kepala Sekolah, Dewan Guru dan siswa kelas VIII SMP IT Bina Bangsa

Tahap keempat yaitu kegiatan demonstrasi yaitu pengenalan tentang teknologi berupa aplikasi berbasis game edukasi, aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *Assembler Edu*, *Wordwall*, dan *Construct 2*. Partisipan sangat semangat untuk mencoba menggunakan aplikasi game yang membuat tertarik yaitu terdapat banyak latihan soal yang mudah dipahami dan animasi yang menarik perhatian peserta didik.



Gambar 4. Kegiatan demonstrasi yaitu pengenalan beberapa aplikasi game edukasi

Tahap kelima tanya jawab banyak hal yang ditanyakan peserta didik kelas VIII mengenai game edukasi yang disampaikan oleh narasumber mengenai cara pemakaian dan pembuatan game edukasi, kegiatan tanya jawab berlangsung dengan sangat antusias.



Gambar 5. Kegiatan tanya jawab oleh peserta didik kelas VIII dan Narasumber

Tahap terakhir seminar dilakukan pada 1 hari dengan kegiatan seminar dibidang dan teknologi berguna agar peserta didik kelas VIII SMP IT Bina Bangsa dapat menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan kreatifitas dalam proses pembelajaran dan ilmu yang didapat dapat bermanfaat.



Gambar 6. Kegiatan seminar berlangsung selama 1 hari

DISKUSI

Setelah dilakukannya kegiatan sosialisasi ini, berdampak langsung ke peserta didik. Peserta didik cenderung lebih aktif dan sangat antusias untuk bertanya mengapa hal itu bisa terjadi. Dari kegiatan sosialisasi ini juga merangsang pola pikir peserta didik yang kognitif dan psikomotorik. Peserta didik yang cenderung merasa bosan ketika pembelajaran konvensional berubah menjadi sangat aktif ketika mengikuti pembelajaran yang berbasis game edukasi. Seperti pembahasan sebelumnya bahwa game edukasi bisa membuat minat peserta didik dalam belajar meningkat. Menggunakan game edukasi bisa membuat peserta didik lebih tertarik pada suatu hal yang dibahas⁸.

⁸ Santi, "Multimedia Learning Dengan Game Engine Construct 2 (Game Bubble Click Untuk Latihan Membaca)."

KESIMPULAN

Kegiatan Seminar yang dilakukan di SMP IT Bina Bangsa berlangsung dengan penuh khidmat dan antusias. Adapun dilakukan seminar di bidang teknologi dan pendidikan bertujuan untuk membangun semangat belajar dan menumbuhkan jiwa kreatif dan inovatif untuk peserta didik dalam menimba ilmu serta menambah wawasan mengenai teknologi informasi yang ada pada zaman sekarang. Dengan pengenalan aplikasi game edukasi kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan dan dapat memudahkan *transfer of knowledge*.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada Allah SWT yang sudah memberikan nikmatnya sehingga kegiatan dan jurna ini bisa terlaksana tanpa adanya hambatan. Terimakasih juga kepada Dosen Pembimbing Universitas Bina Bangsa Ibu Desty Endrwati Subroto sudah bersedia mendampingi dari awal sampai akhir kegiatan dan membantu dalam pembuatan jurnal ini. Terimakasih juga kepada pihak-pihak sekolah SMPT IT Bina Bangsa yang sudah mengizinkan untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi ini tanpa adanya hambatan. Dan terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan yang sudah berpartisipasi dalam kegiatan dan pembuatan jurnal ini.

DAFTAR REFERENSI

- Adnin, Arsy Berlian, Yuri Rahmanto, and Ajeng Savitri Puspaningrum. "Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* 3, no. 2 (2022): 202–12. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Pasaribu, Veta Lidya Delimah, Agrasadya, Nina Shabrina, and Krisnaldy. "Abdi Abdi Laksana." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 177–80.
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, and I Dewa Putu Juwana. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi* 2, no. 2 (2022): 98–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>.
- Santi, Roro. "Multimedia Learning Dengan Game Engine Construct 2 (Game Bubble Click Untuk Latihan Membaca)." *Tematik* 7, no. 1 (2020): 89–107. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.375>.

Septiasari, Erda Ayu, and Sumaryanti Sumaryanti. "Pengembangan Tes Kebugaran Jasmani Untuk Anak Tunanetra Menggunakan Modifikasi Harvard Step Test Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan* 3, no. 1 (2022): 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>.

Subroto, Desty Endrawati, and Mohamad Bayi Tabrani. "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sman 5 Cilegon Sohibudin Mahasiswa FKIP Universitas Bina Bangsa." *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat* 1, no. 3 (2023): 51–62. <https://doi.org/10.59581/garuda.v1i3.1244>.

Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1027–38. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.