



---

## SOCIALIZING GAME-BASED LEARNING FOR TEACHERS AT ELEMENTARY SCHOOL IN JAKARTA PROVINCE IN INDONESIA

Oleh

Desy Safitri<sup>1</sup>, Sujarwo<sup>2</sup>, Arita Marini<sup>3</sup>, Nurzengky Ibrahim<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Jakarta

E-mail: <sup>1</sup>[desysafitri@unj.ac.id](mailto:desysafitri@unj.ac.id)

---

### Article History:

Received: 03-07-2022

Revised: 14-07-2022

Accepted: 18-08-2022

### Keywords:

Socializing, game-based learning, Teachers

**Abstract:** Professional teachers are required to have optimal competence in all matters relating to learning, including mastery of digital-based learning methods such as game-based learning in the face of the industrial revolution 4.0, so as to support classroom learning and be effective in delivering subject matter so that it is right on target, in order to achieve goals. predetermined learning. In order to improve teacher competence in the field of professional education for the transmission of teaching materials, socialization activities are needed for teachers to get to know game-based learning in DKI Jakarta. The urgency of this game-based learning is to provide alternative learning methods that are innovative, varied, dynamic, and not monotonous, fun, and can assist teachers in facilitating interactions between teachers and students, especially in increasing enthusiasm, motivating students to take part in learning and stimulating interest. students, so that learning becomes more effective, efficient and informative.

---

## PENDAHULUAN

Guru merupakan kunci utama dalam peningkatan mutu pendidikan dan mereka berada di titik sentral dari setiap usaha reformasi pendidikan yang diarahkan pada perubahan-perubahan kualitatif. Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan suatu hal yang mutlak, demi kelancaran pembelajaran di kelas. Salah satu bagian terpenting dalam pembelajaran adalah penggunaan *game-based learning* sebagai salah satu metode belajar. Metode belajar yang tepat akan memberikan manfaat yang bisa dirasakan oleh siswa dalam proses pembelajaran, seperti: dapat meningkatkan gairah dan motivasi belajar siswa, membantu dalam proses penyerapan materi ajar bagi siswa, tujuan pembelajaran yang ditargetkan tercapai, metode mengajar lebih variatif dan inovatif, mengembangkan ide yang naratif, serta dapat merangkul secara langsung siswa secara fundamental dan komprehensif.

Banyaknya jumlah mata pelajaran di SD menyebabkan siswa lelah menerima materi-materi yang disampaikan oleh guru, terlebih jika materi tersebut bersifat teoritis, monoton, tidak menarik, dan membosankan. Sehingga guru perlu menggunakan metode belajar yang dapat menimbulkan minat, motivasi, daya nalar, kreativitas, pengembangan potensi, serta rangsangan kegiatan belajar dalam kelas. Ketika guru menyampaikan materi pelajaran hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan metode belajar yang tepat dan



menarik, maka akan mengakibatkan siswa tidak antusias dan kurang bergairah untuk menerima materi ajar.

Penguasaan metode belajar berbasis teknologi informasi mutlak dalam menghadapi era revolusi 4.0. Hal ini diperlukan agar pembelajaran menjadi dinamis, interaktif, dan intensif. *Game-based learning* merupakan metode belajar yang menggunakan aplikasi *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. *Game-based learning* sebagai metode pembelajaran mempunyai banyak kelebihan dalam penerapannya di sekolah dasar, seperti dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, memudahkan peserta didik dalam tahap pembelajaran, bisa menghilangkan stres, memberikan daya tarik kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar, serta mendapatkan umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat. Selanjutnya, metode *game-based learning* dapat membuat pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari menjadi lebih berkesan dan bertahan lama.

## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah terlaksananya kegiatan yang dilakukan secara daring, terdiri dari: ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi interaktif, demonstrasi, simulasi, dan pengisian kuesioner. Setiap peserta masing-masing mendapatkan materi dari narasumber yang berasal dari Universitas Negeri Jakarta, Indonesia dan University of Eswatini, Southern Africa dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pilihan metode yang digunakan oleh narasumber kolaborasi ini dimaksudkan untuk memperkaya informasi dan khazanah ilmu pengetahuan mengenai *game-based learning* untuk kelompok guru SD, dan juga dikarenakan masih adanya pandemic Covid-19.

Metode belajar *game-based learning* merupakan sarana komunikasi dalam pembelajaran, agar pembelajaran menjadi optimal guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan metode belajar *game-based learning* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, minat belajar siswa, dan menyenangkan serta kemampuan berpikir kritis, pemahaman siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. *Game-based learning* digunakan sebagai metode belajar yang inovatif. Guru zaman sekarang harus dituntut lebih dalam penggunaan teknologi guna mengikuti perkembangan siswanya yang juga mahir dalam penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi sebagai metode belajar yang tepat, seperti *game-based learning* ini akan menghasilkan pembelajaran yang efektif, efisien, bermakna, serta berintegritas dengan mata pelajaran yang lainnya. Observasi melalui demonstrasi yang diberikan akan mempermudah pemahaman guru mengenai *game-based learning* berkaitan dengan materi pembelajarannya. Observasi selanjutnya dengan simulasi yang dilakukan oleh masing-masing guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya dengan memilih satu topik terkait sesuai dengan mata pelajaran yang biasa mereka ampu di sekolah, sehingga para guru menjadi trampil dalam membuat *game-based learning* per(individu) guru.

## HASIL

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan selama 32 Jam Pertemuan. Tahapan kegiatan ini terdiri dari:

1. Pemberian materi tentang metode belajar berbasis digital dengan luaran pengetahuan kelompok guru meningkat 70% tentang metode belajar berbasis digital
2. Pemberian materi tentang *game-based learning* dengan luaran pemahaman kelompok



- guru meningkat 70% mengenai materi *game-based learning*
3. Keterampilan dalam membuat *game-based learning* sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya dan memilih topik terkait dengan luaran berupa kelompok guru mampu 70% dalam membuat *game-based learning* sesuai topik terkait
  4. Pendampingan dengan luaran berupa:
    - a. Mengawal berjalannya program kegiatan ini sampai akhir dengan observasi, tanya jawab interaktif, diskusi, demonstrasi, simulasi, dan praktek.
    - b. Kemampuan menemukan, menganalisis dan memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin muncul dalam menjalankan program kegiatan ini.



Gambar 1. Pendahuluan



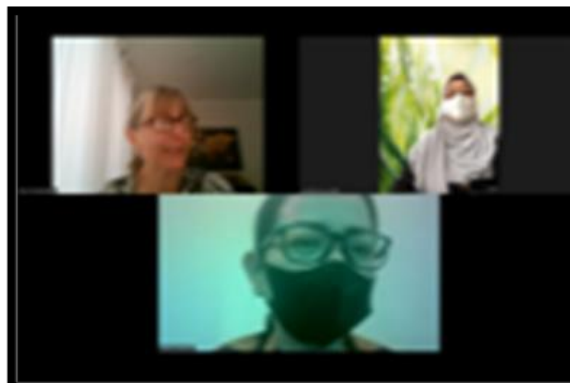
Gambar 2. Pemberian Materi



Gambar 3. Pemberian Materi



Gambar 4. Diskusi interaktif



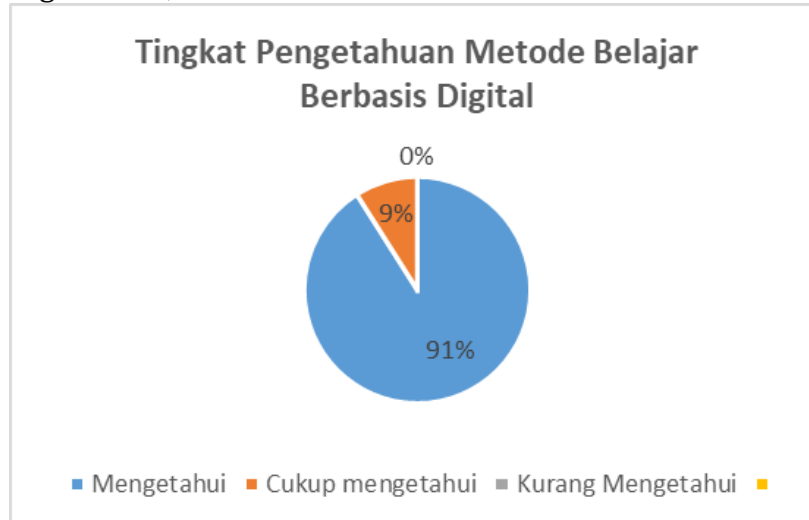
Gambar 5. Diskusi interaktif



Gambar 6. Diskusi interaktif

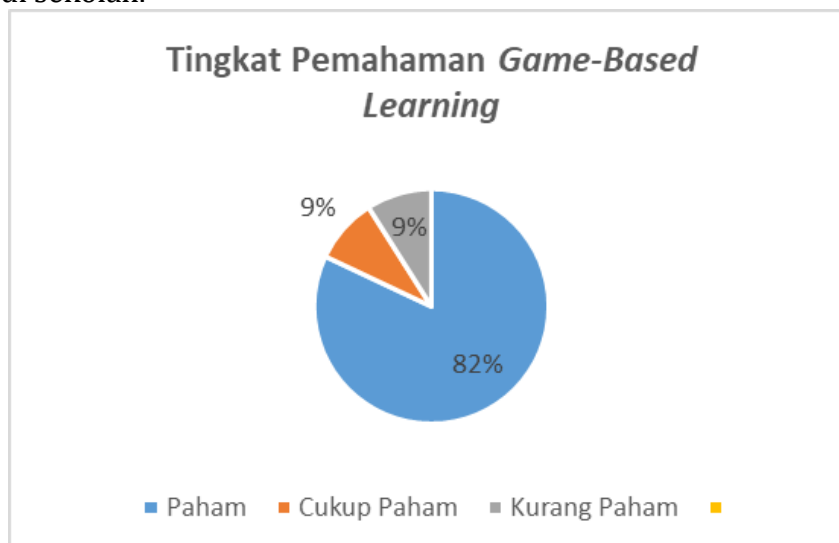


Berikut hasil gambar dari diagram-diagram pencapaian setelah peserta kelompok guru mengikuti kegiatan ini,



Gambar 7. Diagram tingkat pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa sebesar 91% dari total peserta yang berjumlah 11 menyatakan bahwa mereka telah mengetahui akan materi yang telah dipelajari yaitu tentang metode belajar digital, kemudian sebesar 9% peserta menyatakan bahwa cukup mengetahui akan materi yang telah dipelajari, sedangkan sisanya yaitu sebesar 0% tidak ada peserta yang kurang mengetahui akan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan data tersebut secara umum pengetahuan peserta kegiatan ini telah mengalami peningkatan pengetahuan diatas 70% dari analisis situasi sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan kegiatan ini telah berhasil, dimana peserta yang sebelumnya belum mengetahui sekarang menjadi mengetahui tentang metode belajar berbasis digital, sehingga diharapkan para guru mengimplementasikan metode belajar berbasis digital tersebut dalam pembelajaran di sekolah.



Gambar 8. Diagram tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa bahwa sebesar 82% dari total yang peserta yang berjumlah 11 menyatakan bahwa mereka telah paham akan materi yang telah



dipelajari yaitu tentang *game-based learning*, kemudian sebesar 9% peserta menyatakan bahwa cukup paham akan materi yang telah dipelajari, sedangkan sisanya yaitu sebesar 9% peserta mengaku kurang paham akan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan data tersebut secara umum pengetahuan peserta kegiatan telah ini telah mengalami peningkatan diatas 70%, dari analisis situasi sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan kegiatan ini telah berhasil, dimana peserta yang sebelumnya belum memahami menjadi memahami tentang *game-based learning*, sehingga diharapkan para guru akan mengintegrasikan *game-based learning* ini dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Selain adanya peningkatan pemahaman peserta tentang *game based learning*, target dari kegiatan ini adalah juga untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat *game-based learning*. Setelah diberikan materi dan pelatihan berkaitan dalam pembuatan *game-based learning*, peserta diberikan waktu untuk trampil membuat *game-based learning* sesuai dengan topik tertentu dari mata pelajaran yang diampunya secara mandiri, yang hasilnya akan dikumpulkan setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian dengan menggunakan tiga indikator dengan tiga kriteria, yakni sesuai/ baik, kurang sesuai, dan tidak sesuai. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan terkait dengan keterampilan guru dalam membuat *game-based learning* dapat terlihat seperti pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Penilaian Keterampilan/ Produk Peserta**

| No | Indikator dan Sub Indikator Penilaian  | Kriteria |            |             |
|----|--|----------|------------|-------------|
|    |  | Baik     | Cukup Baik | Kurang Baik |
| 1  | Aspek pemilihan game sesuai topik <ul style="list-style-type: none"><li>• Konsep game yang diterapkan pada topik</li><li>• Aturan permainannya</li></ul> | 81%      | 9%         | 0%          |
| 2  | Aspek interaksi siswa <ul style="list-style-type: none"><li>• Partisipasi aktif siswa</li><li>• Memotivasi perhatian siswa dalam belajar</li></ul>       | 72%      | 18%        | 9%          |
| 3. | Aspek umpan balik <ul style="list-style-type: none"><li>• Kolaborasi</li><li>• Disiplin dan bertanggung jawab</li><li>• Merangkum pengetahuan</li></ul>  | 54%      | 18%        | 27%         |

Berdasarkan tabel di atas terlihat hasil penilaian dari produk peserta yang dihasilkan terkait ketrampilan dalam membuat *game-based learning* dapat diketahui bahwa dari sebelas peserta yang mengikuti kegiatan ini, pada kriteria aspek pemilihan *game* sesuai topik sebesar 81% telah baik dalam aspek pemilihan *game* sesuai topik, sedangkan sebesar 9% masih cukup baik dan sisanya 0% dari peserta tidak ada yang kurang baik tentang aspek pemilihan game sesuai topik ini. Kemudian pada kriteria, yaitu sebesar 72% cukup baik dalam aspek interaksi siswa, sedangkan 18% cukup baik dan 9% kurang baik tentang aspek interaksi siswa. Pada kriteria aspek umpan balik sebesar 54% cukup baik, sedangkan 18% kurang baik, serta 27% kurang baik tentang aspek umpan balik ini. Hal tersebut juga dapat digambarkan melalui diagram sebagai berikut:





Gambar 9. Diagram hasil ketrampilan/ produk peserta

Berdasarkan diagram tersebut jika maka dapat diketahui bahwa lebih dari 70% peserta atau kelompok guru SD telah mampu memiliki ketrampilan dalam membuat *game-based learning* sesuai dengan topik terkait dari mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Meskipun masih terdapat beberapa kriteria penilaian yang kurang baik. Adapun kriteria yang mendapatkan persentase tertinggi adalah pada aspek pemilihan *game* sesuai topik, yaitu mencapai 81% peserta telah memiliki ketrampilan dalam membuat *game-based learning* dengan baik. Kemudian pada aspek interaksi siswa 72% peserta telah berhasil dengan baik dalam membuat *game-based learning* sesuai topik. Sedangkan untuk aspek umpan balik hanya sebesar 54% yang berhasil dengan kriteria baik dalam membuat *game-based learning*. Sehingga aspek umpan balik ini menjadi fokus bagi peserta dalam membuat media pembelajaran dengan *game-based learning*, dan itu merupakan hal yang mendapat porsi perhatian lebih dalam mengembangkan *game-based learning*, dan media pembelajaran lainnya dikemudian hari.

## DISKUSI

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam upaya pemecahan masalah mitra, secara umum kegiatan socializing *game-based learning* for teachers at elementary school in Jakarta Province in Indonesia dalam ketrampilan membuat *game-based learning* berjalan dengan baik, hal ini karena peserta yang awalnya kurang mengetahui mengenai metode pembelajaran digital dan pemahaman tentang *game-based learning* menjadi mengetahui dan memahami setelah diberikan kegiatan ini. Kegiatan yang dilakukan secara daring melalui zoom ini dapat berjalan efektif karena dilaksanakan dengan integrasi berbagai metode seperti: ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi interaktif, demonstrasi, simulasi, dan pengisian kuesioner. Kelebihan dari kegiatan ini adalah bahwa kelompok guru SD di DKI Jakarta yang berasal dari 11 SDN di DKI Jakarta ini semuanya memiliki kemampuan Bahasa Inggris aktif, sehingga komunikasi dan diskusi interaktif antara kelompok guru SD dengan Profesor Karen Ferreira Meyers dari University of Eswatini Southern Africa sebagai narasumber eksternal dibantu dengan moderator dari Universitas Negeri Jakarta berjalan kondusif dan lancar sampai selesainya kegiatan ini.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi dari kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema *socializing game-based learning for teachers at elementary school in Jakarta Province in Indonesia* telah berhasil dilaksanakan dan berjalan dengan baik, serta berhasil mencapai target dari kegiatan yang telah direncanakan, yaitu adanya peningkatan pengetahuan metode belajar berbasis digital, pemahaman *game-based learning*, dan ketrampilan dalam membuat *game-based learning* sesuai topik. Implikasi dari kegiatan ini, peserta dapat menyebarkan pengetahuannya kepada teman guru-guru yang lain yang tidak ikut terlibat langsung dalam kegiatan ini, sehingga penguasaan guru mengenai *game-based learning* ini pada akhirnya secara bertahap menjadi mumpuni.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan pendanaan terhadap kegiatan yang telah dilakukan sebagai bentuk implementasi dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya dalam bidang Pengabdian Kepada Masyarakat Kolaborasi Internasional. Terimakasih kepada para guru-guru di SD di Jakarta yang telah kooperatif untuk menyediakan waktu dalam upaya meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran, sehingga bersedia menerima pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan baru khususnya dalam membuat *game-based learning*.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [2] Hamalik, Oemar. 1982. Media Pendidikan. Bandung: Alumi.
- [3] Ismail, Z.H., 2017. The Effectiveness of Using an Online Presentation Platform in the Teaching and Learning of History. Brunei Darussalam.
- [4] Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. Planning and Producing Instructional Media. Cambridge. Harper & Row Publisher, New York.
- [5] Prensky, M. 2001. Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill. Reinders.
- [6] Hayo and Wattana, Sorada. 2015. Affect and Willingness to Communicate in Digital Game Based Learning. European Association for Computer Assisted Language Learning.
- [7] Sadiman, Arief S dkk. 2011. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- [8] Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2008. Media Pembelajaran. Bandung :CV Wacana Prima
- [9] Zin, Nor Azan Mat, Jaafar, Azizah, and Yue, Wong Seng. 2009. Digital Game-based Learning (DGBL) model and development methodology for teaching history. WSEAS Transaction on Computers.



**HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN**