



PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI BAGI GURU RA AL MUHTADIN LANGENHARJO KENDAL

Teguh Setiadi^a, Edy Siswanto^b

^a Progdi S1 Sistem Komputer, teguh@stekom.ac.id, Universitas Sains dan Teknologi Komputer

^b Progdi D3 Komputer Akuntansi, edy@stekom.ac.id, Universitas Sains dan Teknologi Komputer

ABSTRAK

RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal is the first elementary school that was established in the Langenharjo village. So far, the media used for learning is limited to books borrowed from the library, student worksheets for student worksheets and lectures or conventional learning methods. The level of human resources is different from each other, causing the teacher to have to repeat one student chapter so that students who do not understand can understand better. This reduces the interest of other students. The effect of student HR is a little less causing the level of interest in reading which turns out to be minimal, which is one of the most important obstacles in the scope of RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal, the Inquiry Method is a method that emphasizes the development of cognitive (mental), affective (attitudes and values) aspects. psychomotor (skills). These advantages are felt to be most aligned in the development of interactive Games. Based on all types of interactive education, education through interactive Games or games is one solution that has more value, because basically learning Games serve as entertainment and are used as educational games can make children happier in learning because they can play and learn at the same time. This effort is deemed necessary because the teachers of RA Al Muhtadin on average are still not fluent in implementing and operating Media pembelajaran berbasis Game software to support the process of making learning Games, editing Games, making simple learning Games to make it easier for students.

Keywords: Inquiry Method, learning educations, Media pembelajaran berbasis Game

Abstrak

RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal merupakan sekolah dasar pertama yang berdiri di kelurahan Langenharjo. Selama ini media yang digunakan untuk pembelajaran hanya sebatas buku-buku yang dipinjam di perpustakaan, lembar kerja murid LKS dan ceramah atau metode belajar konvensional. Tingkat Sumber daya manusia yang berbeda satu sama lain, menyebabkan Guru harus mengulang-ulang satu bab pelajar agar murid yang kurang memahami agar lebih paham. Hal ini membuat minat murid yang lain menjadi berkurang. Efek dari SDM Murid sedikit kurang menyebabkan tingkat minat membaca yang ternyata juga minim menjadi salah satu kendala yang paling utama dalam lingkup RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal, Metode Inquiry ialah sebuah metode yang menekankan pengembangan aspek kognitif (mental), afektif (sikap dan nilai), psikomotorik (keterampilan). Keunggulan inilah yang dirasa paling selaras dalam pengembangan Game interaktif. Berdasarkan semua jenis edukasi interaktif, edukasi melalui Game interaktif atau permainan termasuk salah satu solusi yang memiliki nilai lebih, karena pada dasarnya Game pembelajaran berfungsi sebagai hiburan dan dijadikan game edukasi bisa membuat anak-anak menjadi lebih senang dalam belajar karena mereka bisa bermain dan belajar disaat yang bersamaan. Upaya ini dipandang perlu dilakukan karena Para Guru RA Al Muhtadin rata-rata masih kurang lancar dalam menerapkan dan mengoperasikan software Media pembelajaran berbasis Game untuk mendukung dalam proses pembuatan Game pembelajaran, editing Game, pembuatan Game pembelajaran sederhana untuk memudahkan murid.

Kata Kunci: Metode Inquiry, pembelajaran edukasi, Media pembelajaran berbasis Game.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting sebagai indikator kemajuan suatu bangsa. Keberhasilan pada sektor pendidikan berbanding lurus dengan perkembangan sumber daya manusia.

Received Juni 21, 2022; Revised Juli 4, 2022; Accepted Juli 25, 2022

Pengenalan huruf dan angka merupakan bagian dari kurikulum pendidikan yang memainkan peran sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas lulusan agar mampu bertindak atas dasar pemikiran logis, kritis, efektif dalam kehidupan sehari-hari dan penggunaannya dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan lainnya [1]. RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal merupakan sekolah dasar pertama yang berdiri di kelurahan Langenharjo, menjadi salah satu sekolah favorit sampai saat ini. Berbagai juara sekolah pernah diraih baik tingkat desa kabupaten dan tingkat nasional pernah diraih. Sudah ratusan alumni yang diluluskan, beberapa di antara mereka tercatat sebagai orang-orang yang berhasil dalam mengelola usaha dan duduk dalam kursi pemerintahan. RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup memadai, di antara mampu mendukung kinerja Guru dalam menyampaikan materi. Akan tetapi fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal oleh Guru untuk menyampaikan isi pelajaran pada peserta didik. Selama ini media yang digunakan untuk pembelajaran hanya sebatas buku-buku yang dipinjam di perpustakaan, lembar kerja murid LKS dan ceramah atau metode belajar konvensional.

Tingkat Sumber daya manusia yang berbeda satu sama lain, menyebabkan Guru harus mengulang-ulang satu bab pelajar agar murid yang kurang memahami agar lebih paham. Hal ini membuat minat murid yang lain menjadi berkurang. Efek dari SDM Murid sedikit kurang menyebabkan tingkat minat membaca yang ternyata juga minim menjadi salah satu kendala yang paling utama dalam lingkup RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal.

Metode Pembelajaran Inquiry dalam penjelasan paling sederhana merupakan bentuk pendekatan yang berorientasi kepada siswa. Dimana Guru Hanya memberikan arahan lalu murid mampu menyadari kemampuan belajar atau berfikir, dalam metode ini siswalah yang berperan aktif dalam pembelajaran. Keunggulan Metode Inquiry ialah sebuah metode yang menekankan pengembangan aspek kognitif (mental), afektif (sikap dan nilai), psikomotorik (keterampilan). Keunggulan inilah yang dirasa paling selaras dalam pengembangan Game interaktif [2].

Berdasarkan semua jenis edukasi interaktif, edukasi melalui Game interaktif atau permainan termasuk salah satu solusi yang memiliki nilai lebih, karena pada dasarnya Game pembelajaran berfungsi sebagai hiburan dan dijadikan Game pembelajaran edukasi bisa membuat anak-anak menjadi lebih senang dalam belajar karena mereka bisa bermain dan belajar disaat yang bersamaan.

Pada Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi ini, terdapat beberapa materi menyesuaikan isi silabus mata pelajaran. Diharapkan dapat mengasah rasa ingin tahu murid dan rasa peduli terhadap materi pengenalan angka huruf dan gambar. Guru telah menyadari hal ini, dan berusaha untuk meningkatkan kemampuan atas kekurangan para guru di bidang penyampaian pembelajaran masih menggunakan alat peraga, dan berinisiatif untuk menjalin penelitian guna memberikan para para Guru RA Al Muhtadin, memudahkan untuk anak usia dini menyenangkan cara pembelajaran dengan bermain Game. Upaya ini dipandang perlu dilakukan karena Para Guru RA Al Muhtadin rata-rata masih kurang lancar dalam menerapkan dan mengoperasikan software Media pembelajaran berbasis Game untuk mendukung dalam proses pembuatan Game pembelajaran, editing Game, pembuatan Game pembelajaran sederhana untuk memudahkan murid. Hal ini didasarkan pada hasil survey awal yang dilakukan oleh Tim penelitian di melalui Kepala sekolah dan beberapa para Guru RA Al Muhtadin lainnya dengan memberikan Pre test tentang penggunaan Game pembelajaran dalam pembelajaran anak usia dini, hasil menunjukkan bahwa para Guru RA Al Muhtadin memang perlu adanya pembuatan media pembelajaran berbasis game agar pembelajaran para Guru RA Al Muhtadin menjadi optimal dalam penerapan Media pembelajaran berbasis Game Khususnya untuk memudahkan sensor motorik anak [3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini. [4]

2.2. Pengertian Guru

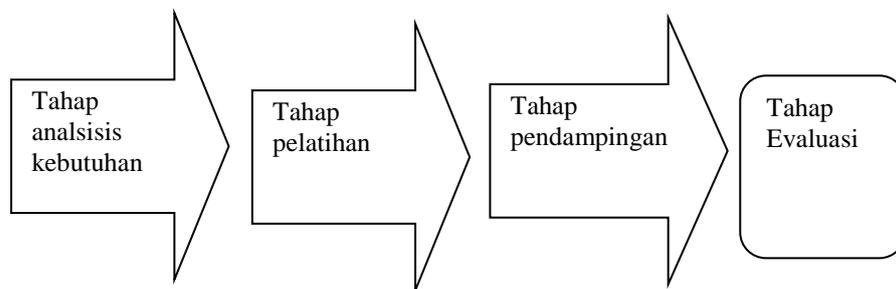
Seorang guru merupakan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran mengajar. Menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa merasa aman dan berkeyakinan bahwa kecakapan dan prestasi yang dicapai mendapat penghargaan dan perhatian sehingga dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa [5].

2.3. Metode *Inquiry*

Proses pembelajaran yang didasarkan pada pencapaian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Dengan demikian dalam proses perencanaan, Guru bukanlah mempersiapkan sejumlah materi yang harus dihafal, akan tetapi merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang harus dipahaminya. mengumpulkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan. Pada metode *inquiry* dapat ditumbuhkan sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, dan sebagainya. Akhirnya dapat mencapai kesimpulan yang disetujui bersama [5].

3. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam metodologi penelitian dalam pengabdian masyarakat dengan empat tahapan antara lain:



Gambar 1. Tahapan metodologi penelitian

1. Tahap analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi ruang lingkup dan permasalahan oleh tim pengusul. Pada tahap ini mitra diperkenankan untuk menyampaikan semua permasalahan terkait pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini pembuatan Game pembelajaran agar dapat ditemu kenali permasalahan oleh pengusul

2. Tahap pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini

Pada tahap ini tim pengusul melakukan rancangan untuk perencanaan kegiatan atas solusi prioritas dari permasalahan yang dihadapi oleh Mitra, serta kesepakatan antar mitra dengan tim pengusul

3. Tahap pendampingan

Setelah melakukan berbagai tahapan pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini dilakukan kepada Mitra selanjutnya melakukan pendampingan untuk memastikan hasil latihan dapat dilaksanakan dan diterapkan dengan baik dan sesuai dengan tujuannya.

4. Tahap Evaluasi

Setelah dilakukan pendampingan dalam pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini, kemudian dilakukan evaluasi kepada Mitra sejauh mana program yang dilakukan berhasil untuk mengatasi masalah yang ada. Dilakukan dengan cara pre-test dan pos-test melalui penyebaran kuesioner ke lingkungan sekolah.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Teknik pengumpulan data

Pada teknik pengumpulan data dan instrumen, dalam pengumpulan data dapat digunakan berbagai teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan dan responden penelitian.

1. Pada pelaksanaan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket yang dilakukan di RA Al Muhtadin. Observasi dan wawancara dipergunakan sebagai data tambahan untuk meyakinkan hasil perolehan data dari kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pertanyaan yang diajukan. Dengan angket ini responden mudah memberikan

jawaban karena alternatif jawaban sudah disediakan dan membutuhkan waktu singkat dalam menjawabnya.

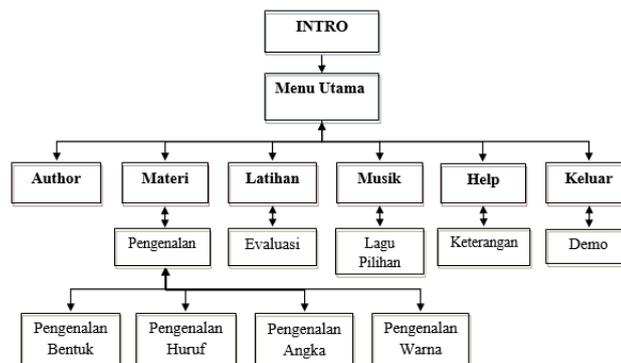
2. Pengumpulan data dapat menggunakan Instrumen yang sudah ada. Namun dalam penelitian ini perlu kejelasan mengenai karakteristik instrumen, mencakup keaslian (validitas), kehandalan (reliabilitas).
3. Instrumen dapat dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan membuat pertanyaan atau pernyataan yang dapat mengungkapkan data, oleh karena itu perlu kejelasan prosedur pengembangannya, tingkat validitas dan reliabilitas.

Validitas dilakukan melalui melalui pendampingan yang kemudian diperbaiki setelah pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini. Adapun reliabilitas instrumen dilakukan uji coba. Korelasi 10 butir soal yang diberikan respondent berjumlah 15 dari murid-murid dan guru, adapapun soal yang diterapkan disekolah sebagai berikut;

Tabel 1 Soal Kuisisioner untuk responden

No	Soal Kuisisioner
1.	Apakah komposisi warna sudah menarik pada tampilan menu, lintasan dan materi Game pembelajaran?
2	Apakah Musik Pengiring atau Backsound sudah menarik dan nyaman saat didengarkan?
3	Bagaimana animasi tombol pada menu – menu Game pembelajaran edukasi interaktif ?
4	Bagaimana dengan isi dari materi sudah menarik untuk digunakan?
5.	Bagaimana huruf pada Game pembelajaran Edukasi interaktif apa sudah jelas ?
6.	Bagaimana dengan kemudahan penggunaan tombol dalam Game edukasi ini ?
7.	Apakah Materi Sudah Membantu dalam Proses Belajar ?
8.	Bagaimana Dengan Tampilan Lintasan Game pembelajaran?
9.	Bagaimana Tampilan sudah sesuai untuk Game pembelajaran?
10.	Apakah Game pembelajaran Ini Sudah Layak digunakan untuk Proses Pembelajaran?

Perancangan alur media pembelajaran berbasis game dapat ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan alur media pembelajaran berbasis game

4.2 Hasil Akhir Pembuatan Produk

Pada proses akhir tersebut akan disampaikan hasil media pembelajaran interaktif yang telah dilakukan penerapannya maka dapat dilihat sebagai beriku ini.

- a) Tampilah halaman Intro



Gambar 3. Tampilan halaman Intro

b) Tampilah halaman Materi



Gambar 4. Tampilan halaman Materi

c) Tampilah halaman Materi mengenal bentuk



Gambar 5. Tampilan halaman Materi mengenal bentuk



Gambar 6. Tampilan halaman Materi mengenal bentuk

d) Tampilah halaman Materi mengenal Angka



Gambar 7. Tampilan halaman Materi mengenal Angka 1



Gambar 8. Tampilan halaman Materi mengenal Angka 2

e) Tampilah halaman Materi mengenal Huruf



Gambar 9. Tampilan halaman Materi mengenai Huruf 1



Gambar 10. Tampilan halaman Materi mengenai Huruf 2

f) Tampilan halaman Materi mengenai Warna



Gambar 11. Tampilan halaman Materi mengenai Warna 1



Gambar 11. Tampilan halaman Materi mengenal Warna 2

Pendampingan untuk penggunaan media pembelajaran, memberikan pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Bagi Guru RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal untuk menambah pengetahuan, kemampuannya dalam mengoperasikan komputer didalam editing Game. dan memberikan kontribusi pengolahan Game untuk mempermudah untuk pembelajaran, serta memberikan bekal yang nantinya bisa dikembangkan lebih baik untuk meningkatkan kemampuan Guru dalam mengantarkan pembelajaran.

4.3 Manfaat pendampingan

1. Para Guru RA Al Muhtadin dapat memahami dan cakap dalam penggunaan program Media pembelajaran berbasis Game.
2. Para Guru RA Al Muhtadin mampu membuat Game pembelajaran yang menarik murid-murid dengan program Media pembelajaran berbasis Game dengan baik.

4.4 Hasil Akhir Kegiatan

1. Penyampaian Materi Pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini oleh Peneliti dan penjelasan tentang penggunaan program Media pembelajaran berbasis Game.
2. Praktek membuat naskah dan perhitungan dengan menggunakan Program Media pembelajaran berbasis Game.

4.5 Waktu dan Persiapan Kegiatan Pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini

Sebelum kegiatan dilaksanakan perlu adanya persiapan berikut :

1. Mengadakan konsultasi dengan guru RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal, untuk koordinasi jadwal waktu pelaksanaan pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dinin Komputer.
2. Menyiapkan materi kegiatan pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini Komputer yang diperlukan agar pelaksanaan dapat mudah dipahami, menarik dan lancar.
3. Menyiapkan Presensi daftar hadir peserta
Setelah persiapan selesai, ditetapkan waktu kegiatan mulai 8 juni 2022 sampai dengan 22 juni 2022.

4.6 Peserta

Diikuti oleh Guru RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal sejumlah 5 guru.

4.7 Pelaksanaan Program

Pola pelaksanaan program pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini komputer Program Media pembelajaran berbasis Game bagi para Guru RA Al Muhtadin dilakukan dengan menggunakan pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini penjelasan tutorial dan praktek langsung yang dibimbing oleh instruktur.

4.8 Target Luaran

Target luaran yang telah dicapai adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan para Guru RA Al Muhtadin dalam mengoperasikan dan menggunakan program komputer, khususnya untuk program aplikasi Program Media pembelajaran berbasis Game.

4.9 Hasil Pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini

Berdasarkan hasil evaluasi pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini komputer yang telah dilakukan melalau test soal praktek, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Guru RA Al Muhtadin dapat memahami penggunaan program Program Media pembelajaran berbasis Game dengan baik.

2. Guru RA Al Muhtadin mampu membuat surat menyurat, laporan dan pengeluaran dengan menggunakan Program Media pembelajaran berbasis Game.

4.10 Indikator Keberhasilan

1. Mampu mengerjakan tugas menggunakan program Program Media pembelajaran berbasis Game.
2. Memberikan hasil kepada para guru yang dapat diimplementasikan untuk mengajar kepada murid.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Program media pembelajaran berbasis game tentang pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini komputer ini telah berjalan sesuai jadwal yang telah direncanakan. Berdasarkan tanggapan, respon, dan partisipasi dari Guru RA Al Muhtadin dapat disimpulkan bahwa para Guru RA Al Muhtadin telah merasa puas adanya pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini komputer ini karena mereka telah mampu mengaplikasikan program-program komputer yang menjadi kebutuhannya. Tolak ukurnya adalah tingkat kehadiran para Guru RA Al Muhtadin pada saat pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini mencapai kisaran angka 95% - 100%.

5.2 Saran

Program pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini komputer ini sesuai dengan sasaran, sehingga respon positif mengalir dari para peserta pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini. Manfaat dari hasil pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini telah langsung dapat dirasakan dipraktikkan oleh para peserta pengenalan angka, huruf dan benda kepada anak usia dini untuk keperluan Guru RA Al Muhtadin.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada pihak Sekolah RA Al Muhtadin Langenharjo Kendal, dari Kepala sekolah yang telah memberikan ijin kepada kami untuk Penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Putra, W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 174-185.
- [2] Meo, L., Weu, G., & Nono, Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 38-52.
- [3] Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Multimedia interaktif bermuatan game edukasi sebagai salah satu alternatif pembelajaran ipa di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.
- [4] Winarti, T., Fatirul, A. N., & Hartono, H. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning, Inkuiri Terbimbing, dan Learning Creativity Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(3), 387-396.
- [5] Untary, B. S., & Utama, M. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Nama Binatang Berbasis Game Edukasi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- [6] Setiadi, T., & Putra, T. A. (2018). Perancangan Game Berhitung Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Tk Muslimat Nu 09 Penanggulan Kendal. *SAINTEKBU*, 10(1), 1-9.
- [7] Setiadi, T., Siswanto, E., & Darmawan, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Film 2 Dimensi dengan Menggunakan Metode Frame By Frame: Media pembelajaran berbasis Film 2 Dimensi. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 2(1), 25-32.
- [8] Setiadi, T., & Haidar, L. R. (2021, December). Media Edukasi Interaktif Berbasis Mobile Learning Untuk Anak Usia Dini. In *Seminar Nasional Teknologi dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)* (Vol. 1, No. 1, pp. 58-64).
- [9] Setiadi, T., & Haidar, L. R. (2021). Mobile Learning Dalam Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode STEAM. *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer)*, 13(2), 140-149