

# PELATIHAN PEMBUATAN GAME EDUKASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) DI SD AL-KAUTSAR

Rani Jayanti<sup>1</sup>, Wawan Hermawan<sup>2</sup>, Tri Ratna Rinayuhani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Majapahit

email: ranijayanti@unim.ac.id<sup>1</sup>, wawan@unim.ac.id<sup>2</sup>, triratnarinayuhani@unim.ac.id<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dan digitalisasi sebagai inovasi dalam pendidikan di Mojokerto. Melalui wawancara dengan mitra, ditemukan beberapa permasalahan seperti minimnya pemanfaatan teknologi mobile learning dan kurangnya pemahaman tentang kearifan lokal. Tim pengabdian memberikan solusi dengan menyelenggarakan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan dalam pembuatan game edukasi berbasis kearifan lokal. Metode yang digunakan meliputi analisis situasi, pelatihan, pembuatan media pembelajaran, pendampingan, pelaporan, evaluasi, dan publikasi artikel jurnal. Tujuan akhirnya adalah meningkatkan inovasi dalam pembelajaran dan melestarikan kearifan lokal Mojokerto.

**Kata kunci:** Game Edukasi, P5, Kearifan Lokal

## Abstract

This research aims to develop learning media based on local wisdom and digitalization as innovation in education in Mojokerto. Through interviews with partners, several problems were found, such as the minimal use of mobile learning technology and a lack of understanding of local wisdom. The service team provides solutions by providing outreach, training and assistance in creating educational games based on local wisdom. The methods used include situation analysis, training, creating learning media, mentoring, reporting, evaluation, and publication of journal articles. The ultimate goal is to increase innovation in learning and preserve Mojokerto's local wisdom.

**Key words:** Educational Games, P5, Local Wisdom.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun karakter dan kepribadian generasi muda. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kearifan lokal sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, terutama di wilayah Mojokerto.

Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan cara ini, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain game. Selain itu, Game Based Learning juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan problem solving. Dengan berinteraksi dengan game yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Namun, perlu diingat bahwa Game Based Learning bukanlah pengganti metode pembelajaran tradisional. Metode ini harus digunakan sebagai tambahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan game yang tepat untuk materi yang akan diajarkan dan menyesuaikan tingkat kesulitan game sesuai dengan tingkat kesulitan materi. Secara keseluruhan, Game-Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, metode ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, perlu diingat bahwa Game-Based Learning harus digunakan sebagai tambahan dalam proses pembelajaran dan harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan (Hermawan, 2024: 1264).

Hasil wawancara dengan para guru mata pelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan masih terbatas pada buku LKS dan modul. Selain itu, belum banyak

pemanfaatan teknologi mobile learning, khususnya melalui media Game Edukasi, yang telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Rafrastara (2013), game edukasi merupakan permainan yang dirancang khusus untuk mengajarkan siswa suatu pembelajaran tertentu, mengembangkan konsep dan pemahaman, serta melatih kemampuan mereka. Sementara itu, menurut Widiastuti dan Setiawan (2013), game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan, menggunakan teknologi multimedia interaktif yang mampu membangkitkan imajinasi anak. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal juga menjadi hal yang penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Kearifan lokal merupakan identitas budaya suatu bangsa yang mampu menjadi watak dan kemampuan sendiri bagi masyarakat. Dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009, kearifan lokal didefinisikan sebagai nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis kearifan lokal sebagai upaya untuk memperkuat profil Pelajar Pancasila (P5) di SD AL-KAUTSAR, Mojokerto. Melalui pelatihan, pembuatan media pembelajaran, dan pendampingan, diharapkan para guru dapat mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran dengan menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan metode pelaksanaan yang terdiri dari tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan serta evaluasi program.

Tahap persiapan meliputi analisis situasi mitra, identifikasi masalah, dan solusi, serta presentasi program kepada mitra. Tahap pelaksanaan terdiri dari langkah-langkah seperti pemilihan minimal 2 (dua) bidang permasalahan yang berbeda untuk mitra yang bergerak di bidang ekonomi produktif, dan penentuan solusi atas permasalahan spesifik untuk mitra yang tidak produktif secara ekonomi/sosial. Partisipasi mitra mencakup kesediaan bekerjasama selama kegiatan PKM berlangsung dan menyediakan tempat selama kegiatan pelatihan dan pendampingan. Tahap pelaporan meliputi penyesuaian dengan target luaran, evaluasi program melalui monitoring dan evaluasi aspek pengetahuan, keterampilan, dan keberlangsungan program. Instrumen keberhasilan capaian program digunakan untuk mengukur indikator terkait aspek pengetahuan, keterampilan, dan keberlanjutan program.

Setiap anggota tim memiliki peran dan tugas yang terdefinisi, sementara mahasiswa yang terlibat akan mendapatkan rekognisi SKS berdasarkan kontribusinya dalam seluruh tahapan kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi guru dalam membuat game edukasi berbasis kearifan lokal. Berdasarkan analisis situasi, banyak guru yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku LKS dan modul. Selain itu, mereka juga belum memanfaatkan teknologi mobile learning, khususnya game edukasi, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Metode pelaksanaan PKM terdiri dari tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan serta evaluasi program. Tahap persiapan meliputi analisis situasi mitra, identifikasi masalah, dan solusi yang akan ditawarkan. Tahap pelaksanaan mencakup sosialisasi, pelatihan pembuatan game edukasi berbasis kearifan lokal, pembuatan kanal Youtube, penyusunan buku panduan, dan pendampingan berkelanjutan. Tahap pelaporan dan evaluasi dilakukan sesuai dengan target luaran yang telah ditetapkan.

Tim pelaksana terdiri dari Ketua, Anggota 1, dan Anggota 2. Setiap anggota tim memiliki tugas dan tanggung jawab yang terdefinisi, termasuk partisipasi dalam survei dan dokumentasi kegiatan. Berikut empat kategori game yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Hasil dari kegiatan PKM ini adalah peningkatan pemahaman dan kompetensi guru dalam membuat game edukasi berbasis kearifan lokal. Melalui pelatihan dan pendampingan yang dilakukan, guru dapat dengan mudah mendesain sebuah game edukasi tanpa perlu memiliki pengetahuan programming. Mereka juga dapat mengoperasikan aplikasi berbasis web untuk mengubah proyek web HTML 5 menjadi aplikasi untuk Android dan iOS.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan manfaat kepada guru dalam bentuk peningkatan kompetensi melalui kolaborasi research berdasarkan kegiatan P5. Diharapkan, kegiatan pengabdian ini dapat mendorong guru untuk mengembangkan kegiatan penelitian berdasarkan permasalahan-permasalahan yang muncul pada implementasi P5.

Dalam melaksanakan kegiatan PKM, tim pelaksana menggunakan pendekatan yang sistematis dan terstruktur. Tahapan persiapan dilakukan dengan memahami situasi mitra dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, dalam tahap pelaksanaan, tim memberikan pelatihan, menyusun buku panduan, serta melakukan pendampingan untuk memastikan implementasi solusi yang telah disepakati. Tahap pelaporan dan evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan program serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman dan kompetensi guru.

Dengan demikian, kegiatan PKM ini berhasil memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Melalui pendekatan yang sistematis dan terstruktur, guru-guru mitra berhasil meningkatkan pemahaman dan kompetensinya dalam menggunakan game edukasi berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SD AL-KAUTSAR" berhasil memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Melalui pelatihan, pendampingan, dan penyediaan sumber daya, guru-guru mitra dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya dalam menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran.

## SARAN

Untuk meningkatkan dampak dan keberlanjutan program, disarankan untuk melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap implementasi game edukasi di sekolah-sekolah mitra. Selain itu, peningkatan kerjasama antara institusi dan mitra diharapkan dapat memperkuat implementasi kegiatan pengabdian ini

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan terselenggaranya kegiatan pengabdian ini yaitu: guru, siswa, dan kepala sekolah SD AL-KAUTSAR

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2006). *Peneilitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di Smp N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*. Vol.5 (1), 1263-1269.
- Mohammad, H. (2020). *Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal*. Malang: UMM Press.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Rafrastara. (2013). *Game Edukasi: Permainan yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ratna, N. (2011). Kearifan Lokal dan Pemberdayaan Masyarakat di Desa Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta. *Buletin Studi Ekonomi*, 16(1), 51-60.
- Sato, M. (2012). *Mereformasi Sekolah, Konsep dan Praktik Komunitas Belajar*. Jakarta: Pelita.
- Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.
- Wibowo, A. (2015). Kearifan Lokal dan Kearifan Budaya: Pengelolaan Ekowisata Berbasis Kearifan Lokal di Desa Wisata Nglanggeran, Gunungkidul, Yogyakarta. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 2(2), 74-87.
- Widiastuti, R., & Setiawan, D. (2013). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Gerak Lurus dan Gerak Melingkar Untuk Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 2(2), 187-192.