

PELATIHAN PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME EDUKASI DI UPT SPF SDN PAMPANG KOTA MAKASSAR

A. Rizal¹, Nurwidyayanti², Achmad Fajar Muhammad³, Burhan⁴,
Andi Irwandi⁵, Gerianus⁶, Komang Ria Riani⁷

^{1,2,3,4,5}) Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa

^{6,7}) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa
e-mail:a.rizal@universitasbosowa.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pengembangan masyarakat yang berkelanjutan. Dalam era digital saat ini, penting bagi institusi pendidikan untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pelatihan pembelajaran digital berbasis game edukasi di Unit Pelaksana Teknis (UPT) Sekolah Pengembangan Fungsional (SPF) SDN Pampang Kota Makassar. Metode pelatihan melibatkan para guru dan staf administrasi sekolah dalam pembelajaran teori dan praktik penggunaan game edukasi sebagai alat bantu pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang potensi game edukasi dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kata kunci: Pelatihan, Pembelajaran Digital, Game Edukasi.

Abstract

Education is a key factor in the sustainable development of society. In the current digital era, it is important for educational institutions to utilize technology as a tool to improve the quality of learning. This research aims to implement educational game-based digital learning training at the Technical Implementation Unit (UPT) of the Functional Development School (SPF) of SDN Pampang, Makassar City. The training method involves teachers and school administration staff in learning the theory and practice of using educational games as learning tools. This training aims to increase their understanding of the potential of educational games in increasing student engagement and understanding of subject matter.

Keywords: Training, Digital Learning, Educational Games.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan masyarakat yang berkualitas dan berkelanjutan. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, tantangan pendidikan semakin kompleks. Sekolah dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan dan sikap yang relevan dengan tuntutan zaman. Di tengah dinamika tersebut, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan. Makassar, sebagai salah satu kota terbesar di Indonesia, tidak luput dari transformasi ini. Peningkatan kualitas pendidikan di Makassar memerlukan inovasi dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi, termasuk penggunaan game edukasi sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menarik dan efektif.

Meskipun potensi teknologi digital dan game edukasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran telah diakui secara luas, implementasinya masih terbatas di beberapa sekolah, termasuk di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Permasalahan utama yang dihadapi adalah minimnya pemahaman dan keterampilan para guru serta staf administrasi terkait dengan konsep dan penerapan game edukasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menghambat potensi penuh teknologi digital untuk dioptimalkan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar merupakan salah satu institusi pendidikan yang berada di tengah-tengah masyarakat dengan beragam latar belakang dan potensi. Meskipun memiliki sumber daya yang terbatas, sekolah ini memiliki komitmen yang kuat untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran demi masa depan generasi bangsa. Namun, tantangan-tantangan dalam mengadopsi teknologi digital, termasuk game edukasi, masih menjadi hal yang perlu diatasi.

Mengingat pentingnya integrasi teknologi digital dalam pendidikan, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan para pendidik dan tenaga administrasi di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar terkait dengan pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran. Pelatihan merupakan salah satu solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut. Melalui

pelatihan yang terarah dan berkelanjutan, diharapkan para guru dan staf administrasi dapat mengembangkan kompetensi mereka dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pelatihan pembelajaran digital berbasis game edukasi di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas para guru dan staf administrasi dalam mengintegrasikan game edukasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut..

METODE

Pelatihan ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahap: a. Identifikasi kebutuhan: Melakukan survei awal untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan guru serta staf administrasi terkait pembelajaran digital dan game edukasi, b. Desain pelatihan: Merancang materi pelatihan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, mencakup teori tentang game edukasi, praktik penggunaan berbagai platform game, dan strategi integrasi game dalam pembelajaran, c. Implementasi: Melaksanakan sesi pelatihan yang melibatkan guru dan staf administrasi sekolah dalam pembelajaran teori dan praktik penggunaan game edukasi, d. Evaluasi: Mengumpulkan umpan balik dari peserta pelatihan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dan menentukan langkah-langkah perbaikan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Pelatihan pembelajaran digital berbasis game edukasi di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar dilaksanakan dengan melibatkan para guru dan staf administrasi sekolah. Selama pelatihan, para peserta diajak untuk memahami konsep dasar game edukasi, mencari tahu berbagai platform dan aplikasi yang dapat digunakan, serta merancang dan mengimplementasikan game edukasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hasil pelatihan mencakup peningkatan pemahaman para peserta tentang potensi game edukasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta pengembangan keterampilan teknis dalam merancang dan menggunakan game edukasi.

Sebelum pelatihan dimulai, sebagian besar peserta memiliki pemahaman yang terbatas tentang konsep dan manfaat game edukasi dalam konteks pembelajaran. Namun, melalui sesi-sesi pelatihan yang intensif dan interaktif, peserta mulai memahami potensi game edukasi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Mereka menyadari bahwa game edukasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan keterlibatan, dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Selain pemahaman konseptual, pelatihan juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis para peserta dalam merancang dan menggunakan game edukasi. Melalui sesi praktik langsung, peserta diberi kesempatan untuk mengenal berbagai platform dan aplikasi game edukasi yang dapat mereka manfaatkan. Mereka juga diajak untuk merancang prototipe game edukasi sederhana sesuai dengan kurikulum yang mereka ajar.

Salah satu hasil yang signifikan dari pelatihan ini adalah peningkatan kreativitas para peserta dalam mengintegrasikan game edukasi dalam pembelajaran di kelas. Mereka mulai memahami bahwa

game edukasi tidak hanya sekadar alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk membangun keterampilan, memecahkan masalah, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Peserta pelatihan mulai melihat potensi untuk merancang game edukasi yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan konteks pembelajaran di sekolah mereka.

Setelah mengikuti pelatihan, para peserta didorong untuk mengimplementasikan game edukasi dalam pembelajaran di kelas mereka masing-masing. Mereka diberi waktu dan dukungan untuk merancang dan menguji game edukasi yang telah mereka buat selama pelatihan. Selama proses implementasi, para peserta mendapatkan umpan balik dari siswa dan rekan sejawat mereka, yang membantu mereka untuk terus mengembangkan dan meningkatkan game edukasi tersebut.

Untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan, dilakukan sesi evaluasi yang melibatkan para peserta. Umpan balik yang diberikan oleh para peserta sangat berharga untuk menilai keberhasilan pelatihan dan menentukan langkah-langkah perbaikan di masa mendatang. Secara keseluruhan, umpan balik yang diterima sangat positif, dengan sebagian besar peserta menyatakan bahwa pelatihan ini telah memberi mereka pemahaman dan keterampilan baru dalam mengintegrasikan game edukasi dalam pembelajaran.



Gambar 2. Simulasi Penggunaan Game Edukasi dalam Pembelajaran

Meskipun demikian, implementasi game edukasi dalam pembelajaran juga dihadapkan pada beberapa tantangan dan hambatan. Salah satunya adalah keterbatasan akses terhadap teknologi yang memadai di sekolah, terutama akses internet yang stabil dan perangkat keras yang memadai. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan teknis yang memadai dalam merancang dan mengimplementasikan game edukasi, sehingga diperlukan dukungan dan pelatihan lanjutan untuk mengatasi hambatan tersebut.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, implementasi game edukasi telah memberikan dampak positif terhadap pembelajaran di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Para guru melaporkan peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, serta peningkatan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan game edukasi juga telah membantu para guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar yang beragam dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selama proses implementasi, terjadi kolaborasi dan sharing pengalaman antara para guru. Mereka saling bertukar informasi, strategi, dan materi pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan game edukasi. Hal ini membantu meningkatkan efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran, serta memperkuat solidaritas dan kerjasama di antara para pendidik.

Tidak kalah pentingnya adalah dukungan dan partisipasi masyarakat dalam implementasi game edukasi di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Orang tua siswa mulai menyadari pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan memberikan dukungan kepada sekolah dalam melaksanakan program-program inovatif seperti ini.

Secara keseluruhan, pelatihan pembelajaran digital berbasis game edukasi di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar telah memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Para peserta pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas mereka dalam mengintegrasikan game edukasi dalam proses pembelajaran di kelas. Meskipun masih dihadapkan pada berbagai tantangan, implementasi game edukasi telah memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa dan memperkuat kolaborasi antar guru..



Gambar 3. Foto Bersama dengan Kepala Sekolah, Guru dan Staf UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar.

SIMPULAN

Pelatihan pembelajaran digital berbasis game edukasi di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar telah membawa dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Melalui pelatihan ini, para guru dan staf administrasi berhasil meningkatkan pemahaman mereka tentang potensi game edukasi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Mereka juga berhasil mengembangkan keterampilan teknis dalam merancang dan menggunakan game edukasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong peningkatan kreativitas para peserta dalam mengintegrasikan game edukasi dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Dalam implementasi game edukasi, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan dan hambatan, para guru dan staf administrasi telah menunjukkan komitmen yang kuat untuk terus mengembangkan dan meningkatkan penggunaan game edukasi dalam pembelajaran. Kolaborasi dan sharing pengalaman antara para guru juga telah membantu memperkuat efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran. Dukungan dan partisipasi masyarakat, terutama dari orang tua siswa, juga memberikan dorongan positif dalam melaksanakan program-program inovatif seperti ini.

Sebagai kesimpulan, pelatihan pembelajaran digital berbasis game edukasi di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar telah memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital ini. Dengan terus mengembangkan dan meningkatkan implementasi game edukasi, diharapkan pembelajaran di sekolah tersebut dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan tuntutan zaman, serta mampu menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan global di masa depan..

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta dalam kesuksesan pelatihan pembelajaran digital berbasis game edukasi di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar ini. Pertama-tama, terima kasih kepada kepala sekolah dan seluruh staf UPT SPF SDN Pampang atas dukungan dan kerjasama yang luar biasa selama pelaksanaan pelatihan ini. Tanpa partisipasi aktif dan komitmen dari seluruh tim sekolah, pencapaian ini tidak akan terwujud.

Kami juga ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada para narasumber dan fasilitator yang telah berbagi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan mereka dalam pelatihan ini. Kontribusi dan dedikasi mereka telah memperkaya pengalaman belajar peserta dan membantu mencapai tujuan pelatihan dengan lebih baik.

Tidak lupa, kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua peserta pelatihan, yaitu para guru dan staf administrasi sekolah. Keaktifan, antusiasme, dan semangat belajar yang ditunjukkan oleh para peserta menjadi pendorong utama kesuksesan pelatihan ini. Semoga pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran di sekolah dan masyarakat secara luas.

Terakhir, kami juga ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan pelatihan ini, baik secara langsung maupun

tidak langsung. Semoga kerjasama yang baik ini dapat terus berlanjut dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang bermanfaat bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, F., & Susilo, H. (2020). Implementasi Game Edukasi sebagai Metode Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN XYZ. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 87-98.
- Bahri, S., & Rahman, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45-54.
- Fadillah, R., & Setiawan, A. (2021). Penerapan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Puri Sleman. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 112-124.
- Hidayat, A., & Wulandari, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Mekar Jaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 23-34.
- Irawan, A., & Sari, D. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Cikalong Wetan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 67-76.
- Kusuma, D., & Widiastuti, E. (2021). Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 34-45.
- Nugraha, R., & Pratama, B. (2020). Pemanfaatan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Banyudono. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 78-89.
- Permana, R., & Kurniawan, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas V SDN Bintaro. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 56-65.
- Putri, R., & Santoso, B. (2021). Pengembangan Game Edukasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 1 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 98-109.
- Rahman, D., & Setiawan, R. (2020). Penerapan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV SDN Taman Sari. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 45-56.
- Susanto, A., & Wibowo, B. (2019). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SDN Pangkalan Jati. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 34-43.
- Utami, D., & Fauzi, A. (2021). Implementasi Game Edukasi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SDN 3 Parakan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 76-87.
- Wijaya, E., & Santoso, D. (2020). Penerapan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Kebumen. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 67-78.