

WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GIM EDUKASI DI UPT SPF SDN KALUKUANG IV KOTA MAKASSAR

A. Rizal¹, Burhan², Andi Irwandi³, Abdurrahman Rahim⁴, Achmad Fajar Muhammad⁵, Nurwidyayanti⁶

^{1,2,3,4,5,6}Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra Universitas Bosowa
e-mail: a.rizal@universitasbosowa.ac.id

Abstrak

Workshop ini bertujuan untuk mengenalkan konsep media pembelajaran berbasis gim edukasi kepada guru-guru di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar. Media pembelajaran berbasis gim edukasi merupakan salah satu pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memperkaya pengalaman pembelajaran mereka. Dengan menerapkan konsep ini, diharapkan guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Workshop ini dilaksanakan dengan metode diskusi, presentasi, dan praktik langsung dalam pembuatan dan penerapan media pembelajaran berbasis gim edukasi. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan konsep dasar gim edukasi, teknik pembuatan gim edukasi yang efektif, serta contoh penerapan dalam berbagai materi pelajaran. Selain itu, partisipan juga diajak untuk berkolaborasi dalam merancang gim edukasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di sekolah masing-masing. Hasil dari workshop ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada para guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis gim edukasi, diharapkan tercipta lingkungan belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan efektif di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar.

Kata kunci: Workshop, Media Pembelajaran, Gim Edukasi, Inovasi Pendidikan, Motivasi Belajar.

Abstract

This workshop aims to introduce the concept of educational game-based learning media to teachers at UPT SPF SDN Kalukuang IV, Makassar City. Educational game-based learning media is an innovative approach that can increase students' interest and motivation to learn, as well as enrich their learning experience. By applying this concept, it is hoped that teachers can create a more interactive and enjoyable learning atmosphere. This workshop was carried out using discussion, presentation and direct practice methods in creating and implementing educational game-based learning media. The material presented includes an introduction to the basic concepts of educational games, techniques for making effective educational games, as well as examples of application in various subject matter. Apart from that, participants are also invited to collaborate in designing educational games that suit the needs and characteristics of students in their respective schools. It is hoped that the results of this workshop will provide new insights to teachers in utilizing technology in the learning process. With the existence of educational game-based learning media, it is hoped that a more interactive, creative and effective learning environment will be created at UPT SPF SDN Kalukuang IV, Makassar City..

Keywords: Workshops, Learning Media, Educational Games, Educational Innovation, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi fondasi penting dalam kemajuan suatu bangsa. Dalam era di mana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang pesat, inovasi dalam pendekatan pembelajaran menjadi semakin vital. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan media pembelajaran berbasis gim edukasi. Gim edukasi menjanjikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar, kebutuhan akan pembaruan pendekatan pembelajaran semakin mendesak mengingat perubahan dinamis dalam tuntutan kurikulum dan teknologi. Oleh karena itu, workshop ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan konsep media pembelajaran berbasis gim edukasi kepada para guru di lingkungan tersebut.

Meskipun perkembangan teknologi informasi telah mencapai titik yang mengesankan, masih banyak guru yang belum memahami atau menerapkan konsep media pembelajaran berbasis gim edukasi dalam kegiatan pembelajaran mereka. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya pengetahuan

tentang potensi dan manfaat dari pendekatan ini atau keterbatasan dalam keterampilan teknologi. Oleh karena itu, workshop ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan konsep gim edukasi, tetapi juga untuk memberikan pelatihan praktis dalam pembuatan dan penerapan media pembelajaran tersebut dalam konteks kurikulum lokal.

Dalam lingkungan pendidikan yang terus berubah, guru harus siap untuk mengadopsi inovasi-inovasi baru yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis gim edukasi menawarkan potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran dari yang konvensional menjadi lebih interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Dengan menerapkan gim edukasi, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik bagi siswa, tetapi juga lebih efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Workshop ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mempromosikan penggunaan teknologi dalam pendidikan, yang tercermin dalam berbagai kebijakan dan program nasional. Dengan memberikan pelatihan tentang media pembelajaran berbasis teknologi kepada para guru, workshop ini dapat menjadi salah satu langkah konkret dalam mendukung visi pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan TIK. Dengan demikian, workshop ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam transformasi pembelajaran di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar.

METODE

Workshop ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu: Pengenalan Konsep Gim Edukasi: Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan konsep dasar gim edukasi, termasuk definisi, karakteristik, dan manfaatnya dalam pembelajaran. Teknik Pembuatan Gim Edukasi: Peserta diberikan penjelasan tentang teknik pembuatan gim edukasi yang efektif, termasuk pemilihan platform, desain permainan, dan integrasi dengan materi pelajaran. Praktik Langsung: Peserta diajak untuk melakukan praktik langsung dalam pembuatan dan penerapan gim edukasi. Mereka diberikan panduan dan bimbingan oleh fasilitator workshop. Diskusi dan Evaluasi: Workshop ditutup dengan sesi diskusi dan evaluasi, di mana peserta berbagi pengalaman, pertanyaan, dan masukan terkait implementasi gim edukasi dalam konteks pembelajaran di sekolah mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Workshop media pembelajaran berbasis gim edukasi di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar berhasil menarik partisipasi yang aktif dari para guru. Dengan total 14 peserta yang hadir, workshop ini menjadi platform yang efektif untuk berbagi pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Melalui diskusi dan praktik langsung, peserta mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep dan manfaat dari media pembelajaran berbasis gim edukasi.

Salah satu hasil yang paling signifikan dari workshop ini adalah kemampuan peserta dalam merancang dan membuat gim edukasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di

sekolah mereka. Peserta berhasil menciptakan beberapa contoh gim edukasi yang kreatif dan inovatif, yang dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa workshop ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga memberikan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata.

Selain itu, workshop ini juga menjadi kesempatan bagi para guru untuk berkolaborasi dan berbagi pengalaman. Dalam sesi diskusi dan evaluasi, peserta aktif berbagi ide, tantangan, dan solusi terkait dengan implementasi media pembelajaran berbasis gim edukasi. Hal ini memperkuat jaringan kerja antar guru dan meningkatkan saling pengertian tentang praktik terbaik dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dari segi motivasi dan antusiasme, workshop ini berhasil menginspirasi para peserta untuk lebih terbuka terhadap inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Banyak dari mereka menyatakan keinginan untuk terus mengembangkan dan mengimplementasikan gim edukasi dalam kegiatan pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan bahwa workshop ini berhasil membangun sikap positif terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

Selain memberikan manfaat bagi para guru, workshop ini juga berpotensi untuk memberikan dampak positif bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis gim edukasi, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, gim edukasi juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik melalui pengalaman praktis dan visual yang disajikan.

Dalam konteks lebih luas, implementasi media pembelajaran berbasis gim edukasi juga dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih inklusif, inovatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini sesuai dengan visi pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

Namun, meskipun workshop ini memberikan banyak manfaat, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam implementasi media pembelajaran berbasis gim edukasi. Salah satunya adalah ketersediaan sumber daya, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, yang diperlukan untuk pembuatan dan penggunaan gim edukasi. Selain itu, diperlukan juga dukungan dan komitmen yang kuat dari pihak sekolah dan pemerintah untuk memastikan berkelanjutan dari inisiatif ini.

Oleh karena itu, langkah selanjutnya setelah workshop ini adalah memastikan adanya follow-up dan dukungan lanjutan bagi para guru dalam mengimplementasikan gim edukasi dalam pembelajaran mereka. Hal ini dapat dilakukan melalui pelatihan lanjutan, pengembangan kurikulum yang mendukung, serta penyediaan sumber daya yang memadai. Dengan adanya dukungan yang berkelanjutan, diharapkan implementasi media pembelajaran berbasis gim edukasi dapat menjadi bagian yang integral dari strategi pembelajaran di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar.

Secara keseluruhan, workshop media pembelajaran berbasis gim edukasi di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar telah memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Dengan memperkuat pemahaman, keterampilan, dan motivasi para guru, workshop ini merupakan langkah awal yang penting dalam transformasi pembelajaran di era digital ini.



Gambar 3. Foto Bersama dengan Kepala Sekolah, Guru dan Staf UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar.

SIMPULAN

Workshop media pembelajaran berbasis gim edukasi di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran praktis dan kolaboratif, para peserta berhasil menciptakan gim edukasi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Diharapkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis gim edukasi ini akan membawa dampak positif yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Selain itu, workshop ini juga menjadi momentum untuk membangun jaringan kerja antar guru dan memperkuat komunitas pembelajaran di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar. Dengan berbagi pengalaman dan saling mendukung, para guru dapat terus mengembangkan praktik-praktik terbaik dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini akan memperkuat kapasitas mereka dalam menyediakan pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi siswa.

Untuk menjaga momentum ini, diperlukan komitmen yang kuat dari semua pihak terkait, termasuk pihak sekolah, pemerintah daerah, dan komunitas pendidikan. Dukungan lanjutan berupa pelatihan, sumber daya, dan kebijakan yang mendukung sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dari inisiatif ini. Dengan demikian, workshop ini bukan hanya menjadi acara satu kali, tetapi merupakan langkah awal dalam perjalanan panjang menuju transformasi pendidikan yang lebih inklusif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kesuksesan Workshop Media Pembelajaran Berbasis Gim Edukasi di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar. Terima kasih kepada para peserta yang telah aktif berpartisipasi dan berbagi pengalaman selama workshop berlangsung. Tanpa antusiasme dan dedikasi kalian, acara ini tidak akan menjadi sukses.

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para fasilitator dan narasumber yang telah berbagi pengetahuan, keterampilan, dan wawasan mereka dengan sangat baik. Kontribusi kalian telah membantu para peserta memahami konsep dan implementasi media pembelajaran berbasis gim edukasi dengan lebih baik.

Terima kasih juga kepada pihak sekolah, pemerintah daerah, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelenggaraan workshop ini. Semangat kolaboratif dan kerjasama yang tercipta adalah kunci kesuksesan acara ini. Semoga hasil dari workshop ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi pendidikan di UPT SPF SDN Kalukuang IV Kota Makassar. Terima kasih atas dukungan dan partisipasinya. Kami berharap dapat terus bekerja sama dan berkolaborasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang..

DAFTAR PUSTAKA

Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.

- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.
- Khasanah, B. A., Nurmitasari, N., Astuti, R., Istiqomah, N. A., Darma, W. P. A., Sari, W. P., ... & Syahputra, R. K. (2023). Workshop Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Wordwall, Quizizz, Dan Kahoot! Untuk Mewujudkan Guru Muhammadiyah Melek Digital. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4111-4119.
- KumalaDewi, N., & Suminten, N. (2020, August). Analisis Kebutuhan Game Edukasi Fisika Berbasis Mobile. In *Prosiding Seminar Pendidikan Fisika FITK UNSIQ (Vol. 2, No. 1, pp. 256-263)*.
- Lestari, M. A., Hermawati, E., Ramdhania, R., & Fitriyani, Y. (2023). Workshop media pembelajaran berbasis board games edukasi untuk guru SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan. *Abdimas Siliwangi*, 6(3), 576-586.
- Makki, M., Indraswati, D., Erfan, M., Rahmatih, A. N., & Hidayati, V. R. (2021). Workshop Dan Pendampingan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android Bagi Guru SDN 2 Cakranegara. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 1(2), 23-29.
- Putra, M. M. R., Sukirman, S., & Kusumawati, A. J. (2019). Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar. *Seminar Nasional GEOTIK 2019*.
- Rahmawati, Y., Febriyana, M. M., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Suendarti, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Game Edukasi: Analisis Bibliometrik Menggunakan Software VOSViewer (2017-2022). *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 257-266.
- Rohmiyanti, W., Latif, A., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekkolah Dasar: Pengertian Media Pembelajaran, Media Berbasis Game Edukasi. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI (Vol. 1, pp. 809-826)*.
- Setiadi, T., & Siswanto, E. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Bagi Guru Ra Al Muhtadin Langenharjo Kendal: Penerapan Metode Inquiry. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 2(2), 51-59.