



Pemanfaatan *Edugame* Rumah Belajar Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Magetan

Akhwani ^{a*}, Dewi Widiana Rahayu ^b, Muhammad Sukron Djazilan ^c

^a Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Surabaya, Indonesia

*corresponding author: akhwani@unusa.ac.id

Abstract

Pembelajaran daring yang diselenggarakan mengalami banyak kendala dan keterbatasan. Siswa merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran hanya diberikan melalui penugasan. Riset menunjukkan siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat, pemikiran yang berujung pada kejenuhan siswa dalam belajar. Game edukasi menjadi solusi dengan konsep belajar sambil bermain. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah ceramah dan praktik (*drill practice*). Subjek yang terlibat adalah guru-guru sekolah dasar di bawah naungan PGRI Kabupaten Magetan sejumlah 198 peserta. Data yang terkumpul, dianalisis dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Data yang diukur adalah Pemahaman Game Edukasi, Pemahaman *Edugame*, Penggunaan dan Pemanfaatan *Edugame* Rumah Belajar. Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa peserta pengabdian masyarakat memahami portal *Edugame* Rumah Belajar dengan rata-rata berada pada kriteria baik dengan prosentase 89%. Sementara dalam menggunakan *Edugame* Rumah belajar berada pada level sedang dengan prosentase sedang atau 57%. Peserta mampu menggunakan *edugame* rumah belajar sesuai dengan materi pada tema pembelajaran. Hasil analisis game edukasi rumah belajar menunjukkan bahwa peserta dapat memanfaatkan jenis game yang ada pada materi Matematika, IPA, IPS, Bahasa, PKN dan Umum. Tidak semua game mampu diterapkan di sekolah dasar, karena ada beberapa materi yang berada pada level SMP. *Edugame* rumah belajar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Guru SD merasa materi *edugame* rumah belajar bermanfaat sebagai alternatif dalam mengatasi kejenuhan siswa.

Keywords: *Edugame*; Rumah Belajar; Media Pembelajaran.

1. Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar selalu menjadi perbincangan yang menarik untuk dikaji. Implementasi pembelajaran daring mengalami berbagai macam tantangan dan hambatan. Keterbatasan sarana, kesiapan siswa dan guru menjadi faktor penyebab terhambatnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah di geser menjadi belajar dari rumah. Akibatnya intensitas dan interaksi antara guru dengan siswa terbatas.

Terselenggaranya pembelajaran aktif, interaktif dan menyenangkan merupakan dambaan guru dalam mengajar, namun dalam kondisi pandemi semua berubah (Akhwani, 2020). Siswa cenderung jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Selain model pembelajaran yang monoton, peran dan interaksi guru dalam pembelajaran sangat



terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring mengakibatkan siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat, pemikiran yang berujung pada kejenuhan siswa dalam belajar (Ferismayanti, 2020).

Kejenuhan siswa telah disadari oleh guru-guru selama ketika mengajar daring. Apalagi jika pembelajaran hanya dilakukan melalui penugasan. Guru setiap hari mengirimkan materi dan soal melalui *Whatsapp Group* atau melalui *google form* tanpa didahului penjelasan materi. Perlu ada variasi dan inovasi pembelajaran. Kejenuhan sejatinya disadari guru, meskipun sudah divariasikan dengan mode tatap muka secara virtual seperti *zoom* atau melalui *google meeting*, rasa jenuh tetap ada.

Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kabupaten Magetan membekali guru dengan media pembelajaran interaktif sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. PGRI Kabupaten Magetan merasa sadar bahwa perlu adanya peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) untuk meningkatkan kualitas pendidikan setempat. Guru telah merasakan kondisi pandemi yang mengakibatkan suasana pembelajaran berubah. Perlu ada inovasi pembelajaran yang menarik minat siswa setidaknya mengurangi rasa kejenuhan siswa dalam belajar. Dalam kondisi dan situasi apapun pembelajaran harus tetap terlaksana (Akhwani, 2020).

Untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran (Prastica et al., 2021). Pada dasarnya media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, sesuai dengan kondisi dan fungsinya. Pada masa pembelajaran daring media yang dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran adalah game edukasi berbasis digital. Game edukasi digital berbeda dengan game edukasi konvensional. Game edukasi dengan bentuk digital memiliki visualisasi yang lebih nyata dan dapat diakses siswa melalui perangkat digital tanpa harus bersamaan dengan guru (Vitianingsih, 2016). Konsepnya hampir sama dengan bermain game, selayaknya game pada umumnya. Game edukasi lebih memfokuskan belajar sambil bermain, atau pembelajaran dibungkus dengan permainan dalam bentuk digital.

Game edukasi yang dapat dijadikan pilihan adalah Edugame Rumah Belajar. Game Edukasi yang diberi nama Edugame ini merupakan fitur yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) secara khusus untuk pembelajaran daring. Fitur yang dirancang sebagai sarana belajar sambil bermain secara virtual. Edugame Rumah Belajar dengan jargon "belajar untuk semua" memberikan fitur



beragam gim interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri maupun dengan bimbingan guru atau orang tua. Permainan pada Edugame Rumah belajar dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar dari materi yang disajikan.

Guru-guru yang tergabung di bawah naungan PGRI Kabupaten Magetan merasa membutuhkan suatu referensi atau tambahan pengetahuan untuk membuat variasi pembelajaran daring. Guru dengan berbagai latar belakang pendidikan, usia, literasi digital akan mengakibatkan kecakapan dalam mengajar berbeda. Meskipun kondisi guru tidak sama bukan berarti kualitas pendidikan boleh berbeda, guru perlu mengasah kemampuan untuk meningkatkan kompetensi sebagaimana guru profesional sesuai amanah (Undang-Undang Republik Indonesia No. 13 Tahun 2003, 2003).

Berdasar butir-butir kendala yang dialami mitra, nampak bahwa terdapat beberapa kendala yang perlu untuk diberikan solusi. Pembelajaran daring memang memberikan tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Tidak ada model dan media yang paling bagus dan tidak ada media atau model yang paling buruk (Akhwani & Nurizka, 2021). Setiap permasalahan pasti ada solusi untuk menyelesaikannya.

Berdasarkan hasil tinjauan dari berbagai butir permasalahan, permasalahan media pembelajaran daring menjadi penting untuk diselesaikan. Pilihan ini bukan berarti permasalahan yang lain tidak penting untuk diselesaikan. Media pembelajaran daring dipilih karena melalui penguasaan media pembelajaran daring akan secara otomatis dapat memberikan pengaruh positif terhadap pengentasan masalah yang lainnya. Kejenuhan siswa akan teratasi jika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hadirnya media pembelajaran interaktif sesuai pembelajaran daring secara otomatis akan menambah perbendaharaan guru dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran yang diterapkan semakin inovatif dan tidak monoton.

Berdasarkan kondisi perlu ada pelatihan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar. Edukasi rumah belajar dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi guru dan menambah wawasan guru sebagai media pembelajaran. Media Edugame sebagai solusi belajar sambil bermain. Guru SD di bawah naungan PGRI Kabupaten Magetan diharapkan menjadi guru profesional. Guru SD Profesional yang mampu memanfaatkan dan menganalisis media Edugame sebagai media pembelajaran merupakan tujuan yang ingin dicapai.



2. Metode

Pemanfaatan Edugame Rumah Belajar merupakan kegiatan pengabdian masyarakat Kerjasama antara Universitas Nahdlatul Ulama dengan PGRI Kabupaten Magetan. Kegiatan dilakukan dalam bentuk workshop melalui ceramah dan praktik (*drill practice*) secara daring (Sukmanasa et al., 2020). Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini adalah guru-guru SD di bawah naungan PGRI Kabupaten Magetan. Responden yang terlibat sebanyak 198 guru sekolah dasar. Kegiatan dilakukan secara daring sehingga tidak terbatas pada lokasi tertentu. Rangkaian Kegiatan Workshop dimulai pada 14 September 2021 sampai dengan 23 September 2021.

Kegiatan diawali dengan pengisian *pretest* untuk mengetahui informasi awal responden. Pada kegiatan inti peserta mendapatkan materi terkait hakikat, tujuan, bentuk, manfaat, penggunaan, sampai pada kelebihan dan kekurangan. Materi disampaikan secara *synchronous* sehingga disimak langsung oleh peserta. Praktik dilakukan dengan pendampingan oleh tim pengabdian masyarakat untuk mendapatkan arahan dan masukan. Pada tahap penugasan, peserta mempraktikkan dan menganalisis Edugame Rumah Belajar secara *Asynchronous*. Penugasan dikumpulkan melalui aplikasi *forms.office.com*. Setelah kegiatan berakhir peserta mengisi *posttest* untuk mengukur ketercapaian program. Hasil dari peserta dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan rencana tindak lanjut kegiatan.

Fokus yang ingin dicapai dalam kegiatan workshop edugame Rumah belajar bagi guru SD di Kabupaten Magetan adalah pemahaman tentang game edukasi, pemahaman game pembelajaran secara online, pemahaman game edukasi rumah belajar. Setelah itu peserta diharapkan memiliki kemampuan untuk memanfaatkan portal Kemendikbud, kemampuan menggunakan game edukasi rumah belajar, pemilihan jenis game yang tepat.

3. Hasil dan Diskusi

Edugame rumah belajar Edu merupakan fitur yang disediakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Edugame rumah belajar disusun khusus untuk pembelajaran daring. Guru tidak perlu lagi membuat aplikasinya, guru dapat memanfaatkan secara gratis. Guru dapat memanfaatkan rumah belajar ini sebagai sarana media pembelajaran daring. Penggunaan media pembelajaran yang mudah, menarik membuat Edugame dapat dijadikan alternatif pilihan. Edugame menawarkan permainan



yang beragam untuk mengenalkan siswa terkait dengan materi pelajaran. Penggunaan game dapat memperluas imajinasi dan pengalaman anak, membangun pengetahuan, budaya bermain digital sesuai dengan perkembangan anak (Setiawan et al., 2019)

Fasilitas tersebut akan bermakna jika guru dapat memanfaatkan dengan baik. Sayangnya tidak semua guru dapat memanfaatkan fasilitas tersebut. Berdasarkan hasil hasil *pretest* yang diikuti oleh 198 guru nampak bahwa penggunaan edugame rumah belajar belum dimaksimalkan. Dalam pembelajaran daring guru belum banyak yang menggunakan game edukasi untuk menghindari kejenuhan siswa. Pemahaman guru tentang game edukasi masih perlu untuk dikuatkan lagi sehingga kompetensi guru meningkat.

Berdasarkan hasil *pretest* nampak bahwa game edukasi perlu untuk mendapatkan perhatian. Guru membutuhkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan kondisi siswa. Hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pretest Kegiatan

Kompetensi	Ya	Tidak
Memahami game edukasi yang tersedia di Internet	52%	48%
Menggunakan game edukasi dalam pembelajaran daring	41%	59%
Mengetahui Portal Edugame Rumah belajar	31%	69%
Memahami cara menggunakan Edugame Rumah Belajar	25%	75%

Sumber: Data Primer

Hasil di atas menunjukkan bahwa angka dalam memahami game edukasi yang tersedia di internet sebesar 52%, sementara yang sisanya 48% mengaku belum memahami. Artinya game edukasi masih belum memiliki banyak ruang di dalam pendidikan. Meskipun angkanya lebih tinggi dibandingkan yang belum mengetahui namun angkanya hanya terpaut 4%. Padahal banyak *plathform* game edukasi yang dapat dijadikan pilihan oleh para pendidik supaya siswa dapat belajar sembari bermain. Banyak portal game edukasi di internet yang tersedia secara gratis dan dapat dimanfaatkan guru.

Game edukasi pada dasarnya merupakan sarana pembelajaran. Game edukasi bukanlah satu-satunya solusi, tetapi dapat menjadi alternatif dalam mengatasi kendala. Media pembelajaran berbasis teknologi yang berkembang mempermudah kegiatan belajar mengajar, belajar tidak lagi menjadi kegiatan yang membosankan tetapi berubah menjadi menyenangkan (Jayanti & Fahriza, 2018). Pernyataan ini memberikan penguatan



penuntasan permasalahan dari beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Pembelajaran daring perlu dihadirkan dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membuat siswa menjadi jenuh apalagi tidak memiliki motivasi belajar.

Penggunaan game edukasi di ranah pendidikan pada jenjang sekolah dasar sangatlah dibutuhkan. Game edukasi tidak hanya sebatas pada game berbasis digital, tetapi juga bisa game nondigital. Berkenaan dengan era pandemi dan kebijakan belajar dari rumah, maka game edukasi berbasis digital dapat menjadi pilihan untuk dapat diterapkan di tengah-tengah pembelajaran. Siswa yang merasa jenuh dengan kondisi belajar yang hanya melalui penugasan dapat diarahkan menjadipembelajaran yang lebih variatif seperti penggunaan game edukasi. Game tidak semata untuk permainan tapi game dengan tujuan mendidik. Pelajaran yang dibungkus dengan konsep permainan.

Berdasarkan hasil *pretest* diketahui bahwa penggunaan game edukasi masih terhitung rendah. Hal ini tentu dipengaruhi dari rendahnya pemahaman tentang game edukasi yang tersedia di internet. Penggunaan game edukasi pada pembelajaran masih berada pada angka 41%. Angka tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi di sekolah dasar di Kabupaten Magetan tergolong rendah. Pada jenjang sekolah dasar, siswa sangat tertarik dengan game dan permainan. Usia sekolah dasar sangat tertarik dengan adanya game atau permainan. Pembelajaran diarahkan pada active learning dengan metode pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan game edukasi tentu menjadi salah satu alternatif yang bisa dipertimbangkan. Permasalahan yang muncul adalah masih rendahnya pemahaman tentang penggunaan game edukasi. Hal ini tentu akan membuat siswa merasa jenuh karena penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran belum dapat dimaksimalkan. Permasalahan kejenuhan siswa dalam pembelajaran, model pembelajaran yang kurang interaktif merupakan suatu tantangan yang harus diberikan solusi. Solusi yang diberikan adalah upaya terbaik untuk mengatasi dari pada permasalahan semakin melebar.

Solusi permasalahan bukanlah seperti menjawab pilihan ganda, yang pasti ada jawaban salah dan pasti ada jawaban benar (Akhwani, 2020). Tidak ada yang dapat memastikan solusi paling benar dan paling salah. Semua merupakan upaya berdasarkan referensi dari hasil penelitian terdahulu. Satu permasalahan dapat mengundang berbagai



macam solusi. Satu solusi juga dapat dijadikan untuk menyelesaikan berbagai macam persoalan.

Berdasarkan point permasalahan yang dihadapi mitra pengabdian masyarakat, dalam hal ini adalah PGRI Kabupaten Magetan, titik yang menjadi fokus adalah media pembelajaran daring sebagai kebutuhan pembelajaran virtual. Ada banyak media pembelajaran daring yang tersedia saat ini. Mulai dari visual, audio, audio visual, game berbasis android, fitur game serta game edukasi. Media-media tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan masing masing. Media pembelajaran dipilih sesuai dengan kebutuhan dari permasalahan yang dihadapi. Ibarat ada berbagai macam obat, namun obat yang manjur adalah obat yang sesuai dengan penyakit yang diderita.

Solusi dari media pembelajaran berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra adalah melalui game edukasi "Edugame rumah belajar". Game dalam pandangan (Jayanti & Fahriza, 2018) masih terkesan sebagai sarana bermain, atau hiburan semata, padahal game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Berkembangnya teknologi saat ini sangat mendukung terwujudnya game sebagai salah satu media pembelajaran. Anak usia sekolah dasar sangat tertarik dengan game, dengan adanya game edukasi membuat anak menikmati game sembari belajar.

Game tidak bisa dikonotasikan dengan kegiatan yang membuang-buang waktu atau hiburan semata. Game memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan sikap melalui prinsip dan fitur yang disediakan (Nikiforidou, 2018). Game yang dibuat khusus untuk edukasi akan memberikan tantangan bermain sembari memahami materi. Dampaknya adalah siswa memahami materi tanpa harus belajar dari buku, tetapi melalui pengalaman langsung dari permainan.

Dengan mengaca pada tersebut nampak bahwa game edukasi dalam pembelajaran masih perlu untuk mendapatkan wawasan tambahan. Data hasil *pretest* dengan angket tertutup tersebut didukung dengan data hasil angket terbuka. Adapun angket terbuka mengupas tentang jenis game edukasi yang dipahami dan jenis game edukasi yang pernah digunakan selama pembelajaran,. Selain itu juga mengungkap pemahaman tentang Edugame Rumah Belajar yang telah disediakan oleh Kemendikbud.

Hasil dari angket terbuka menunjukkan bahwa jenis game edukasi yang dipahami antara lain: quiziz, puzzle kid, wordwall, tebak kata, kahoot, quick brain, coloring and



learn, Menyusun kata, video animasi, kartu belajar, ular tangga dan lainnya. 59 dari 198 responden (30%) menjawab belum mengetahui. Berdasarkan data tersebut nampak responden sudah mengetahui beberapa jenis game edukasi yang dapat dijadikan pilihan, hanya saja prosentase yang menjawab tidak banyak. Artinya kebutuhan akan referensi game edukasi masih dibutuhkan bagi guru.

Pemahaman peserta terkait dengan Edugame rumah belajar pada angket terbuka menunjukkan hasil antara lain. Aplikasi yang menyajikan game atau permainan tetapi di dalamnya terdapat tunsur pendidikan; Bermain sambil belajar yang dapat dilakukan siapapun dan dimanapun, bisa dilakukan oleh guru, orang tua dan anak; Aplikasi yang memiliki banyak berbagai game interaktif bagi peserta didik; Permainan mendidik; Pendidikan game di rumah yang sangat menyenangkan; sebuah game yang memberikan konten belajar yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik mulai dari TK, SD, SMP dan SMA sebagai sumber media pembelajaran.

Pemahaman peserta pada terkait Edugame cenderung rendah, yaitu pada angka 31% peserta, sejalan dengan itu hanya 25% peserta yang menggunakan Edugame rumah belajar dalam pembelajaran. Berdasarkan pada angka tersebut perlu ada sebuah workshop edugame rumah belajar sebagai referensi media pembelajaran berbasis digital dengan konsep belajar sambil bermain.

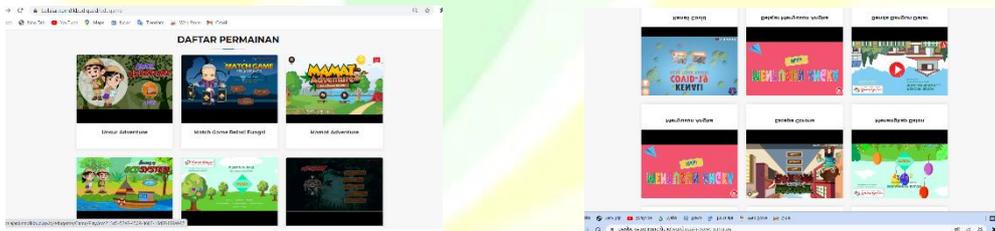
Game berbasis Edukasi memberikan kesempatan kepada anak unuk merepresentasikan minatnya melalui permainan. Game memang mengundang minat anak. Anak usia sekolah dasar sangat suka bermain game. Game mempunyai fungsi positif seperti belajar mengikuti aturan, arahan, memecahkan masalah, dan logika (Putra et al., 2016). Game yang dipadukan dengan materi sebagai bahan belajar akan menarik dan membuat siswa tertarik bermain sekaligus belajar. Game yang dapat dijadikan pilihan adalah Edugame rumah belajar.

Pada implementasinya peserta diberikan materi pengenalan terkait dengan Edugame, Daftar Game, Materi yang tersedia dalam game tersebut serta bagaimana cara menggunakan Edugame Rumah belajar dalam pembelajaran melalui pembelajaran daring. Peserta menyimak semua materi yang disajikan oleh narasumber secara daring melalui *zoom meeting*. Peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan melakukan tanya jawab dari materi yang telah disampaikan.

Pada sesi pemantapan dan penguasaan materi, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik dengan didampingi oleh narasumber. Kegiatan pemantapan dilakukan secara mandiri dengan melakukan simulasi analisis masing-masing game. Peserta menganalisis kelebihan dan kelemahan game serta mencari game yang sesuai dengan kebutuhan materi. Dengan Langkah tersebut peserta akan lebih memahami konten yang ada pada edugame rumah belajar.

Ada beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan, seperti matematika, membaca, menulis, sains dan umum. Pilihan permainannya juga variatif, seperti memanen apel, menimbang buah, menata bola, diriku, petualangan antariksa, menghitung waktu, energi, kegemaran dan masih banyak lagi jenis permainan lain.

Edugame Rumah belajar dapat diakses melalui <https://belajar.kemdikbud.go.id/edugame>. Siswa dapat belajar kapan saja tidak terbatas waktu. Siswa juga dapat bermain dengan pelajar yang lain. Permainan yang disediakan telah disusun sedemikian rupa untuk mengembangkan kualitas pendidikan. Orang tua tidak perlu khawatir ketika anaknya sedang bermain, karena permainannya telah disusun sesuai dengan tuntutan pembelajaran. Setelahnya peserta menyimak simulasi atau tutorial dengan narasumber.



Gambar. 1 (a) Daftar Permainan Edugame; (b) Daftar Permainan Berikutnya

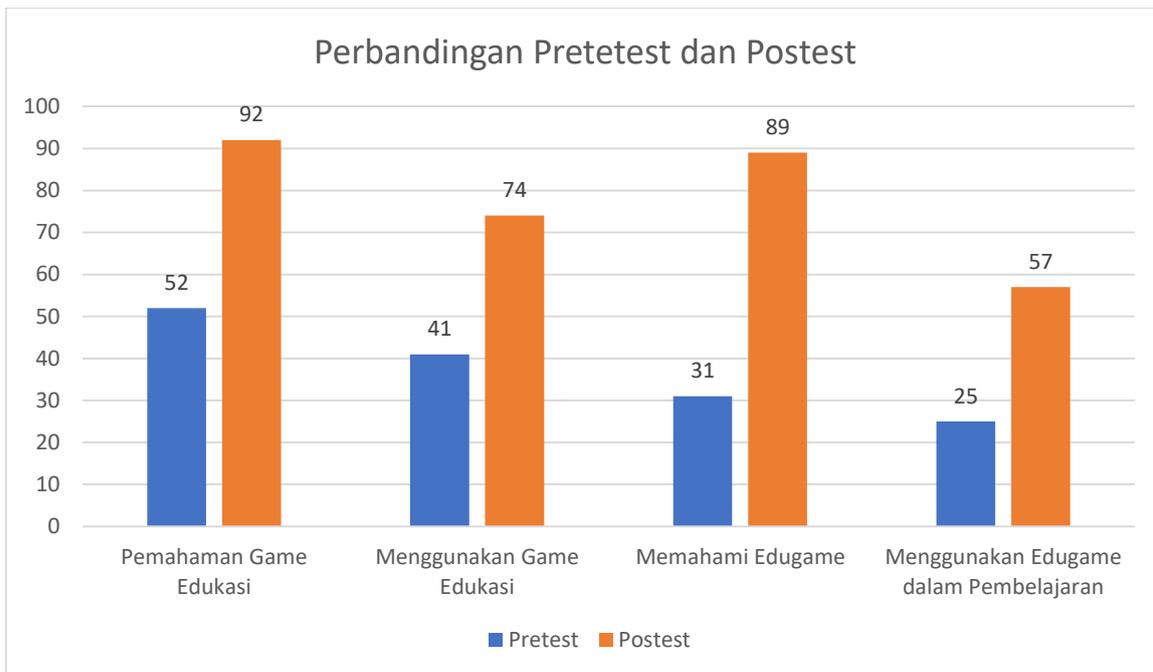
Sumber: <https://belajar.kemdikbud.go.id/edugame/Home/ListGame>

Edugame Rumah Belajar memfasilitasi game-game secara gratis yang dapat diakses oleh guru dan mudah dimainkan oleh siswa tanpa membuat dari awal. Cukup *login* dengan menyertakan identitas siswa dapat bermain sambil belajar. Siswa cenderung akan senang jika pembelajaran disajikan dengan bentuk permainan. Kondisi bermain sambil belajar akan lebih menguntungkan daripada siswa hanya bermain perangkat digital yang jauh dari materi pelajaran.

Pada sesi terakhir peserta melakukan *posttest* untuk mengukur sejauh mana keberhasilan program workshop Edugame Rumah Belajar. *Posttest* sebagai. Peserta akan

diberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana keberhasilan program. Hasil *pretest* dan *posttest* akan dikuantitatifkan, dengan demikian akan nampak sebagai pembandingan sebelum dan setelah pelaksanaan program. Selain itu juga sebagai bahan evaluasi keberhasilan pelaksanaan program yang telah dilaksanakan.

Tabel 1. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Edugame



Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel perbandingan kemampuan Pretest dan posttest nampak bahwa Kemampuan peserta dalam memahami Game Edukasi, Menggunakan Game Edukasi, Memahami Edugame dan Menggunakan Edugame Rumah Belajar mengalami Peningkatan. Data tersebut secara tidak langsung mengindikasikan bahwa kegiatan prngabdian masyarakat telah mampu meningkatkan kemampuan peserta secara spesifik tentang Edugame Rumah Belajar.

Pada aspek pemahaman dan penggunaan game edukasi secara umum sangat jelas terdapat peningkatan. Pada pemahaman yang awalnya 52% mening menjadi 92%, artinya referensi peserta terkait pemahaman game edukasi meningkat. Ada beberapa plathform yang dapat digunakan sebagai sarana media game edukasi, seperti Flipquiz, Socrative, Duolingo, Goalbook, Edugame dan lainnya. Penggunaan game dapat dipelajari melalui media youtube atau melalui tutorial yang telah disediakan.

Dalam Praktiknya Peserta telah mampu memahami konten yang tersedia di dalam Edugame rumah belajar dengan prosentase sebesar 89% dari sebelumnya 31%.



Pemahaman tersebut sebagai bahan dalam mengembangkan kompetensi dan dasar dalam menggunakan media edugame di dalam pembelajaran. Guru dapat memilih jenis game sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas. Klasifikasi posttest berada pada kategori baik.

Pada tahapan pemanfaatan media edugame nampak terdapat peningkatan antara pretest 25% dan posttest 57%. Artinya terdapat peningkatan yang cukup signifikan atau berada pada klasifikasi sedang. Peningkatan ini dapat meningkat lagi, mengingat pada ranah pemahaman sudah berada pada klasifikasi tinggi. Selain itu batas waktu kegiatan yang terbatas masih memungkinkan peserta dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media edugame Rumah belajar.

Penguasaan media pembelajaran daring akan secara otomatis dapat memberikan pengaruh positif terhadap pengentasan masalah yang lainnya. Pada permasalahan kejenuhan siswa dalam belajar. Kejenuhan siswa akan teratasi jika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Demikian juga referensi model pembelajaran, hadirnya media pembelajaran interaktif sesuai pembelajaran daring secara otomatis akan menambah perbendaharaan guru dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran yang diterapkan semakin inovatif dan tidak monoton.

4. Kesimpulan

Edugame rumah belajar merupakan fitur media pembelajaran berbasis game. Siswa dapat belajar sekaligus bermain sesuai dengan tema pembelajaran. Guru pada jenjang Sekolah Dasar dapat memanfaatkan Edugame untuk menyampaikan materi. Jenis game yang ada sudah disesuaikan dengan materi, karena Edugame merupakan portal yang dibuat oleh Kemdikbud. Edugame menyediakan berbagai macam sesuai dengan materi. Materi yang tersedia seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA, IPS, PKn dan Umum.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa sebelum diadakan workshop peserta berada pada kategori kurang dalam memanfaatkan media berbasis game edukasi. Setelah diadakan Workshop pemahaman peserta meningkat drastis dan berada pada kategori baik. Guru mampu memanfaatkan edugame rumah belajar secara mandiri untuk siswanya. Guru-guru di bawah naungan PGRI Kabupaten Magetan sebagai peserta mengikuti kegiatan secara cermat dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.



Kerjasama diharapkan tetap terjalin dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Univeristas Nahdlatul Ulama Surabaya yang telah memberikan dukungan baik secara formal maupun material sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dapat terselenggara. Berikutnya kepada PGRI Kabupaten Magetan sebagai mitra pengabdian kepada masyarakat, semoga kemitraan dapat berkesinambungan. Tim Pengabdian dan semua pihak yang terlibat dalam mensukseskan kegiatan sampai selesainya penulisan laporan.

Referensi

- Akhwani. (2020). Alternatif Strategi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional dalam Jaringan Hasil Penelitian dan Abdimas Tahun 2020* (Vol. 1, hal. 409–417). STKIP PGRI Pacitan.
- Akhwani, & Nurizka, R. (2021). Meta-Analisis Quasi Eksperimental Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Terhadap Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 446–454. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.706> Copyright
- Ferismayanti. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*, 2(2), 53–59.
- Jayanti, W. E., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi Kids Learning sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, VI(1), 78–86.
- Nikiforidou, Z. (2018). Digital Games in the Early Childhood Classroom : Theoretical and Practical Considerations. In *Digital Childhoods, International Perspectives on Early Childhood Education and Developmen* (hal. 253–265). Springer Nature Singapore Pte Ltd. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-6484-5>
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufro, S., & Akhwani. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Wahyu Puspitarini, E. (2016). Game Edukasi Berbasis



Android sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58.

Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 1(1), 39–44.

Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA GURU-GURU DI LINGKUNGAN GUGUS I BOGOR TENGAH KOTA BOGOR. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 03(03), 231–241.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 13 Tahun 2003. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No.13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. *Undang-Undang*, 1, 1–34. http://www.kemenperin.go.id/kompetensi/UU_13_2003.pdf

Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.