



Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I

Sukmawati

Prodi PGSD STKIP PGRI Sumenep

ST. Wardatul Ainiyah

Prodi PGSD STKIP PGRI Sumenep

Eny Aulia Rohma

Prodi PGSD STKIP PGRI Sumenep

Alamat: Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep
Korespondensi penulis: sukma12102002@gmail.com

***Abstract.** This study aims to analyze the effect of the use of educational games on critical thinking skills of students at SDN Daleman I. In the increasingly advanced digital era, educational games have become one of the interesting and interactive learning media. Educational games are believed to be able to encourage the development of critical thinking skills, such as analysis, synthesis, evaluation, and problem solving skills. These findings indicate that educational games can be an effective tool to improve students' thinking skills, which are very important in facing the challenges of an increasingly complex world.*

***Keywords:** Educational Game;, Critical Thinking Skills; Learning.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan game edukasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik di SDN Daleman I. Dalam era digital yang semakin maju, game edukasi menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Game edukasi diyakini dapat mendorong perkembangan keterampilan dapat berpikir kritis, seperti kemampuan analisis, sintesis, evaluasi, dan pemecahan masalah. Temuan ini mengindikasikan bahwa game edukasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks.

***Kata kunci:** Game Edukasi; Keterampilan Berpikir Kritis; Pembelajaran.*

LATAR BELAKANG

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi juga telah merambah dunia pendidikan, menciptakan peluang baru yang mengubah cara pembelajaran tradisional menjadi lebih modern dan efektif. Salah satu penerapannya yang paling menonjol adalah penggunaan media pembelajaran yang semakin inovatif, interaktif dan fleksibel. Perpaduan antara teknologi berbasis komputer dengan media pembelajaran menciptakan terobosan baru yang mendukung proses pendidikan menjadi lebih menarik, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Terobosan tersebut terus dikembangkan, mulai dari bentuk yang sederhana hingga yang kompleks yang luar biasa, seiring dengan perkembangan teknologi itu sendiri (Dwiyono, 2017).

Received Desember, 2024; Revised Desember, 2024; Februari, 2025

**Corresponding author, e-mail address*

Menurut (Rizal & Hernawati, 2017) game edukasi yang efektif tidak hanya menarik tetapi juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran memberikan banyak manfaat, seperti membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membuat peserta didik merasa lebih enjoy atau tidak tertekan saat belajar. Media ini juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajarn di era digital saat ini.

Namun, meskipun game edukasi memiliki banyak manfaat, penggunaannya perlu dilakukan dengan tepat dan dalam pengawasan yang baik. Penggunaan yang tidak terkendali atau berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif. Salah satu dampak negatif tersebut adalah munculnya ketergantungan pada teknologi. Jika peserta didik terlalu sering menggunakan game edukasi tanpa adanya pengelolaan waktu yang baik, kemampuan belajar secara tradisional, seperti membaca buku, berdiskusi dapat berkurang. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu memastikan penggunaan game edukasi dilakukan secara seimbang, sehingga manfaatnya dapat dirasakan tanpa menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik.

Salah satu upaya untuk memaksimalkan dampak positif dari pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan game edukasi ke dalam kurikulum. Guru dan tenaga pendidik dapat memilih game yang sesuai dengan materi pelajaran dan merancang pembelajaran menggunakan teknologi serta permainan digital untuk membantu siswa memahami konsep secara menyenangkan dan interaktif (Rerika Landaini Putri et al., 2024). Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari konsep-konsep sulit yang disampaikan secara interaktif. Selain itu, penggunaan game edukasi juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif siswa, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan.

Upaya lain yang dapat dilakukan adalah melibatkan peran orang tua dalam mendampingi anak saat bermain game edukasi. Orang tua dapat memonitor dan memastikan bahwa game yang dimainkan memiliki manfaat serta relevansi dengan kebutuhan belajar anak. Selain itu, mereka juga dapat berdiskusi dengan anak mengenai materi yang dipelajari melalui game tersebut, sehingga tidak hanya mendukung proses belajar, tetapi juga mempererat hubungan keluarga. Dengan adanya

kerja sama antara guru, orang tua, dan siswa, pemanfaatan game edukasi dapat memberikan hasil yang maksimal dalam mendukung perkembangan intelektual dan pembentukan karakter anak.

KAJIAN TEORITIS

Game edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk mendorong kemampuan berpikir peserta didik. Game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, tetapi tetap memberikan unsur hiburan dan kesenangan. Game edukasi ini dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan konsep, memperdalam pemahaman, melatih keterampilan, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar (Rifqah Nabila & dkk, 2022).

Menurut (Sutarman et al., 2022) game edukasi merupakan permainan yang dirancang dengan tujuan khusus untuk memberikan pemahaman tentang suatu materi, memperluas pengetahuan, memperluas konsep, mengenalkan peristiwa bersejarah atau budaya, serta melatih keterampilan tertentu melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Penggunaan game edukasi di tingkat sekolah dasar tidak hanya menjadi lebih kritis dan terstruktur, tetapi juga mendukung pembentukan daya ingat yang kuat serta karakter positif. Game edukasi yang mengandung nilai pendidikan, seperti pendidikan karakter, membantu membentuk perilaku positif, seperti tanggung jawab, kerja keras, dan kebiasaan memahami aturan tertentu, misalnya arti rambu lalu lintas dalam game simulasi. Oleh karena itu, penerapan game edukasi di sekolah dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, mengembangkan kemampuan akademik mereka, serta membangun karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan di tingkat sekolah dasar (Najuah et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif. Tempat penelitian dalam artikel ini yaitu SDN Daleman 1. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial, pengalaman, pandangan, atau persepsi individu atau kelompok dalam konteks alami. Penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman mendalam terhadap suatu masalah dengan cara

menggali data berupa narasi, teks, atau gambar, bukan angka atau statistik. Peneliti kualitatif berfokus pada bagaimana orang memberikan makna terhadap suatu fenomena dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Sementara itu, teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, dan observasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah; (1) Kepala sekolah, (2) Tenaga pendidik/guru, (3) Pihak lain yang nantinya diperlukan dalam memperoleh informasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Game Edukasi

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pola pikir termasuk mempertinggi konsentrasi dan memecahkan masalah (Kurniawan et al., 2021). Game edukasi di desain untuk mengkombinasikan aktivitas pembelajaran dan permainan agar memperkuat output belajar yang maksimal, termasuk kemampuan mengingat keterangan dan aplikasi pada digital yang nyata (Budhiman & Purnomo, 2022). Pembelajaran interaktif bagi peserta didik sekolah dasar yang merupakan pengguna game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian anak sekolah dasar mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap lingkungan sekitar. Pendidik dibutuhkan jangan hanya melarang peserta didik memakai smartphone pada bermain digital namun juga didorong bisa berinteraksi dengan temannya dan sekaligus mengarahkan mereka supaya bisa menentukan permainan yang tujuannya buat mendidik.

Faktor Yang Mempengaruhi Peserta Didik Pada Game Edukasi Saat Pembelajaran

Dengan perkembangan teknologi digital yang begitu pesat, para pendidik dan institusi pendidikan menghadapi tantangan untuk terus menyesuaikan metode pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan generasi yang tumbuh bersama teknologi. Peserta didik saat ini, yang sering disebut sebagai “digital native”, lebih cenderung merasa nyaman belajar melalui media digital dibandingkan metode tradisional. Salah satu inovasi yang dapat menjawab kebutuhan ini adalah game edukasi, yang berfungsi sebagai jembatan antara kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Namun, meskipun memiliki potensi yang besar, penerapan game edukasi dalam proses belajar mengajar tidak selalu berjalan dengan lancar. Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Faktor-faktor ini dapat berasal dari dalam diri siswa, seperti motivasi dan preferensi gaya belajar, maupun dari luar, seperti desain

game itu sendiri serta dukungan dari guru atau lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis faktor-faktor tersebut guna memahami sejauh mana game edukasi dapat membantu proses pembelajaran.

Menurut (Lailatul Qodaria & Febrianto, 2024) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi siswa lebih memilih game edukasi selama proses pembelajaran, yaitu;

1. Hiburan dan kepuasan

Motivasi belajar peserta didik sering menjadi dalam dunia pendidikan, terutama ketika kegiatan pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Di sisi lain, saat siswa bermain game online, mereka menikmati kesenangan dan hiburan yang jarang mereka temukan dalam proses belajar, sehingga menciptakan rasa puas tersendiri. Hal ini mencakup dorongan untuk merasakan kesenangan, kepuasan instan, serta pencapaian pribadi dari permainan, yang membuat mereka lebih tertarik bermain daripada belajar (Natasyah et al., 2024). Oleh karena itu, pendidik perlu menemukan pendekatan inovatif agar proses belajar mengajar menjadi pengalaman yang menyenangkan. Salah satu caranya adalah dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa.

2. Lingkungan dan teman sebaya

Lingkungan dan teman sebaya memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk kebiasaan bermain game. Tekanan dari teman sebaya sering membuat siswa perlu berpartisipasi dalam aktivitas bermain game agar dapat diterima dalam kelompok sosial mereka. Bermain game bersama teman juga menjadi sarana untuk memperkuat hubungan sosial dan menciptakan rasa kebersamaan. Namun, jika kebiasaan ini tidak diawasi dengan baik, dampaknya bisa merugikan, seperti menurunnya prestasi akademik dan terganggunya kesehatan mental, terutama ketika waktu bermain game mulai mengorbankan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar.

3. Kecanduan

Beberapa siswa menunjukkan gejala kecanduan game online, seperti mengabaikan tugas sekolah, melewatkan waktu makan, dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain. Kondisi ini berpotensi mengganggu performa akademik karena perhatian mereka lebih berfokus pada permainan daripada pembelajaran. Tanda-tanda kecanduan dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik serta berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental. Oleh karena itu, pengawasan dan bimbingan yang tepat

dari orang tua dan pendidik sangat penting untuk membantu peserta didik menjaga keseimbangan antara bermain game dan memenuhi tanggung jawab mereka.

4. Melepaskan kepenatan dan stress

Dalam kondisi pembelajaran yang sering kali penuh tekanan, bermain game dapat menjadi cara yang efektif bagi siswa untuk meredakan kelelahan mental. Aktivitas ini memungkinkan mereka sejenak keluar dari rutinitas yang monoton, sehingga merasa lebih santai dan segar setelah bermain. Namun, penting bagi siswa untuk menyadari batasan dan tidak menjadikan game sebagai satu-satunya bentuk pelarian, agar keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik tetap terjaga.

Menurut (Hendrawan & Marlina, 2022) berapa faktor yang mempengaruhi peserta didik saat menggunakan game edukasi pembelajaran. Beberapa diantaranya adalah;

1. Motivasi belajar

Ketika peserta didik menggunakan game edukasi, mereka cenderung lebih semangat dan tidak mudah bosan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional karena suasana belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, dan interaktif. Dengan elemen permainan yang memotivasi dan menghibur, siswa merasa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan, mengubah pembelajaran menjadi sebuah tantangan yang harus diatasi peserta didik, membuat mereka merasa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang lebih dalam berpartisipasi, tetapi juga membantu mereka untuk lebih mudah mengingat informasi yang telah dipelajari. Selain itu, lingkungan yang gamified memungkinkan peserta didik untuk memperoleh umpan balik secara langsung, memperbaiki kekurangan, dan merayakan setiap pencapaian mereka. Dengan demikian, motivasi yang tinggi ini mendorong peserta didik untuk lebih semangat dan berperan penting dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik (Nisa & Susanto, 2022).

2. Kemudahan dalam memahami materi

Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa penggunaan mgame edukasi sangat membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang dianggap sulit, khususnya dalam mata pelajaran seperti matematika. Game edukasi sering kali menyajikan penjelasan dalam bentuk visual dan interaktif yang membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami. Melalui representasi grafis dan

animasi yang menggambarkan ide-ide matematika, peserta didik dapat melihat langsung bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam situasi nyata. Dengan adanya fitur permainan, peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang memungkinkan mereka untuk merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam suasana yang lebih ringan ini, mereka lebih fokus dan tertarik untuk memecahkan masalah atau tantangan yang disajikan dalam permainan tersebut. Elemen kompetisi dan pencapaian dalam game memberikan dorongan tambahan bagi peserta didik untuk terus belajar, serta memberikan rasa prestasi yang memperkuat motivasi mereka. Hal ini juga mengurangi kecemasan mereka terhadap materi pelajaran yang dianggap sulit, karena mereka merasa lebih percaya diri dalam mencoba memecahkan masalah tanpa merasa takut akan kegagalan. Game edukasi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih berulang kali tanpa tekanan, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang lebih kompleks.

3. Peran guru

Guru juga menjadi salah satu faktor krusial dalam keberhasilan implementasi game edukasi dalam pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab untuk memberikan bimbingan dan arahan yang tepat kepada peserta didik selama menggunakan game edukasi, agar peserta didik dapat memanfaatkan permainan tersebut dengan maksimal. Tanpa bimbingan yang jelas, peserta didik mungkin merasa kebingungan, terjebak dalam permainan tanpa tujuan yang jelas, dan tidak dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Game edukasi memang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, namun pendidik harus memastikan bahwa penggunaan game tersebut tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika pendidik tidak memberikan pendampingan atau penjelasan yang memadai, peserta didik tidak akan mengerti bagaimana cara mengaitkan konsep yang dipelajari dalam game dengan materi pelajaran yang sebenarnya. Oleh karena itu, keterlibatan aktif pendidik dalam memberikan instruksi, mendampingi, dan memastikan peserta didik memahami tujuan pembelajaran sangat diperlukan agar penggunaan game edukasi dapat berjalan efektif. Pendidik juga perlu mengawasi perkembangan peserta didik selama bermain, memberikan umpan balik konstruktif, dan memotivasi peserta didik untuk terus melanjutkan pembelajaran. Dengan peran aktif pendidik, game edukasi tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif,

mendalam, dan menyeluruh. Selain itu juga, pendidik juga harus memastikan bahwa game edukasi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh benar-benar bermanfaat bagi mereka.

4. Adaptasi peserta didik terhadap teknologi

Meskipun sebagian besar peserta didik sudah akrab dengan teknologi, masih ada beberapa peserta didik yang merasa kurang percaya diri atau canggung ketika menggunakan perangkat digital. Hal ini bisa terjadi karena mereka belum sepenuhnya familiar dengan teknologi yang digunakan atau memerlukan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan perangkat atau aplikasi tertentu. Selain itu, beberapa peserta didik mungkin merasa kesulitan dalam mengoperasikan perangkat atau memahami antarmuka game edukasi yang berbeda dari apa yang mereka biasa gunakan. Perbedaan tingkat keterampilan teknologi antar peserta didik dapat menciptakan ketidakseimbangan dalam proses pembelajaran yang dapat menghambat pengalaman belajar mereka. Oleh sebab itu, bimbingan dari pendidik atau pelatihan khusus sangat penting untuk membantu peserta didik yang kesulitan agar mereka bisa lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat digital. Dengan adanya bantuan arahan yang tepat, peserta didik dapat mempelajari cara menggunakan game edukasi dengan lebih baik dan optimal, tanpa merasa tertekan atau frustrasi. Pendidik dapat memberikan penjelasan secara langsung, memberikan tutorial, atau bahkan menyediakan sesi pelatihan tambahan untuk memastikan semua peserta didik baik dan mahir maupun yang belum terbiasa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis teknologi dengan lancar. Pendekatan yang penuh perhatian ini juga membantu menciptakan rasa percaya diri di kalangan peserta didik, mendorong mereka untuk lebih aktif.

5. Minat peserta didik terhadap media pembelajaran

Media pembelajaran konvensional, seperti buku paket, lembar kerja siswa atau ceramah di kelas sering kali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik. Pembelajaran dengan metode tersebut sering kali terkesan monoton dan kurang mampu menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif. Sebaliknya, game edukasi menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Game edukasi tidak hanya menyajikan materi pelajaran secara langsung, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menantang. Dengan grafis yang menarik, tantangan yang seru dan

penghargaan dalam permainan peserta didik merasa lebih antusias untuk mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas, karena mereka merasakan kesenangan dan kepuasan saat mengikuti proses pembelajaran. Elemen-elemen seperti level permainan, poin dan medali memberikan peserta didik dorongan untuk terus berusaha dan mencapai motivasi intrinsik mereka. Hal ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan peserta didik. Dengan cara ini, game edukasi tidak hanya sekedar menjadi alternatif hiburan, tetapi juga menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Keberagaman cara yang digunakan dalam game edukasi juga dapat memenuhi berbagai gaya belajar peserta didik, menjadikan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan bagi semua.

Menurut Ibu Rizkiyah selaku guru pengajar di SDN Daleman I, beberapa faktor yang membuat peserta didik tertarik pada game edukasi saat pembelajaran adalah:

1. Unsur kesenangan

Game edukasi dirancang dengan elemen menarik seperti grafik yang penuh warna, suara yang merangsang, dan tantangan yang menghibur. Dengan adanya elemen ini proses belajar mengajar terasa lebih seperti bermain, sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan tetapi juga menikmati setiap tahapan pembelajaran.

2. Interaktivitas

Dalam game edukasi memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas, seperti melakukan simulasi, memecahkan teka-teki, atau menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Selain itu, mereka juga mendapatkan umpan balik secara langsung, yang membantu memperkuat pemahaman konsep dan mendorong mereka untuk terus belajar. Interaksi aktif ini membuat peserta didik lebih terlibat dan termotivasi untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.

3. Personalization

Penyesuaian game dengan tingkat kemampuan dan minat masing-masing peserta didik menjadikan game edukasi sangat efektif. Dengan fitur ini, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka sendiri. Game edukasi dapat menyesuaikan tantangan berdasarkan kebutuhan individu, sehingga peserta didik tidak merasa terbebani atau bosan. Penyesuaian ini membuat proses belajar lebih relevan, sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, dan tentunya lebih menarik.

4. Kompetisi sehat

Dalam game edukasi juga menjadi faktor yang signifikan. Banyak game edukasi yang dilengkapi dengan fitur peringkat atau sektor yang memungkinkan peserta didik untuk bersaing secara sehat dengan teman-teman mereka. Kompetisi ini tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik untuk berprestasi lebih baik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sportivitas dan kerja keras. Mereka terdorong untuk terus memperbaiki diri dan mencapai hasil yang lebih baik dalam suasana yang menyenangkan.

5. Pengalaman belajar yang unik

Yang ditawarkan oleh game edukasi memberikan nuansa berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan atau mengerjakan latihan soal, melainkan terlibat dalam berbagai aktivitas yang menggabungkan unsur hiburan dan edukasi. Pengalaman ini membuat mereka merasa bahwa belajar bukanlah sebuah beban, melainkan petualangan yang penuh tantangan dan kesenangan. Dengan pendekatan ini, minat dan motivasi peserta didik meningkat secara signifikan, karena mereka merasakan proses belajar mengajar yang lebih dinamis dan tidak monoton.

Menurut Ibu Ida selaku guru pengajar di SDN Daleman 1, beberapa faktor yang membuat peserta didik tertarik pada game edukasi saat pembelajaran adalah:

1. Game edukasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tertentu

Peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mencapai tujuan dalam game, yang dapat berdampak positif pada motivasi belajar secara umum. Melalui berbagai tantangan dalam game, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan mencari solusi. Game yang melibatkan aktivitas fisik dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik peserta didik.

2. Anggapan ini sebenarnya tidak sepenuhnya benar

Game edukasi dirancang dengan baik justru dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik. Namun, jika peserta didik terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dan mengabaikan aktivitas belajar lainnya, maka hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif mereka.

3. Tantangan yang menarik

Tingkatan kesulitan yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan peserta didik membuat mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap level. Pengembangan keterampilan game edukasi dirancang untuk mengembangkan berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah kritis dan kreativitas. Selain itu juga peserta didik diajak untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas seperti mengklik, menyeret, dan mencocokkan.

Faktor yang mempengaruhi dalam menggunakan game edukasi diasumsikan bahwa motivasi dan kepuasan belajar semua sumber setuju bahwa faktor utama yang menarik peserta didik merupakan kesenangan dan kepuasan dalam bermain game. Game edukasi membuat belajar lebih menyenangkan, mengurangi stres, dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Hiburan dan kompetisi mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Efektivitas permainan pendidikan sangat dipengaruhi oleh lingkungan, termasuk pengaruh teman sebaya dan arahan pendidik. Sangat penting bagi pendidik untuk membantu peserta didik menggunakan game edukasi untuk memahami materi, terutama bagi peserta didik yang baru mengenal teknologi. Teman dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam permainan edukasi atau game online secara umum.

Dengan adanya game edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih mudah, pembelajaran dengan cara yang menarik, tantangan yang disesuaikan dan umpan balik langsung lebih efektif daripada pendekatan konvensional. Game yang dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik juga meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran.

Cara Mengatasi Masalah Yang Timbul Akibat Game Edukasi Dalam Pembelajaran

Untuk mengatasi masalah yang timbul akibat game edukasi, peserta didik dapat didorong untuk aktif dalam kegiatan luar ruangan. Berkegiatan seperti berolahraga, menjelajahi alam, atau berinteraksi dengan teman secara langsung untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan menyenangkan. Selain itu, mengalihkan fokus peserta didik ke aktivitas lain, seperti seni, ataupun hobi kreatif yang peserta didik sukai, dapat membantu peserta didik mengembangkan minat yang lebih beragam. Dengan cara ini, manfaat game edukasi tetap dapat dirasakan tanpa menimbulkan ketergantungan berlebihan (Masya & Candra, 2016).

Menurut (Waqi & Nisa, 2024) untuk mengatasi masalah yang timbul akibat game edukasi, langkah yang harus diambil adalah menumbuhkan niat peserta didik untuk menggunakan game edukasi secara bijak. Meskipun game edukasi dirancang untuk membantu pembelajaran, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game edukasi juga dapat mengganggu proses belajar yang sesungguhnya. Oleh karena itu, peserta didik harus berfikir lebih hemat waktu dan menyadari bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game bisa digunakan untuk terus belajar. Selain itu, peserta didik perlu diajak beraktivitas positif lain yang mendukung pembelajaran, seperti berdiskusi dengan teman-temannya, berolahraga bareng, ataupun mengembangkan keterampilan lain yang lebih berguna. Agar game edukasi tidak menjadi masalah, peserta didik perlu membatasi durasi waktu bermain, misalnya hanya 1-2 jam per hari, dan memastikan waktu tersebut digunakan dengan efektif untuk tujuan pembelajaran. Menghindari pergaulan yang terlalu sering mengajak bermain game juga penting, karena pengaruh teman bisa memperburuk kecanduan ataupun bisa mengurangi fokus dalam belajar. Dukungan dari orang tua beserta guru

juga tidak kalah penting karena mereka bisa memberikan peringatan atau mengarahkan peserta didik untuk tetap fokus pada tujuan pembelajaran, serta memastikan bahwa game edukasi digunakan sebagai alat bantu yang mendukung, bukan malah mengalihkan perhatian dari belajar. Dengan langkah-langkah ini dapat mengatasi masalah yang timbul akibat penggunaan game edukasi yang berlebihan dan tetap menjaga keseimbangan antara hiburan dan pembelajaran.

Menurut Ibu Rizkiyah selaku guru pengajar SDN Daleman 1 diperoleh data bahwa cara mencegah dan mengatasi masalah yang timbul akibat game edukasi. Meskipun game edukasi memiliki banyak manfaat, penting juga untuk memperhatikan potensi masalah yang bisa timbul akibat penggunaan game edukasi secara berlebihan. Berikut beberapa cara untuk mencegah dan mengatasi masalah tersebut yaitu; 1). Batas waktu; Tetapkan peserta didik tentang batasan waktu yang jelas untuk bermain game, 2). Pilih game yang sesuai; Pastikan pendidik memainkan game sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan peserta didik, 3). Awasi penggunaan; Orang tua dan pendidik perlu mengawasi aktivitas bermain game peserta didik secara berkala, 4). Libatkan dalam aktivitas lain; Dorong peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas lain selain bermain game, seperti membaca, berolahraga, atau berinteraksi dengan orang lain, 5. Komunikasi terbuka; Ciptakan komunikasi yang terbuka dengan anak tentang pentingnya keseimbangan antara bermain game dan aktivitasnya lainnya.

Menurut Ibu Ida selaku guru pengajar di SDN Daleman 1 diperoleh data bahwa cara mencegah dan mengatasi masalah yang timbul akibat game edukasi adalah sebagai berikut: 1). Menetapkan batasan waktu yang jelas untuk bermain game, 2). Memilih game yang sesuai dengan usia dan minat peserta didik, 3). Mengawasi aktivitas peserta didik saat bermain game edukasi, 4). Pastikan peserta didik bermain di tempat yang aman dan 5). Menjelaskan kepada peserta didik tentang dampak negatif dari kecanduan game edukasi.

Game edukasi merupakan media yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran, karena memadukan unsur hiburan dengan edukasi. Namun, seperti teknologi lainnya, penggunaan game edukasi harus di awasi dan dibatasi agar tetap membawa dampak positif. Masalah seperti kecanduan, penurunan fokus pada aktivitas penting lainnya, atau kurangnya interaksi sosial bisa terjadi jika game dimainkan tanpa pengaturan yang jelas. Maka, langkah seperti menetapkan batas waktu bermain peserta didik, memilih game yang relevan dengan usia peserta didik, dan mengawasi penggunaan game edukasi, menjadi hal yang sangat penting. Pengawasan ini tidak hanya sebagai kontrol, tetapi juga cara untuk memahami apa yang dapat di pelajari peserta didik dari game edukasi yang dipelajarinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa game edukasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik di SDN Daleman 1. Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran dapat merangsang kemampuan analisis serta pemecahan masalah yang merupakan aspek penting dalam berpikir kritis. Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran dengan game edukasi menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam keterampilan berpikir kritis dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik di dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1999-2011.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sd. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 99. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Dwiyono. (2017). Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(4), 343–351.
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of field dependent and field independent cognitive styles in solving science problems in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan

- Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- Lailatul Qodaria, R., & Febrianto, P. T. (2024). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Pembelajaran Anak SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18101–18107.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Natasyah, P. A., Zulaecha, N., & Asmun W., W. (2024). Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 1Bokat. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 6404–6412.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Rerika Landaini Putri, Angel Maria V. K., & Hery Setiyawan. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 118–128. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.889>
- Rifqah Nabila, A., & dkk. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 360.
- Rizal, A., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Game Edukasi Matematika dengan Pendekatan Guided Discovery untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–8. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/jpm/article/view/6660>
- Sutarman, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri Karang Sari Lampung Utara). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 202–212. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2027>
- Waqi, A., & Nisa, S. (2024). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ahkam*, 3(2), 567–574. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v3i2.3205>