



Pengaruh Siswa Terhadap Penggunaan Game pada Edukasi Digital

Siti Aminah¹, Salman²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Riau

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 28 Desember 2023

Direvisi 2 Januari 2024

Revisi Diterima 13 Januari 2024

Kata Kunci:

Siswa dan Pengguna, Game pada Edukasi Digital.

Keywords:

Students and Users, Games on Digital Education.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan tanggapan siswa terhadap penggunaan game edukasi digital oleh siswa. Masyarakat lokal percaya bahwa game memengaruhi pelajaran, yang mendorong tujuan tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 86 persen siswa setuju bahwa menggunakan game edukasi sebagai alat pembelajaran mempermudah mereka belajar. Namun, ada beberapa siswa yang tidak setuju dan kurang yakin bahwa game edukasi membantu mereka belajar. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data minat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game berada dalam kategori baik berdasarkan nilai dan estetika guru, serta kemudahan navigasi dan fungsi keseluruhan. Karena siswa selalu terhubung dengan game permainan mereka, cara baru untuk mengajar siswa melalui game edukasi digital telah dibuka. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah bagaimana guru dapat menggunakan game edukasi digital untuk meningkatkan pengetahuan kognitif siswa mereka. Metode ini akan diterapkan melalui media informasi dan komunikasi (ICT) yang dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Game edukasi digital akan menjadi sarana yang menyenangkan untuk memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berfikir mereka. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif.

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine student responses to students' use of digital educational games. Local people believe that games influence learning, which furthers the goal. This research uses a qualitative descriptive research type. The results showed that as many as 86 percent of students agreed that using educational games as a learning tool made it easier for them to learn. However, there are some students who disagree and are not sure that educational games help them learn. Quantitative descriptive analysis is used to analyze the data of interest. The results showed that the game was in the good category based on teacher value and aesthetics, as well as ease of navigation and overall function. Since students are always connected to their games, new ways to teach students through digital educational games have opened up. Therefore, the focus of this research is how teachers can use digital educational games to improve their students' cognitive knowledge. This method will be implemented through information and communication media (ICT) which can

encourage students to improve their critical thinking and problem solving skills. Digital educational games will be a fun tool to enable students to develop their creativity and thinking abilities. Researchers used descriptive qualitative methods.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Penulis Koresponden:

Siti Aminah
Universitas Muhammadiyah Riau
Jl. Todak. Gg. Lele Jumbo. No. 4, RT 001 RW 009. Kec. Tangerang Barat. Kab. Marpoan Damai. Prov. Riau
aminahsitiii299@gmail.com

How to Cite: Aminah, S., (2024). Pengaruh Siswa Terhadap Penggunaan Game Pada Edukasi Digital. *Journal Cognitive and Progressive Abilities*, 3 (2) 119-125. doi:<https://doi.org/10.56855/jpr.v3i1.867>

PENDAHULUAN

Semua aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk pendidikan (Hidayatulloh, Praherdhiono, and Wedi 2020). Dengan perkembangan IPTEK di bidang pendidikan, proses pembelajaran di kelas harus lebih inovatif dan menarik. Dengan demikian, siswa harus menjadi pencipta dan fasilitator dalam proses pembelajaran (Hidayatulloh et al, 2020). Gaya belajar siswa sekarang berubah seiring dengan kemajuan IPTEK. Siswa saat ini termasuk dalam generasi Z, juga dikenal sebagai digital native. Menurut MCCRINDEL (generationz.com.au), generasi Z adalah generasi yang luas, sosial, visual, dan teknologi. Anak-anak digital asli berbeda dengan generasi sebelumnya karena mereka tumbuh bersama dengan teknologi digital yang lebih canggih, menggunakan metode belajar yang berbeda, dan memiliki perspektif baru tentang proses pembelajaran.

Game edukasi didefinisikan sebagai game yang membantu siswa meningkatkan daya ingat mereka, meningkatkan kreativitas mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menjawab soal-soal. Media yang digunakan untuk membuat game edukasi termasuk media PowerPoint interaktif. Siswa diharapkan menjadi lebih kreatif dan inovatif saat mengerjakan tugas melalui media game edukasi (Fatma et al. 2022).

Selama kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang kemampuan dan kesiapan siswa untuk pelajaran yang akan disampaikan, serta kondisi siswa. Kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran akan menentukan keberhasilan mereka dalam menguasai materi pelajaran di kelas. Dengan memilih metode pembelajaran yang tepat, guru dapat membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas (Hidayatulloh et al, 2020). Guru harus menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dan pendekatan yang memungkinkan peserta

didik menjadi aktif dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran yang efektif hanya dapat dicapai dengan penerapan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik (Hidayatulloh et al, 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan membuat orang yang menerimanya terangsang dan tertarik untuk belajar (Hidayatulloh et al, 2020).

Dalam pendidikan formal maupun non-formal, game pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan dengan komputer. Menurut Hidayatulloh et al (2020) aplikasi permainan, seperti game, memiliki materi mendidik. Materi ini dapat tertulis secara langsung dalam aplikasi multimedia atau secara tersirat melalui alur cerita permainan dalam aplikasi. Apabila siswa terlibat dalam pembelajaran melalui game daripada media konvensional, penggunaan game dapat membuat mereka termotivasi dan membuat pembelajaran menyenangkan. Kelebihan penggunaan game dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya adalah bahwa mereka menunjukkan masalah yang ada (Hidayatulloh et al, 2020). Materi yang dianggap penting hanya ditulis di papan tulis, dan guru lebih banyak bertindak sebagai informan. Siswa yang mengikuti pelajaran akan menjadi bosan. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka aktif di kelas. Game adalah salah satu contohnya.

Game pembelajaran dapat membantu siswa belajar dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Game juga dapat meningkatkan logika dan pemahaman pemain tentang mata pelajaran tersebut. Selain itu, penggunaan game dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa belajar. Berbagai penelitian telah banyak membahas banyak masalah terkait penggunaan game edukasi dalam pembelajaran. Salah satu manfaat dari penggunaan game edukasi adalah bahwa mereka memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka (Fatma et al, 2022).

Sangat jelas bahwa minat belajar siswa terkait erat dengan penggunaan pembelajaran berbasis game dalam pendidikan. Oleh karena itu, penelitian telah menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat siswa (Erfan & Ratu, 2018; Itqan, 2018; Utami & Putri, 2019).

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat mencapai kompetensi dengan memanfaatkan kemampuan, minat, dan kesiapan setiap siswa untuk belajar. Hasil belajar tidak menugaskan hasil latihan; itu menugaskan perubahan kelakuan. Menurut Nurhayati (2023) untuk mencapai tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran memerlukan partisipasi siswa, komunikasi interaktif, dan aktif belajar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sebagaimana dikutip oleh Hendrawan dan Marlina (2022) penelitian deskriptif kualitatif (QD) adalah pendekatan

penelitian yang menggunakan alur induktif dan pendekatan kualitatif sederhana. Peristiwa atau proses penjas yang kemudian dapat menghasilkan generalisasi, yang merupakan kesimpulan dari peristiwa atau proses tersebut. Pertanyaan pertama berisi pertanyaan tentang "media pembelajaran apa saja yang Anda ketahui yang dapat digunakan pada pembelajaran edukasi digital". Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa game edukasi digital dapat meningkatkan minat siswa dengan kategori baik untuk belajar. Skor kesenangan 4,45 dan skor ketertarikan 4,46 keduanya bagus. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil kelayakan game edukasi sebagai alat alternatif untuk menilai ahli dan menilai respons dan penilaian guru dan siswa. Penulis mencoba melakukan observasi pada game untuk membuat game edukasi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Penelitian ini mayoritas siswa berpandangan baik terhadap penggunaan game edukasi digital jika digunakan dalam pembelajaran. Pada survei yang telah dilakukan ternyata pengetahuan siswa terhadap apa itu media pembelajaran, dan macam-macam media pembelajaran, media pembelajaran apa yang sering digunakan oleh gurunya pada saat pembelajaran di kelas cukup baik. maka gagasan atau informasi yang terkait dalam bahan pelajaran tersebut akan memberi kesan dan bermakna, karna melibatkan panca indra siswa, tetapi sebaliknya jika bahan pelajaran semakin abstrak siswa mempelajarinya, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkannya. Untuk mengetahui kalitas dari game maupun contennya perlu dilakukan pengujian.

Pertumbuhan kognitif adalah ketika seseorang memperoleh keterampilan yang lebih baik dalam menggunakan pengetahuannya. Ini termasuk peningkatan keahlian seperti lebih baik memahami simbol abstrak dalam lingkungan manipulatif, lebih baik memahami memori, dan lebih baik menyatakan pengetahuan (Humaida and Suyadi 2021). Data kemudian digunakan untuk mempengaruhi game digital untuk pendidikan "Media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan guru ketika KBM berlangsung pada mata pelajaran edukasi digital" adalah pertanyaan kedua, dan pertanyaan ketiga adalah "apakah kalian akan mudah belajar jika pembelajaran di dalam kelas menggunakan game edukasi digital?" Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia yang telah diberikan oleh instruktur berdasarkan perspektif mereka, serta memberikan alasan untuk pertanyaan tersebut. Data yang akan diolah untuk hasil penelitian ini akan berasal dari jawaban siswa. Tergantung pada usia, latar belakang budaya, dan pengalaman pribadi, pandangan siswa tentang peran game dalam pendidikan digital dapat berbeda. Sementara beberapa siswa melihat game sebagai cara yang bagus untuk belajar, yang lain mungkin lebih skeptis.

Berdasarkan hasil analisis, metode ini sangat tepat untuk digunakan dalam pembuatan game edukasi digital. Permainan edukasi digital adalah metode di mana permainan digital

digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan permainan sangat terkait dengan proses belajar. Game edukasi digital ini memiliki dua sudut pandang: seseorang belajar dari game tersebut dan pendidik belajar bagaimana menggunakannya untuk mengajar.

Game dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, yang merupakan alasan mengapa banyak siswa menyukainya. Game sering kali memiliki elemen interaktif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, game sering kali memiliki sistem penghargaan dan tingkatan yang dapat mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Beberapa siswa mungkin melihat game sebagai gangguan atau ketergantungan yang dapat mengganggu fokus mereka pada pelajaran. Beberapa game mungkin lebih berfokus pada aspek hiburan daripada materi pelajaran, sehingga siswa mungkin merasa bahwa game tidak banyak membantu mereka memahami atau menguasai pelajaran.

Pada awal pembelajaran digital, media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebanyak dua kali. Ini dilakukan karena skor rata-rata validasi materi belum menunjukkan nilai yang sesuai dengan kategori kelayakan pelajaran. Menurut Hendrawan dan Marlina (2022) penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa game edukasi belum populer sebagai alat pembelajaran dan guru jarang menggunakannya sebagai alat pembelajaran. Game edukasi, terutama yang berbasis digital, dalam pembelajaran di kelas saat ini perlu ditingkatkan lagi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa teknologi adalah bagian penting dari kehidupan global, dan semua organisasi berlomba-lomba untuk mengoptimalkan teknologi mereka untuk meningkatkan kinerja mereka. dan memberdayakan sumber daya manusia agar bias bersaing di era global (Mulyadi, Zulkarnain, & Laugu, 2019).

Peran guru dalam menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran dan memberikan pemahaman langsung kepada siswa sangat penting. Siswa yang kurang memahami konsep tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa untuk menerima pelajaran dari guru, tetapi juga oleh kemampuan guru untuk menyampaikan materi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran (Hendrawan and Marlina, 2022). Game edukasi dapat membantu guru mengatasi masalah yang muncul saat siswa menggunakannya sebagai media belajar. Hendrawan dan Marlina (2022) mengatakan bahwa beberapa hal harus dipertimbangkan saat mengembangkan permainan edukasi, seperti cara materi disajikan dan soal yang ada di dalam game. Soal-soal dalam game edukasi harus lebih kreatif dan bervariasi, dan materi harus disajikan dengan jelas sehingga siswa tidak bingung.

Penggunaan game dalam pembelajaran memiliki efek positif. Ini meningkatkan motivasi siswa, menambah pengetahuan yang lebih luas, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas. Hasil penelitian yang sama menunjukkan bahwa siswa sangat senang ketika game

digunakan dalam pembelajaran di kelas (Risnani and Adita, 2018). Penelitian lain juga menemukan bahwa penggunaan game digital dalam pembelajaran meningkatkan keefektifan dan motivasi siswa untuk belajar. (Risnani and Adita, 2018). Game edukasi digital adalah media pembelajaran berbasis audio visual. Pembelajaran audio visual dapat membuat siswa lebih tertarik dan lebih tertarik untuk belajar (Risnani and Adita, 2018). Hasil penelitian tambahan yang mendukung gagasan bahwa penggunaan media berkorelasi positif dengan minat belajar (Risnani and Adita, 2018).

Generasi digital asli adalah generasi yang menginginkan dan membutuhkan teknologi terkini dalam semua aspek kehidupannya. Native digital lebih suka melakukan daripada hanya mengetahui (melakukan daripada mengetahui), termasuk belajar situasi (Risnani and Adita, 2018). Komputer sudah tidak lagi dianggap sebagai teknologi. Hasil penelitian yang mendukung menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah (usia 8 hingga 18 tahun) lebih suka bermain video game daripada membaca buku (Risnani and Adita, 2018). Selain itu, saat menggunakan game edukasi digital, siswa dihadapkan pada topik dan konsep sebagai aturan, tindakan, keputusan, dan konsekuensi. Gameplay memungkinkan siswa berinteraksi dan bermain dengan materi melalui simulasi. Ini memungkinkan mereka untuk meningkatkan minat mereka dalam pelajaran tertentu.

Untuk menemukan lebih banyak game edukasi digital yang dikembangkan yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Majid Ali Manykhur Dan Listika (Anon 2023) Meskipun demikian, ada beberapa studi yang tampak menekankan dampak game terhadap prestasi belajar siswa. Studi lain menunjukkan bahwa media game dapat menjadi distraksi pembelajaran (Fatma et al, 2022). Studi menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak fokus (Aslan dkk., 2022; Malokhat, 2022). Oleh karena itu, sangat penting bagi guru dan pendamping belajar anak untuk mengetahui konten dan aturan permainan edukasi yang dapat membantu pembelajaran. Untuk memastikan bahwa kinerja siswa dapat dipengaruhi secara positif, faktor waktu menjadi sangat penting (Dehraj & Gopang, 2019; Delos Santos & Cornillez, 2020).

KESIMPULAN

Kesimpulannya, penggunaan game dalam pendidikan digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa. Namun, hasilnya dapat berbeda-beda tergantung pada bagaimana game diimplementasikan, bagaimana desain dibuat, dan bagaimana siswa berpartisipasi. Motivasi dan keterlibatan game dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membuatnya lebih interaktif daripada sebelumnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa guru terus menerapkan pembelajaran konvensional dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

DAFTAR PUSTAKA

ؤباس رارؤل ليلعت نوکي دق رپرؤتال نم ضررغال . 1 . ريراقوتال دادخال اببس نوکت دق رارقال .“ .Anon. 2023. .“ عناصر قريخ
صؤن . 2 . هصصخت الجم بف رظن ةهجو هل نوکي نا بچي ريراقوتال دعم . 3.”

2023:)06(4632.

10.24198/dharmakarya.v11i4.32522.

Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT.” Aulad: Journalon
Early Childhood 4(2):78–87. doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.

Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT.” Aulad: Journalon
Early Childhood 4(2):78–87. doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.

Fatma, Mora, Indros Piliati, Budiarti Budiarti, Iwan Putra, Molli Wahyuni, and Masrul
Masrul. 2022. “Pengaruh Media Game Edukasi Sebagai Inovasi Pembelajaran
Muatan PPKN Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD.” Sekolah Dasar: Kajian
Teori Dan Praktik Pendidikan 31(1):68. doi: 10.17977/um009v31i12022p068.

Hendrawan, Gegana Bima, and Rina Marlina. 2022. “Persepsi Siswa Terhadap

Hidayatulloh, Syarif, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi. 2020. “Pengaruh Game

Humaida, Rifka Toyba, and Suyadi Suyadi. 2021. “Pengembangan Kognitif Anak Usia

Humaida, Rifka Toyba, and Suyadi Suyadi. 2021. “Pengembangan Kognitif Anak Usia

Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA.” Game Edukasi Digital Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA 376–84.

Nurhayati, Atikah. 2023. “Peran Edukasi Pemasaran Digital Untuk Pelaku Usaha Kelautan
Dan Perikanan.” Dharmakarya 11(4):314. doi:

Nurhayati, E.(2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui
Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. Jurnal
Paedagogy. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol 7 No.3

Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam.”
JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 3(2):199–206. doi:
10.17977/um038v3i22020p199.

Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika.” JPMI (Jurnal
Pembelajaran Matematika Inovatif) 5(2):395. doi: 10.22460/jpmi.v5i2.10288.

Risnani, Listika, and Arum Adita. 2018. “Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan