

PENYULUHAN GAME EDUKASI UNTUK MEMBANTU DAYA TANGKAP SISWA SEKOLAH DASAR

Aulia Fitrul Hadi*¹, Deval Gusrion, Silky Safira

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang¹²³

Co_Email : fitrulhadi@upiptk.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dari zaman ke zaman semakin berkembang dan mengalami peningkatan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan di sekolah dasar sangat diperlukan untuk berbagai kepentingan termasuk dalam media pembelajaran. Selain digunakan untuk media pembelajaran, teknologi informasi juga dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Seiring perkembangan zaman, pada saat ini teknologi sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar, mulai dari Sekolah Dasar hingga jenjang yang lebih tinggi. Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat dan menarik untuk dinikmati di kalangan anak-anak hingga dewasa, bahkan ada sebagian Sekolah Dasar yang menyediakan beberapa teknologi dalam proses pengajaran. Dengan pemanfaatan teknologi sebagai inovasi yang dilakukan guru, dapat diyakini proses belajar mengajar akan lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika teknologi digunakan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, proses belajar-mengajar bisa dimaksimalkan. Teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting terutama bagi dunia pendidikan.

Kata Kunci : Pendidikan, Teknologi, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dari zaman ke zaman semakin berkembang dan mengalami peningkatan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan[1][2]. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan di sekolah dasar sangat diperlukan untuk berbagai kepentingan termasuk dalam media pembelajaran. Selain digunakan untuk media pembelajaran, teknologi informasi juga dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Seiring perkembangan zaman, pada saat ini teknologi sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar, mulai dari Sekolah Dasar hingga jenjang yang lebih tinggi. Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat dan menarik untuk dinikmati di kalangan anak-anak hingga dewasa, bahkan ada sebagian Sekolah Dasar yang menyediakan beberapa teknologi dalam proses pengajaran. Dengan pemanfaatan teknologi sebagai inovasi yang dilakukan guru, dapat diyakini proses belajar mengajar akan lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika teknologi digunakan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, proses belajar-mengajar bisa dimaksimalkan. Teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting terutama bagi dunia pendidikan. Pendidikan tanpa memanfaatkan teknologi informasi akan menjadi lemah terutama bidang mutunya, apalagi di tengah pandemi wabah Covid 19[3][4][5]. Dengan pemanfaatan yang

baik dapat mempermudah proses pembelajaran, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran[6][7].

Guru/pendidik adalah orang yang sangat berperan dalam keseluruhan proses pembelajaran di sekolah. Belajar jarak jauh yang sedang berlangsung saat ini mengakibatkan banyak perubahan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada satu sisi, belajar dari rumah berarti siswa memiliki keleluasaan yang lebih besar daripada ketika belajar di kelas. Disisi lain, guru dapat merasa kewalahan karena kurangnya kecakapan dalam menggunakan teknologi. Sifat mandiri berarti tidak bergantung pada orang lain dan tak masalah melakukan hal-hal sendiri. Karakter satu ini tak hanya menguntungkan secara mental, tetapi juga fisik. Pengertian mandiri adalah nilai sikap atau perilaku dalam bertindak yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan masalah atau tugas. Melakukan segala sesuatu sesuai kemampuannya dengan percaya diri[8][9][10]. Nilai mandiri dapat ditunjukkan dari sikap mau bertanggung jawab, disiplin, motivasi yang kuat, etos kerja tinggi, tangguh, berdaya juang, profesional, kreatif, berani dan pembelajar sepanjang hayat. Mengembangkan nilai mandiri dalam penggunaan teknologi sebagai guru/pendidik untuk menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar maupun kemandirian siswa dalam kehidupan sehari – hari. Terutama dalam penggunaan teknologi, guru harus mampu menjadi contoh bagi siswa agar dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dan dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran atau mencari informasi yang berkaitan materi pelajaran. Selain itu pada abad 21 ini guru dituntut untuk terampil dalam menyampaikan materi yang diajarkan salah satunya dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi yang dilakukan oleh guru/pendidik antara lain: pembelajaran dengan google meet, google form dan membuat video pembelajaran secara mandiri. Menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu bentuk tindakan nyata dari buah pemikiran Ki Hajar Dewantara. Memahami kodrat yang dimiliki oleh seorang anak sehingga perlakuan untuk anak tersebut berbeda-beda sesuai dengan karakter dan gaya belajar yang dimilikinya tanpa harus merampas haknya sebagai seorang anak yang butuh bermain dalam proses pembelajarannya.

METODOLOGI PENGABDIAN

Adapun metode kegiatan meliputi:

1. Penyuluhan dan Tanya jawab

Metode penyuluhan yaitu bagaimana penyuluhan tentang penggunaan aplikasi peraga dalam penyampaian materi. Dimana alat peraga yang digunakan berupa aplikasi yang bisa digunakan pada Handphone dengan basis android.

2. Tanya jawab dan diskusi

Metode Tanya jawab dan dilakukan untuk menggali persoalan-persoalan yang berhubungan dengan materi penyuhun dengan merangsang keinginan anak-anak dengan memberikan hadiah setiap hasil jawaban yang disampaikan jika terjawab dengan benar.

HASIL PENGABDIAN

Perkembangan teknologi informasi dari zaman ke zaman semakin berkembang dan mengalami peningkatan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan di sekolah dasar sangat diperlukan untuk berbagai kepentingan termasuk dalam media pembelajaran. Selain digunakan untuk media pembelajaran, teknologi informasi juga dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Dengan pemanfaatan yang baik dapat mempermudah proses pembelajaran, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dapat digunakan guru dalam berkomunikasi dengan orang tua siswa. Selain sebagai alat pembelajaran bagi siswa dan alat komunikasi, pemanfaatan teknologi informasi juga berguna bagi guru dalam proses pengajaran. Guru dapat menjadi contoh atau roll model dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi secara baik dan cara penggunaan yang benar.

Pembelajaran abad 21 ini merupakan salah satu tantangan yang harus dihadapi guru dalam dunia pendidikan. Terutama dalam penggunaan teknologi, guru harus mampu menjadi contoh bagi siswa agar dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dan dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran atau mencari informasi yang berkaitan materi pelajaran. Hal tersebut dikarenakan pada abad 21 ini teknologi dapat tersedia dimana saja dan kapan saja. Guru maupun orangtua harus mengawasi dan memantau siswa dalam menggunakan teknologi. Selain itu guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat komunikasi pada orang tua siswa dalam memantau kegiatan siswa selama dirumah. Selain itu pada abad 21 ini guru dituntut untuk terampil dalam menyampaikan materi yang diajarkan salah satunya dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh Permendikbud no 37 pisa 2A tahun 2018 tentang kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada jenjang sekolah dasar berbunyi "Muatan Informatika pada SD/MI digunakan sebagai alat pembelajaran dan dapat dipelajari melalui ekstrakurikuler atau pada muatan lokal."

Hal tersebut untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuan di era globalisasi saat ini. Perlu adanya penambahan pelajaran muatan informatika

pada kompetensi dasar pada jenjang sekolah dasar untuk menyiapkan generasi muda menghadapi era digital pada abad 21 yang semakin berkembang.



Gambar 1. Edukasi Game Berbasis Pendidikan



Gambar 2. Penyuluhan Kepada Siswa Sekolah Dasar



Gambar 3. Bukti Pengabdian Kepada Masyarakat

KESIMPULAN

Hasil kegiatan ini berupa kemampuan siswa sekolah dasar dalam menggunakan teknologi untuk belajar. Dimana aplikasi yang digunakan adalah game edukasi yang dirancang bisa digunakan pada smartphone (ANDROID).

Dari hasil evaluasi kegiatan mendapatkan hasil sebagai Berikut :

1. 20% dari siswa mendapatkan nilai > 80
2. 30% dari siswa mendapatkan nilai > 60
3. 40% dari siswa mendapatkan nilai > 50
4. 10% dari siswa mendapatkan nilai dibawah 50

Kesimpulannya, dengan aplikasi ini siswa SD khususnya pada kelas 1 dan 2 dapat meningkatkan kemampuan berhitung, membaca dan mengenali benda dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- [2] Nisak, N. Z. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Biologi untuk Siswa SMA Ditinjau dari Tingkat Kesulitan Materi, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi, dan Keaktifan Belajar Siswa. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 1(2), 128-133.
- [3] Bastari, E. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- [4] Bastari, E. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- [5] Risnanosanti, S. Y., Salam, M. F., Togatorop, F., Hutagalung, I. S. R., Darojah, R. U., Mustova, S. Z., ... & Abdullah, A. R. (2022). PENGEMBANGAN MINAT & BAKAT BELAJAR SISWA. *Literasi Nusantara*