Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Ricky Junianto Wijaya (223400002)

Program Studi Ilmu Informatika

Universitas Katolik Darma Cendika

**Pendahuluan**

Kondisi ideal dalam penggunaan *game* edukasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Sebuah penelitian oleh Sari dan Sugiyarto (2018) menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sains yang sulit dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Para ahli juga menyarankan bahwa *game* edukasi dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, serta dapat memperkuat pembelajaran kolaboratif antara siswa dan guru.

Namun, pada kenyataannya, penggunaan *game* edukasi masih terbatas di beberapa sekolah. Beberapa guru mungkin tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang *game* edukasi, sementara yang lain mungkin tidak percaya bahwa *game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terlebih lagi, terdapat kesenjangan dalam penelitian tentang efektivitas *game* edukasi dalam konteks pembelajaran di Indonesia. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk lebih memahami pengaruh penggunaan *game* edukasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian terdahulu telah dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan *game* edukasi dalam konteks pembelajaran, baik di dalam maupun di luar Indonesia. Sebagai contoh, Gee (2007) menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat membantu siswa untuk memperbaiki keterampilan literasi mereka. Sementara itu, penelitian oleh Kurniawan, Suhendar, dan Irawan (2018) menunjukkan bahwa guru di Indonesia cenderung memiliki persepsi positif tentang penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran.

Namun, terdapat kesenjangan dalam penelitian tentang efektivitas penggunaan *game* edukasi dalam konteks pembelajaran di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar. Masalah ini menimbulkan pertanyaan mengenai seberapa efektif penggunaan *game* edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Indonesia.

Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk meningkatkan penggunaan *game* edukasi dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia. Solusi tersebut dapat berupa penyediaan pelatihan bagi guru mengenai penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran, dan mengintegrasikan *game* edukasi ke dalam kurikulum yang ada.

Dalam rangka menyelesaikan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana pengaruh penggunaan *game* edukasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar di Indonesia?"

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan *game* edukasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar di Indonesia, serta memberikan informasi dan rekomendasi yang berguna bagi guru dan lembaga pendidikan dalam memanfaatkan *game* edukasi secara lebih efektif dalam konteks pembelajaran di Indonesia.

**Tujuan Pustaka**

Tujuan pustaka penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan *game* edukasi dalam kegiatan belajar mengajar pada tingkat efektivitas dan efisiensi, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran dan memperlihatkan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Penelitian ini akan melihat perbedaan dalam hasil belajar dan kinerja siswa antara kelompok yang menggunakan *game* edukasi dan kelompok yang tidak menggunakan *game* edukasi.

**Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi. Sampel penelitian ini terdiri dari 60 siswa dari dua kelas di sebuah sekolah dasar di daerah perkotaan yang terpilih secara acak. Kelas pertama akan menjadi kelompok kontrol yang tidak menggunakan *game* edukasi, sedangkan kelas kedua akan menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, angket persepsi guru dan siswa, serta observasi kelas. Analisis data akan dilakukan dengan menggunakan uji-t dan uji analisis varian (ANOVA) untuk mengetahui perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam hal hasil belajar dan kinerja siswa, serta analisis statistik deskriptif untuk menguji persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *game* edukasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

**Daftar Pustaka**

Gee, J. P. (2007). Apa yang dapat diajarkan video game tentang pembelajaran dan literasi. Palgrave Macmillan.  
Kurniawan, F., Suhendar, S., & Irawan, D. (2018). Persepsi guru terhadap pembelajaran berbasis game di sekolah dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2), 45-52.  
Maulida, R., & Cahyono, B. Y. (2019). Pengaruh game edukasi terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 8(2), 222-231.  
Prasetyo, Z. K., & Hadi, S. (2017). Pengaruh game edukasi terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Ponorogo. Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, 5(1), 23-30.