



Bimbingan Teknis Pembuatan *Game* Edukatif sebagai Media Pembelajaran di Tingkat PAUD

Reski P dan Sigit Ruswinarsih

Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia
reski@ulm.ac.id

Abstrak: Tujuan dari pengabdian ini adalah meningkatkan pemahaman Kepala Sekolah PAUD dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Tema pengabdian yang dipilih adalah *game* edukatif sebagai media pembelajaran. Dari beberapa metode pengabdian maka dipilih metode pengabdian partisipatif. Kegiatan pengabdian berupa pembelajaran dilakukan pada tanggal 9 November 2019 dengan jumlah keseluruhan peserta 34 orang. Kegiatan pengabdian berupa pembelajaran dilakukan oleh tim pelaksana bersama dengan para Kepala Sekolah PAUD yang tergabung di Kelompok Kerja Kepala Sekolah (K3 PAUD) di Alalak Kabupaten Barito Kuala. Kegiatan dilakukan dengan tahapan dimulai dari tahap persiapan, dan tahap pelaksanaan yang mencakup pemaparan materi dan pembuatan *game* edukatif. Hasil yang diperoleh adalah bahwa pelaksanaan Bimbingan Teknis berlangsung lancar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pelaksana telah berhasil mencapai tujuan yaitu para peserta bimbingan teknik di Alalak Kabupaten Barito Kuala tersebut mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan *game* edukatif sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak PAUD. Para peserta Bimbingan Teknis terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembuatan *game* edukatif dengan mampu membuat *game* edukatif mengenal buah dan angka.

Kata Kunci: Bimbingan teknis; media pembelajaran; *game* edukatif

Abstract: *This service aims to increase the understanding of the Principal of PAUD in making learning media interesting for students. The chosen theme of service is educational games as learning media. Of the several methods of service, the method of participatory service chosen. Community service activities took place on November 9, 2019, with a total of 34 participants. Service activities in the form of learning are carried out by the implementing team and the Principals of PAUD Schools. They are members of the School Principal Work Group (K3 PAUD) in Alalak, Barito Kuala Regency. The activity is carried out with stages starting from the preparation stage and the implementation stage, including the presentation of material and making educational games. The results obtained are that the implementation of Technical Guidance takes place smoothly. This activity has succeeded in achieving the goal that the technical guidance participants in Alalak Barito Kuala Regency have increased knowledge and skills about making educational games as an exciting learning medium for PAUD children. The Technical Guidance participants seemed enthusiastic in participating in the activities of creating educational games by being able to make educational games to recognize fruit and numbers.*

Keywords: *Technical guidance; learning media; educational games*

How to cite: P. R., & Ruswinarsih, S. (2020). Bimbingan Teknis Pembuatan *Game* Edukatif sebagai Media Pembelajaran di tingkat PAUD. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2 (1), 24-30.

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 menjadi sebuah gebrakan di tengah dinamika kehidupan manusia. Berbagai aspek sendi-sendi kehidupan manusia satu persatu menyelaraskan diri terhadap perubahan yang diciptakannya. Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tak dapat dihindari dan menjadi bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran (Muis, 2019; Suyidno et al., 2019; Wati et al., 2019). Teknologi dituntut harus menjadi mitra edukasi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tetapi tidak meninggalkan kesan kesakralan pendidikan dalam meningkatkan aspek kognitif, psikomotorik dan afeksi bagi setiap siswa.

Begitulah teknologi mengambil peran menciptakan perubahan. Kepala Sekolah sebagai pucuk pimpinan tertinggi dari sebuah instansi pendidikan juga harus cepat tanggap terhadap perubahan itu. PAUD adalah salah satu Lembaga Pendidikan awal bagi setiap anak. Di Lembaga inilah kesan pertama terhadap menariknya pendidikan akan tercipta bagi anak-anak. Ibarat sebuah kenangan, yang pertamalah selalu paling bekesan begitulah kira-kira perumpamaan dari Pendidikan PAUD ini. Salah satu terobosan yang bisa dilakukan agar pembelajaran PAUD itu berkesan dengan pembelajaran yang menarik.

Setiap kegiatan mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, metode, dan media serta evaluasi. Unsur metode dan media

merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan sebab mampu menghantarkan bahan pelajaran sampai ke tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, peranan media sebagai alat bantu memegang peranan penting sebab lebih mudah dipahami siswa (Karo-Karo & Rohani, 2018; Kustiawan, 2016.; Mahyuddin, Wati, & Misbah, 2017)).

Media Pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkatkan dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Maimunah, An'nur, & Misbah, 2016; Nurrita, 2018). Konkuensinya seorang guru hendaknya memiliki peran dalam memilih media yang tepat dan melakukan pemilihan itu dengan langkah-langkah yang tepat (Hartini, Misbah, Dewantara, Oktovian, & Aisyah, 2017; Mahnun, 2012).

Berkaitan dengan salah satu media pembelajaran modern saat ini adalah *game* edukatif. *Game* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan dibandingkan metode konvensional. *Game* edukatif adalah bentuk dari multimedia yang mengemas program pembelajaran berwujud *game*, jadi disamping bersifat permainan, juga bersifat mendidik (NA, 2014). Selain itu juga dapat merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Rahman & Tresnawati, 2016). *Game* Edukatif bukan sekedar *game* belaka namun

memiliki pembelajaran di dalamnya (Haeruddin, 2016).

Game dianggap berhasil dalam meningkatkan logika dan pemahaman pemain. Hal tersebut sejalan dengan Davies bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan peserta didik. Secara aktif (Ahmadi, 2018). Pembelajaran yang menyenangkan tentu akan menjadi idaman bagi setiap siswa termasuk anak PAUD yang masih berada dalam dunia bermain. Belajar bagi mereka akan menjadi sebuah beban berat ketika tidak ada inovasi khusus untuk mengajarnya. Olehnya itu diperlukan sebuah media pembelajaran edukatif agar pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan dan tidak menjadi beban psikis tentunya.

Bermain sambil belajar anak-anak akan mendapatkan rangsangan dan dorongan kepribadian baik yang mencakup aspek psikomotorik, kecerdasan bahasa, emosi maupun sosialnya (Rohman & Mulyanto, 2010). Tindak lanjut dari itu maka akan dirasakan sesuatu yang menyenangkan. Salah satu riset otak mutakhir dilakukan oleh Peter Kline dalam *The Everyday Genius* diketahui bahwa proses belajar akan berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan *fun* (Darmadi, 2018). Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah *game* edukatif. Mengingat kondisi psikis seorang anak PAUD yang sangat menyukai games juga turut menjadi pertimbangan dengan hadirnya banyak game-game.

Permasalahan yang kemudian muncul banyak *game* yang justru tidak mendidik menjadi sangat berbahaya bagi perkembangan psikis seorang anak seperti *game* yang berisi konten kekerasan. Oleh karena itu perlunya sebuah *game* edukatif sebagai media bagi sang anak PAUD untuk mewadahi keinginan anak untuk bermain *game* tetapi dalam batas yang wajar serta

bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Selain itu permasalahan kedua ialah masih terbatasnya pengetahuan para guru PAUD dalam membuat *game* edukatif.

Oleh karena itu, salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran guru PAUD di kelas diupayakan oleh berbagai pihak, tidak terkecuali Universitas Lambung Mangkurat melalui program kemitraan masyarakat. Upaya yang dilakukan oleh tim ialah dengan memberikan bimbingan teknis bagi kepala sekolah dalam pembuatan *game* edukatif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan dari data inilah, tim pengabdian melaksanakan kegiatan di K3 PAUD Alalak, Kecamatan Alalak. Bimbingan teknis tersebut di berikan kepada kepala sekolah sebagai pucuk pimpinan tertinggi di Sekolah PAUD untuk bisa mempelajari cara membuat *game* tersebut agar ketika kembali ke sekolah para kepala sekolah tersebut bisa menularkan ilmunya kepada para guru di sekolah yang dipimpinya. Tugas utama Kepala Sekolah dititikberatkan kepada fungsi pembelajaran dan administrasi. Mengingat tugas dibidang pembelajaran merupakan tugas utama kepala sekolah (Susanto, 2016). Termasuk dalam pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pemilihan sasaran kepala sekolah dalam pengabdian ini adalah dengan harapan bahwa ketika kepala sekolah mampu membuat *game* edukatif maka akan disosialisasikan di lingkungan tempat kerja yang dia pimpin.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan agar kepala sekolah memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang cara pembuatan *game* edukatif sebagai media pembelajaran, dan meningkatkan kreatifitas kepala sekolah dalam pembuatan *game* edukatif sebagai media pembelajaran. Diharapkan melalui kegiatan ini mampu meningkatkan mutu

pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam kelas.

METODE

Kegiatan pengabdian yang dilakukan berupa bimbingan teknis pembuatan *game* edukatif kepada kelompok kerja kepala sekolah. Adapun metode pembelajaran yang dipilih metode presentasi. dan bimbingan. Jumlah Peserta yang mengikuti Bimbingan Teknis ini yaitu 34 orang yang terdiri dari Kepala Sekolah PAUD atau yang mewakili.

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan memberikan materi mengenai *game* sebagai media pembelajaran. Pada bagian ini tim pengabdian yang terdiri dari dua orang dosen yaitu Reski P., M.Pd yang bertugas untuk menyampaikan materi mengenai pengertian media pembelajaran, *game* edukatif. Selanjutnya ada Sigit Ruswinarsih, S.Sos., M.Pd yang juga memaparkan sebagian materi mengenai pentingnya media pembelajaran *game* edukatif. Kemudian tim mendampingi peserta bimbingan dalam pembuatan *game* edukatif. Selain itu tim pengabdian melakukan pembagian aset *game* edukatif yang akan digunakan dalam praktek pembuatan *game* edukatif.

Pada kegiatan praktek pembuatan *game* edukatif. Para peserta dibimbing langkah demi langkah dalam melakukan praktek pembuatan *game* edukatif dengan memasukkan satu-persatu aset *game* yang telah di sebarakan kepada para peserta bimbingan teknis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Kegiatan ini diawali dengan dilakukannya koordinasi antara tim pengabdian dan ketua kelompok kerja kepala sekolah di Kecamatan Alalak. Koordinasi yang dilakukan meliputi

maksud dari tim untuk mengadakan pengabdian, waktu dan persiapan alat untuk pelaksanaan bimbingan teknis. Sesuai kesepakatan hasil diskusi maka bimbingan teknis dilaksanakan pada hari Jumat, 29 November 2019.

Langkah selanjutnya adalah persiapan bahan bimbingan teknis berupa aset yang terdiri dari berbagai gambar, audio, dan video yang sudah di *download* di internet. Tim juga melakukan uji coba pembuatan *game* edukatif sebagai contoh bagi para peserta bimbingan teknis, serta mempersiapkan bahan materi berupa *powerpoint* yang berisi pembahasan seputar *game* edukasi sebagai media pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan

Pada hari yang telah ditentukan, tim pelaksana pengabdian tiba lebih awal di Lokasi pengabdian yaitu daerah Alalak Kabupaten Barito Kuala guna persiapan Bimbingan Teknis. Ruang yang dipersiapkan adalah ruangan yang biasa digunakan untuk kegiatan para Kelompok Kerja Kepala Sekolah (K3 PAUD) Alalak. Bimbingan dimulai dengan perkenalan tim pelaksana agar lebih mengakrabkan suasana bimbingan teknis yang disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1 Pengenalan tim pengabdian

Proses pelaksanaan bimbingan teknis tersebut dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi pemaparan materi berupa pengenalan, manfaat, kriteria pembuatan *powerpoint game* serta *software* apa yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi. Selain itu juga disampaikan

fungsi media sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkatkan dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Nurrita, 2018; Zainuddin, Hasanah, Salam, Misbah, & Mahtari, 2019). Proses penyampaian materi tersebut bisa dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Penyampaian materi oleh tim pengabdian

Setelah proses pemaparan materi oleh tim pengabdian selanjutnya tim pengabdian membuka sesi tanya jawab terkait pemaparan materi yang telah dilakukan. Setelah sesi tanya jawab tersebut lalu berlanjut ke kegiatan inti yaitu pembuatan *game* edukatif dengan langkah awal dimana tim pengabdian memperlihatkan contoh *game* edukatif yang telah dibuat terlebih dahulu oleh tim pengabdian yang bisa dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Memperlihatkan contoh *game* edukatif

Setelah para peserta melihat contoh *game* edukatif. Kemudian tim

pengabdian dan peserta menyepakati tema *game* edukatif apa yang akan dibuat. Hasil dari kesepakatan itu disepakati untuk membuat *game* mengenal angka bagi Anak PAUD. Setelah sepakat tim pengabdian memberikan instruksi secara bertahap dimulai dari pengoperasian *software powerpoint*, memilih *blank template* hingga proses memasukkan *asset* satu demi satu ke dalam *powerpoint*. Selama proses bimbingan, tim pengabdian juga sambil memantau dengan menghampiri ke tempat duduk para peserta yang mengalami kendala yang bisa dilihat pada Gambar 4. Ditemukan beberapa peserta masih kesulitan dalam mengikuti instruksi tim pengabdian termasuk di dalam perbedaan versi *software powerpoint* masing-masing peserta bimbingan teknis sehingga perlu langkah demi langkah dan terkadang penyebutan simbol bukan lagi sesuai namanya tetapi berdasarkan bentuknya seperti gambar gelas untuk penyebutan *slide show*, dan lain-lain



Gambar 4 Tim Pengabdian menghampiri peserta yang mengalami kendala

Usia yang mayoritas diatas 40 tahun tidak menghalangi antusias peserta untuk belajar membuat *game* edukatif terlihat dari keaktifan peserta memperhatikan langkah demi langkah hingga meminta bantuan jika ada kendala yang mereka alami. Setelah instruksi tahap demi tahap dilaksanakan hingga mereka bisa memahami

membuat *game* edukatif untuk media pembelajaran seperti yang tampak pada Gambar 5.



Gambar 5 Para peserta bimbingan teknis mengamati cara pembuatan *game* edukatif

Adapun produk yang dihasilkan dalam kegiatan bimbingan teknis ini yaitu *game* edukatif untuk anak PAUD yang berisi mengenai kegiatan *game* edukatif mengenal buah dan angka yang bisa dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Tampilan awal produk *game* edukatif yang telah di buat

Game yang dihasilkan tersebut berupa *game* mengenal buah dan angka. Kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional yang di kemukakan oleh (Vitianingsih, 2017) ialah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga

dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

SIMPULAN

Para peserta bimbingan teknis mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan *game* edukatif, sebagai media pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi anak-anak PAUD. Selain itu peserta dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk mencerdaskan peserta didik dan sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Seluruh peserta terlihat antusias dalam kegiatan bimbingan teknis ini. Antusiasnya terlihat dari aktifnya peserta dalam mengikuti instruksi tahap demi tahap dalam pembuatan *game* edukatif. Dengan demikian kegiatan pengabdian ini telah berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. . (2018). *Media literasi sekolah*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Darmadi. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain (menelisik nilai-nilai permainan edukatif dan manfaatnya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan)*. Bogor: Guapedia.
- Haeruddin. (2016). *Membangun media presentasi & game quis berbasis flash*. Sleman: Deepublish.
- Hartini, S., Misbah, M., Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan*

- media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Anggota IKAPI.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran. *An-Nida'*, 37(1), 27–34.
- Mahyuddin, R. S., Wati, M., & Misbah, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Zoomable Presentation Berbantuan Software Prezi pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 229–240.
- Maimunah, M., An'nur, S., & Misbah, M. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Yang Menggunakan Media Slide Dan Vleo Edukasi Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Di SMP Negeri 10 Banjarmasin. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 82–91.
- Muis, A. (2019). *Konsep dan strategi pembelajaran di era revolusi industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- NA, R. A. (2014). Game edukasi pengenalan warna sebagai media-pembelajaran anak usia prasekolah berbasis android. *Jurnal Teknik Elektro*, 6(1), 30.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *SMISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist Yari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190.
- Rohman, N., & Mulyanto, B. (2010). Membangun aplikasi game edukatif sebagai media belajar anak-anak. *Jurnal Computech & Bisnis*, 4(1), 53–58.
- Susanto, A. (2016). *Konsep strategi dan implementasi: Manajemen peningkatan kinerja guru*. Depok: Prenada Media Group.
- Suyidno, S., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Mastuang, M., Sasmita, F. D., & Ramadhan, R. (2019). Pelatihan media berbasis e-learning menggunakan kahoot! untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9–14.
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1).
- Wati, M., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2019). Pelatihan pembuatan media interaktif white board animation untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21–28.
- Zainuddin, Z., Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, M., & Mahtari, S. (2019). Developing the interactive multimedia in physics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1).