

# Pemanfaatan Game Edukasi Online terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Bagi Peserta Didik Kelas 2 di SDN Kalicari 01

Septiana Puji Wahyuningsih<sup>1</sup>, Choirul Huda<sup>2</sup>, Christin Eni Wati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PPG Universitas PGRI Semarang

e-mail: [Septianapuji23@gmail.com](mailto:Septianapuji23@gmail.com)

## Abstrak

Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk menguji mengenai seberapa besar minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menggunakan media pembelajaran game edukasi online. Artikel jurnal yang telah diindeks berfungsi sebagai sumber data. Artikel-artikel yang berkonsentrasi pada penggunaan media pembelajaran game pembelajaran online untuk pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar membentuk populasi data penelitian ini. Temuan penelitian ini menunjukkan nilai permainan edukatif dalam mengurangi dan menghilangkan kebosanan siswa selama proses pembelajaran karena kualitasnya yang menyenangkan, memotivasi, dan menghibur.

**Kata Kunci :** *Game Edukasi, Media Pembelajaran*

## Abstract

The purpose of this research is to test how well Indonesian language is taught in elementary schools using digital educational game learning media. Journal articles that have been indexed serve as data sources. Articles concentrating on the use of digital learning game learning media for secondary school biology teaching make up the data population of this study. The findings of this study show the value of educational games in reducing and eliminating student boredom during the learning process because of their fun, motivating, and entertaining qualities.

**Keywords:** *Educational Games, Learning Media*

## PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, anak-anak semakin mengenal teknologi dan permainan, termasuk game. Game edukasi online menggabungkan unsur-unsur permainan yang menarik dengan materi pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Syarifuddin & Eka Dewi Utari, 2022). Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat

merasa bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas (Malewa & Muh, 2023)

Di SDN Kalicari 01, terdapat tantangan terhadap minat belajar peserta didik, terutama dalam hal mempertahankan minat belajar mereka. Metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah tidak cukup menarik bagi siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi modern. Dalam menghadapi tantangan tersebut, pemanfaatan game edukasi online dapat menjadi solusi yang tepat. Game edukasi online menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Tujuan penelitian tentang pemanfaatan game edukasi online, siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan mendapatkan umpan balik secara instan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penerapan game edukasi online di kelas 2 SDN Kalicari 01 dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa, Indonesia serta memberikan inspirasi bagi institusi pendidikan lainnya untuk mengadopsi pendekatan yang sama guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik.

## **METODE**

Penelitian tentang pemanfaatan game edukasi online terhadap minat belajar Bahasa Indonesia bagi peserta didik di kelas 2 SDN Kalicari 01 menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam dengan fokus pada deskripsi, interpretasi, dan pemahaman makna dari data yang diperoleh. Menurut Moleong (2005:4), pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, dokumentasi pribadi, catatan, dan dokumentasi lainnya.

Metode deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman peserta didik dalam menggunakan game edukasi online. Dengan melakukan observasi kepada peserta didik yang ada di kelas 2 SD Kalicari 01, pada kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yaitu peserta didik yang dilakukan secara langsung di kelas 2 SDN Kalicari 01 yang menjadi objek penelitian. Pada kegiatan observasi peneliti dapat mengeksplorasi persepsi, sikap, dan pengalaman peserta didik dengan lebih rinci. Selain itu peneliti juga mengumpulkan dokumentasi berupa foto pada saat proses pembelajaran hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang pengalaman dan dampak penggunaan game tersebut terhadap minat belajar peserta didik.

Pendekatan yang bercirikan deskriptif kualitatif ini bertujuan mengkaji dan mengklarifikasi mengenai adanya suatu fenomena yang terjadi di dalam kelas. Suatu fenomena atau kenyataan di kelas yang mengungkapkan jika dengan adanya metode

deskriptif kualitatif bisa dijadikan prosedur untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Masalah yang sedang diselidiki adalah berdasarkan fakta-fakta yang ada dan tampak di dalam kelas yang diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu mengadakan observasi dan pengumpulan data kondisi awal kelas yang akan diteliti yaitu kelas 2 SDN Kalicari 01. Peneliti perlu mengetahui kondisi awal siswa yang akan diteliti dimaksudkan agar penelitian ini sesuai yang diharapkan dan diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang muncul. Hasil observasi di kelas tersebut dari beberapa pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 2 SDN Kalicari 01 masih kurang antusias dalam pembelajaran, belum menunjukkan sikap senang belajar, fokusnya masih sering terpecah atau belum memberikan perhatian penuh pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, masih suka sibuk sendiri, dan dari sekian banyak siswa yang hadir dan tergolong aktif berpartisipasi dalam pembelajaran masih sedikit 1- 4 siswa saja. Pada saat observasi belum memanfaatkan media pembelajaran game edukasi online. Pada tahap ini peneliti murni melakukan observasi untuk mengamati masalah apa yang dominan muncul di kelas tersebut terkait pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari beberapa fenomena yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran, minat belajar mereka perlu di kembangkan lagi.

Peneliti melaksanakan penelitian untuk mengajar di kelas pada hari Selasa, 31 Oktober 2023. Materi yang diajarkan adalah materi Bahasa Indonesia tentang “Keluargaku Unik”. Peneliti melakukan perencanaan sebelum melaksanakan tindakan yaitu membuat modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan media pembelajaran serta alat evaluasi. Media Pembelajaran yang digunakan untuk pengajaran adalah Powerpoint yang memuat gambar, teks dan video serta peneliti juga menggunakan media games edukasi. Peneliti pada pembelajaran di kelas memutuskan untuk menggunakan model problem based learning (PBL) yang terdiri dari beberapa fase yaitu orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peneliti juga mempersiapkan soal-soal yang akan digunakan dalam game kuis Wordwall, disesuaikan dengan jenis permainan yang dipilih. Tidak lupa peneliti juga menyiapkan lembar observasi minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru untuk observer nantinya. Selama pelaksanaan penelitian di kelas 2 SDN Kalicari 01 peneliti mengamati minat belajar siswa dengan mengisi lembar observasi. Hasil dari observasi dilihat bahwa siswa lebih menunjukkan perasaan antusias mereka ketika peneliti mengajar dengan media wordwall siswa di kelas 2 berperan aktif dalam pembelajaran, peserta didik terlihat begitu bersemangat dan responsive sehingga pembelajaran terlihat sangat menyenangkan dan peserta didik mengarahkan perhatiannya penuh pada games edukasi wordwall yang sedang dimainkan bersama-sama serta mereka dapat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil foto yang sudah diambil oleh peneliti di kelas 2 SDN Kalicari 01 berikut ini.

**Foto bermain games edukasi wordwall secara berkelompok dan peserta didik mengarahkan perhatiannya penuh pada games edukasi**



**Foto bermain games edukasi wordwall peserta didik lebih tertata dan focus**



**Foto mengerjakan LKPD setelah bermain games edukasi wordwall**



Berdasarkan hasil dari observasi dan dokumentasi tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas 2 SDN Kalicari 01 sangat baik setelah mereka melakukan aktivitas dengan menggunakan game edukasi online dari wordwall. Mereka lebih senang dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dengan keaktifan yang ditunjukkan pada siswa yang ada di kelas. Selain itu mereka juga terlihat lebih antusias dalam mengerjakan LKPD yang sudah diberikan peneliti dengan konsentrasi dan fokus yang baik mereka mengerjakan soal demi soal dengan penuh perhatian.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini meneliti tentang pentingnya pemanfaatan game edukasi online terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas 2 di SDN Kalicari 01. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan game edukasi online secara terstruktur dan terukur dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia. Peserta didik menunjukkan respons positif terhadap penggunaan game edukasi online dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yang terlihat dari keterlibatan dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran. Dengan adanya game edukasi online, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar bahasa Indonesia. Selain itu, game edukasi online juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman sekelas, sehingga meningkatkan keterampilan sosial dan kemandirian mereka dalam pembelajaran.

Namun demikian, perlunya peran serta guru dalam memandu penggunaan game edukasi online agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Guru memainkan peran penting dalam menyusun konten yang relevan dan mendukung, serta memberikan bimbingan dalam penggunaan game edukasi online untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia. Secara keseluruhan, pemanfaatan game edukasi online dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia di kalangan peserta didik kelas 2, dengan catatan peran guru yang mendukung dan pembelajaran yang terarah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Lexy J. Moleong. 2005. metodologi penelitian kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22–30.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter*, 1(5), 452–457.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal*

Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(3), 216–223.  
<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>

Syarifuddin, M. P., and Eka Dewi Utari, M. P. 2022. "Media Pembelajaran: Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital." Bening Media Publishing.