

# **Inovasi Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Blended Play* Siswa Sekolah Dasar Kelas III di Ciomas Bogor**

Ahmad Sodikin, Muhammad Bayu Dwiwana, & Chaeriyah Afrenia Putri

Universitas Pendidikan Indonesia, acengsodiq@gmail.com

Universitas Pendidikan Indonesia, bayud211@gmail.com

Universitas Pendidikan Indoensia, cafrenia@gmail.com

## **Abstrak**

Guru merupakan salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan atau kegagalan pendidikan tergantung pada peran guru. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan diawali dengan peningkatan kualitas guru. Pembelajaran inovatif berarti pembelajaran yang dikemas oleh guru lain, yaitu suatu bentuk gagasan atau teknik yang dianggap baru agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengalami kemajuan dalam proses dan hasil pembelajaran. Tujuan utama inovasi pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan sehingga semua tujuan yang direncanakan dapat tercapai secara optimal, sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama belajar, dan juga ketika mengulas materi dengan memberikan pertanyaan. Pada penelitian ini, kelompok tindakan yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas tiga SD Negeri Ciomas, Kabupaten Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan metode demonstrasi berupa: 1) Data awal mengenai hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas III SDN di Ciomas, Bogor tentang pelaksanaan pembelajaran dan pemecahan masalah. 2) Data komentar dari siswa. Menggunakan platform pembelajaran berbasis game ini *Blended Play*, kami telah menciptakan cara yang efektif bagi pendidik untuk membawa teknologi ke dalam kelas untuk mengajar siswa dengan pelajaran yang dipersonalisasi dan disesuaikan dengan mereka.

**Kata Kunci:** inovasi, permainan edukatif, media pembelajaran, SD, *blended play*

## **Pendahuluan**

Guru merupakan salah satu penentu keberhasilan proses dalam pembelajaran. Berhasil atau tidaknya pendidikan bergantung pada peran guru. Oleh karena itu, usaha-usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan dimulai dengan meningkatkan kualitas guru. Guru bisa berperan sebagai model bagi siswa-siswanya. Dalam Pasal 1 butir 20 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran terkandung 5 konsep, yaitu interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Interaksi mengandung arti hubungan timbal balik, saling mempengaruhi satu sama lain. Peserta didik, menurut pasal 1 butir 4 UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang ikut berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang secara sistematis yang tujuannya adalah meningkatkan proses belajar. Proses pembelajaran itu sendiri bisa dilakukan di lingkungan sekolah (formal) ataupun di luar lingkungan sekolah (non formal). Dalam prosesnya, pembelajaran terdapat interaksi dua arah antara pengajar (guru) dengan peserta didik supaya terjadinya proses pembelajaran yang aktif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk membuat skenario pembelajaran semenarik dan menyenangkan mungkin supaya peserta didik ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Menurut kamus Bahasa Indonesia kata “inovasi” mengandung arti pengenalan hal-hal yang baru atau pembaharuan. Inovasi juga bisa diartikan sebagai penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat). Jadi bukan hanya alat bantu pembelajaran saja yang bisa dikemas secara inovatif tetapi juga proses pembelajarannya, misalnya menggunakan strategi atau metode baru yang dihasilkan dari penemuannya sendiri atau menerapkan metode baru yang ditemukan oleh para pakar dan didesain sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif.

Pembelajaran inovatif juga mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Adapun tujuan utama dari inovasi pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan, yakni kemampuan dari sumber-sumber tenaga, sarana dan prasarana agar semua tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai secara optimal atau

baik. Sedangkan, manfaat diadakannya inovasi ialah dapat memperbaiki keadaan sebelumnya ke arah yang lebih baik lagi, memberikan gambaran pada pihak lain tentang pelaksanaan inovasi sehingga orang lain juga dapat menguji cobakan inovasi yang telah kita laksanakan, serta mendorong untuk terus mengembangkan pengetahuan serta wawasan.

Menurut Suartama (2010) salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah penerapan teknologi serta pemanfaatan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran atau proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Multimedia menjadi salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi yang paling diminati dalam pembelajaran sekarang. Multimedia merupakan gabungan dari teks, grafik, audio, animasi, dan komponen media lainnya.

Menurut Binanto (2010) media atau multimedia terdiri dari tiga jenis, yaitu: multimedia interaktif, hiperaktif, dan linier. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dimana peserta didik dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia yang akan ditampilkan. Dalam penyampaiannya, multimedia interaktif terdiri dari 8 jenis penyampaiannya, salah satunya adalah multimedia berbasis *game*.

*Game* merupakan salah satu alat atau media yang dapat digunakan di kelas gunanya untuk membantu dalam mengajarkan konsep atau mata pelajaran, memotivasi peserta didik untuk semangat belajar atau mengembangkan potensi diri, dan juga dapat mengukur hasil belajar peserta didik. Peran guru disini juga harus mengetahui manfaat dari bermain *game* sehingga mereka dapat membuat suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik bukan hanya sekadar memainkannya saja.

Adapun beberapa manfaat dari *game* jika dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas, yaitu; (1) Bermain *game* adalah cara yang tepat untuk membuat siswa tetap ikut terlibat dalam pembelajaran di kelas. Komponen dari visual, pendengaran, dan taktil dari *game* membuat panca indera lebih menarik untuk memperhatikan dibanding menggunakan metode tradisional seperti dari buku teks atau buku pelajaran. Pedagogi yang menggabungkan permainan dapat membantu siswa tetap ikut terlibat dalam pembelajaran serta menjadi lebih penuh perhatian. Permainan juga memotivasi siswa untuk belajar dengan memberikan bentuk baru keterlibatan, rasa memiliki atas pengalaman belajar mereka, dan kesempatan untuk penguasaan materi; (2) Gamifikasi dapat digunakan di kelas untuk memotivasi Peserta didik dan membuat pelajaran menjadi lebih interaktif. Peserta didik lebih ikut terlibat dan termotivasi ketika mereka bermain *game* daripada hanya duduk di auditorium mendengarkan guru berceramah di depan kelas. Saat guru mengubah konten pelajaran atau kursus itu menjadi lebih interaktif bagi peserta didik, mereka akan mempunyai rasa ingin belajar

karena pembelajaran membantu mereka dalam permainan serta melibatkan daya saing alami dari mereka. Siswa dapat diberikan elemen naratif dan permainan untuk membuat materi menjadi terkesan menarik. Misalnya, ketika belajar tentang sejarah dunia, peserta didik dapat mengambil peran sebagai seorang penjelajah kuno di masa mereka belajar, mengumpulkan barang (*item*) selama aktivitas yang terkait dengan apa yang mereka pelajari di kelas dan mendapatkan poin untuk jawaban yang benar; (3) Guru harus menggunakan permainan yang memungkinkan tingkat kesulitan berbeda sehingga semua peserta didik memiliki kesempatan untuk berhasil. Permainan yang berhasil di kelas akan berbeda untuk setiap peserta didik. Agar tetap termotivasi saat memainkan jenis permainan, peserta didik harus memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka sembari tetap memiliki tujuan serta tantangan yang akan ditetapkan di hadapan mereka. Jenis pengalaman permainan ini disebut *Gamification* yang membuat sesuatu lebih menyenangkan atau menantang dari sebelumnya. Ada banyak manfaat dari pendekatan ini salah satunya motivasi (peserta didik mungkin lebih menikmati diri mereka sendiri), keterlibatan (mereka akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk zonasi) dan itu meningkatkan keberhasilan dalam pelajaran; dan yang terakhir (4) *Game* dapat mendorong kerja tim dan kolaborasi di kelas. Permainan merupakan cara yang menyenangkan bagi peserta didik untuk bekerja sama, sehingga peserta didik harus memiliki kesempatan untuk bermain permainan di kelas. Permainan juga dapat meningkatkan kerja sama dengan tim di luar jam sekolah karena dapat dimainkan dengan orang lain yang mungkin tidak bersekolah di sekolah yang sama.

Merujuk dari manfaat dari *game* di atas, permainan di kelas adalah cara yang ampuh untuk mengajarkan konten dan mengukur hasil belajar. Guru harus menyadari bagaimana permainan dapat meningkatkan pelajaran, memotivasi peserta didik, atau mempromosikan kerja tim baik di dalam jam sekolah dan di luar jam sekolah juga. Gamifikasi adalah proses penting untuk strategi pendidikan yang berharga karena meningkatkan kemandirian pelajaran menggunakan desain game.

Berdasarkan uraian tersebut, kami mencoba melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran melalui *Blended Play*. *Blended Play* merupakan perusahaan *game* edukasi yang membuat *game* yang memungkinkan guru menggunakan konten mereka sendiri. Ini berarti mereka dapat mengubah kelas mereka dan meningkatkan keterlibatan dan retensi. Kami memiliki dua kelompok permainan yang berbeda yaitu permainan berbasis individu dan kelompok. Hal ini memungkinkan guru untuk melakukan tinjauan seluruh kelas atau memiliki jalur pembelajaran individual untuk peserta didik mereka. Pembuat *game* mengizinkan kita untuk menetapkan video game dengan konten sebagai pekerjaan rumah dan latihan ulasan siswa.

Dengan menggunakan platform pembelajaran berbasis *game* ini, kami telah menciptakan cara yang efektif bagi pendidik untuk menghadirkan teknologi ke dalam kelas guna mengajar peserta didik dengan pelajaran yang dipersonalisasi dan dirancang khusus untuk mereka. Tujuan kami sederhana yakni membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan permainan campuran dari *Blended Play* ini. Pendidik hanya membutuhkan waktu yang relatif singkat untuk membuat media yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini merupakan sesuatu yang urgensi karena jika hal tersebut tidak dilakukan, maka hasil ujian dan proses penyampaian informasi kepada peserta didik tidak akan optimal.

## **Metodologi**

Dalam penelitian ini, tindakan kelompok yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Negeri di Ciomas, Kabupaten Bogor tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 7 orang siswa/i. Sedangkan, objek dalam penelitian ini memfokuskan pada peningkatan hasil belajar IPA peserta didik melalui *game Blended Play* kelas III di Sekolah Dasar Negeri di Ciomas, Kabupaten Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode kualitatif dan metode demonstrasi. Menurut Safrinur d.k.k. (2014) beranggapan bahwa metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang terfokus pada praktik pengajaran secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Hal tersebut menjadikan metode demonstrasi ini cocok jika diaplikasikan pada program inovasi media pembelajaran bagi peserta didik kelas III di SDN Ciomas Bogor.

Metode kedua yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode berbentuk data kualitatif. Data tersebut berupa: 1) Data awal mengenai hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas III SDN di Ciomas, Bogor terhadap pelaksanaan pembelajaran dan pengerjaan soal. 2) Data komentar dari para peserta didik.

Pada pelaksanaannya program inovasi media pembelajaran dapat dilakukan melalui luring dan daring ini, media yang digunakan yakni *game Blended Play* sebagai bahan ajar pada saat pengajaran. Metode demonstrasi ini memiliki manfaat antara lain dapat menjadikan peserta didik lebih tertarik pada aktivitas pembelajaran, siswa lebih fokus serta terarah pada materi pembelajaran, dan juga memiliki pengalaman terhadap kegiatan pembelajaran serta lebih diingat dengan baik oleh peserta didik. Metode ini digunakan untuk mendemonstrasikan aplikasi belajar selain *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Formulir* dan *Google Classroom* pada anak sekolah dasar. Selain itu, dalam pelaksanaan program inovasi media pembelajaran tersebut juga menggunakan metode latihan pengetahuan.

Adapun hal yang ingin dicapai untuk melakukan uji coba keefektifan suatu produk yang diaplikasikan secara langsung kepada peserta didik. Metode latihan pengetahuan merupakan metode mengajar dengan melatih pengetahuan peserta didik guna untuk mengembangkan kecerdasan, melatih kemampuan berpikir, dan juga meningkatkan kemampuan mengolah suatu informasi. Hal tersebut juga dilakukan setelah kami mendemonstrasikan aplikasi yang dapat digunakan oleh para guru dan peserta didik sekolah dasar yaitu *Blended Play*. Dalam metode ini para peserta didik mulai memanfaatkan aplikasi belajar tersebut secara bertahap.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan fungsi dari media pembelajaran tersebut yang sebagaimana telah diungkapkan oleh Munadi (2010, p. 36) bahwa media pembelajaran yang dikembangkan harus difokuskan dengan adanya fungsi; sebagai sumber belajar, fungsi semantik (makna), fungsi manipulatif, fungsi psikologi, dan juga fungsi sosio kultural.

Terdapat suatu masalah yang datang dalam menghadapi pembelajaran di Era Kehidupan *New Normal* yang perlu adanya sebuah rancangan pembelajaran menarik sebagai usaha mengatasi masalah. Meskipun peserta didik di Sekolah Dasar telah melakukan pembelajaran secara tatap muka, namun tentu perlu adanya beberapa cara atau strategi yang lebih efektif untuk dilakukan demi kebaikan bersama.

Program ini dirancang untuk mendekati tenaga pengajar yakni guru serta peserta didik dengan tujuan belajar bersama menggunakan teknologi dan pemanfaatan aplikasi media pembelajaran. Program ini juga melatih kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran di sekolah. Dengan memasukan unsur permainan kedalam pembelajaran akan tidak bersifat itu-itu saja dan tidak membuat peserta didik merasa bosan, tentunya akan menarik perhatian untuk mengikuti pengisian soal. Rancangan ini diharapkan dapat meningkatkan pemanfaatan aplikasi pembelajaran, meningkatkan kompetensi guru dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran.

Permainan edukatif dibuat dengan tujuan yang spesifik sebagai alat pendidikan, baik untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai dengan belajar bahasa asing. (Schrader, Lawless, & Deniz, 2010).

*Game* adalah media yang dapat digunakan di kelas untuk mengajarkan konsep, memotivasi siswa, dan mengukur hasil belajar selama di sekolah. Guru juga harus mengetahui manfaat dari

bermain *game* sehingga mereka dapat membuat suasana belajar yang menarik bagi peserta didik dan bisa secara optimal.



Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Blended Play*

Bermain *game* termasuk cara yang tepat untuk membuat peserta didik tetap ikut terlibat dalam pembelajaran daripada duduk di kelas mendengarkan ceramah dan memiliki kesempatan untuk penguasaan terhadap materi pembelajaran. Saat kita mengubah konten pelajaran, itu menjadi interaktif bagi peserta didik, mereka akan mempunyai rasa ingin belajar karena pembelajaran dalam *game* ini membantu mereka dalam permainan dan melibatkan daya saing alami mereka.

Siswa dapat diberikan elemen naratif dan permainan untuk membuat materi menjadi hidup. Misalnya, ketika belajar tentang sejarah dunia, siswa dapat mengambil alih peran sebagai seorang penjelajah kuno di masa mereka belajar, mengumpulkan barang (*item*) selama aktivitas yang terkait dengan apa yang mereka pelajari di kelas dan mendapatkan poin jika terdapat jawaban yang benar.

Permainan yang paling berhasil di kelas akan berbeda untuk setiap peserta didik. Agar tetap termotivasi saat memainkan jenis permainan ini, siswa harus memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka sambil tetap memiliki tujuan dan tantangan yang ditetapkan di hadapan mereka.

Jenis pengalaman bermain *game* ini disebut *Gamification*: membuat sesuatu menjadi *game* sehingga lebih menyenangkan atau menantang dari biasanya. Ada banyak manfaat dari pendekatan ini; termasuk motivasi (siswa mungkin lebih menikmati diri mereka sendiri), keterlibatan (mereka akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk zonasi) dan itu meningkatkan keberhasilan pelajaran. Permainan juga dapat meningkatkan kerja sama tim di luar jam sekolah karena dapat dimainkan dengan orang lain yang mungkin tidak bersekolah di sekolah yang sama.

Bermain adalah bagian penting dari perkembangan anak. Pendidik (guru) dan orang tua sama-sama dapat melihat betapa pentingnya memberi anak kesempatan untuk eksplorasi kreatif, interaksi sosial, dan aktivitas fisik. Tapi bagaimana dengan pembelajaran mereka? Peran apa yang dimainkan di sana?

Anak-anak belajar paling baik melalui bermain. Bermain dapat mengajari mereka tentang dunia mereka dan apa yang ada di sekitar atau lingkungan mereka berada, mengembangkan dasar untuk keterampilan sosial dan penguasaan bahasa sambil bersenang-senang. Artinya, selama waktu bermain di dalam kelas guru dapat fokus untuk mengajarkan materi baru atau memperkuat konsep lama tanpa khawatir tentang bagaimana hal itu akan diterima oleh peserta didik karena mereka bersenang-senang bermain dengan teman-temannya.

Gamifikasi konten pelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi peserta didik. Meluangkan sedikit waktu yang diperlukan untuk mengganti pelajaran dari lembar kerja menjadi sesuatu seperti permainan *Mountain Climber* atau *Sushi Takeover*. Bahkan ada penelitian yang menunjukkan betapa pentingnya keterampilan ini pada tahap selanjutnya dalam kehidupan, satu penelitian yang dilakukan *University of Amsterdam* menemukan orang dewasa yang memainkan lebih banyak permainan kooperatif lebih mampu melihat sudut pandang orang lain daripada mereka yang tidak. Kemampuan berempati inilah yang membuat kita begitu manusiawi.

*Soft skill* yang perlu kembangkan sebagai manusia sama pentingnya dengan *hard skill* seperti matematika, membaca, dan juga sains. Belajar dalam kelompok atau berkompetisi secara bersahabat merupakan perkembangan yang penting untuk kesuksesan di kemudian hari.

Melalui bermain adalah cara yang aman bagi anak-anak untuk memahami dan menguji berbagai cara dunia bekerja. Salah satu manfaat terpenting adalah bermain memungkinkan anak untuk berkreasi secara kreatif dan mengeksplorasi hal-hal yang baru tanpa ada rasa takut atau penilaian dari orang lain. Anak-anak juga akan jauh lebih mungkin untuk mempertahankan informasi yang mereka pelajari. Studi menunjukkan bahwa ketika anak-anak bermain, mereka akan mengembangkan otak dan keterampilan berpikir dengan cara yang tidak dapat ditiru oleh sarana pengajaran lainnya.

Penting untuk mengakui pentingnya bermain bagi guru dan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa "guru yang memasukkan lebih banyak permainan ke dalam gaya mengajar mereka memiliki kelas yang lebih bahagia, lebih sedikit stres." Anak-anak belajar lebih baik ketika mereka dapat menggunakan alat-alat alami di sekitar mereka seperti mainan, permainan balok daripada hanya



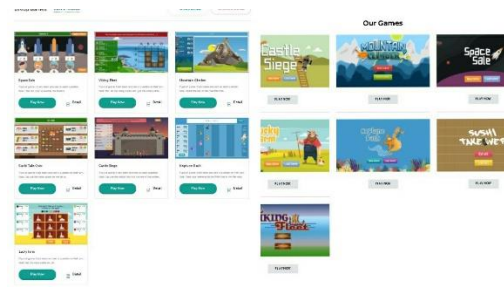
membaca kata-kata di halaman buku pelajaran atau menonton video secara *online*. Dengan cara ini ada lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain serta kesempatan untuk mengeksplorasi sesuatu yang baru tanpa takut jika tidak akan berhasil.

Dengan memasukkan beberapa bentuk aktivitas bermain setiap hari di kelas, kita akan menemukan peningkatan dalam perilaku dan kemampuan belajar akan menunjukkan peningkatan dalam retensi. Kita juga akan melihat siswa lebih terlibat dan bahagia di sekolah.



Gambar 2. Soal dan jawaban yang akan disajikan kepada siswa materi IPA kelas 3 SD

Soal yang kami sajikan pada media pembelajaran *educational game* berbasis *Blended Play* merupakan soal dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas 3 pada Sekolah Dasar Ciomas, Bogor. Soal tersebut merupakan soal evaluasi setelah pemberian materi pelajaran di kelas.



Gambar 3. Pilihan *game Blended Play* yang dapat dipilih pendidik

Kami mengumpulkan peserta didik kelas 3 terlebih dahulu sebanyak 7 orang. Setelah adanya peserta didik, kami langsung memberitahukan tata cara *game* tersebut pada peserta didik. Misalnya kita ambil contoh yakni *castle siege* dengan cara memanjat tebing sebuah *castle* kerajaan, mendaki gunung, dan juga melawan raja. Pada inti dari permainan tersebut adalah sama, yakni peserta didik menjawab soal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan benar.

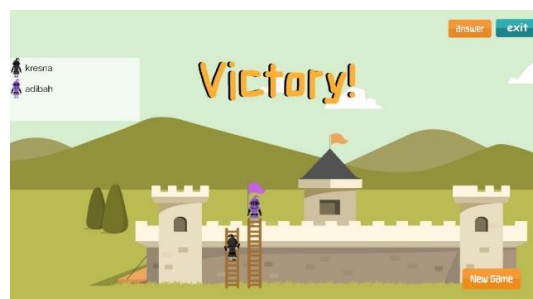


Gambar 4. Karakter di *game Blended Play* yang dapat dipilih siswa

dengan menyertakan nama siswa

Peserta didik akan mengisi nama lengkap, memilih karakter yang akan dipilih atau dipakai pada permainan. Dan akan dilanjut ke permainan intinya yaitu menjawab pertanyaan yang ada di halaman permainannya. Jika peserta didik menjawab dengan benar, maka karakter yang dipilihnya akan mulai memanjat *castle* kerajaan dengan menggunakan tangga. Jika peserta didik menjawab dengan salah, maka karakter yang dipilihnya akan dilewati atau dilangkahi oleh pemain yang menjawab benar. Soal terdiri dari 10 pertanyaan. Permainan ini bisa dimainkan secara kelompok atau tim.

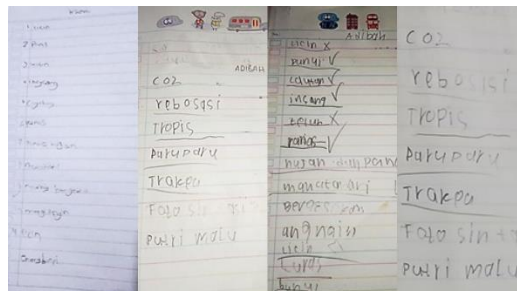
Jika terdapat peserta didik yang menjawab dengan benar secara terus menerus, maka ia akan memenangkan permainan tersebut. Bagi peserta didik yang belum mendapatkan kesempatan untuk memenangkan permainan ini, ia akan mendapatkan pengetahuan atau wawasan yang lebih lengkap. Di permainan ini juga akan diberikan jawaban yang tepat, jika peserta didik menjawab jawaban salah. Pemenang juga akan mendapatkan poin tambahan (plus) dan akan mendapatkan hadiah.



Gambar 5. Tampilan setelah menyelesaikan *Blended Play castle siege*

Setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *educational game* berbasis *blended play*, selanjutnya peserta didik akan diminta untuk berkomentar mengenai respon terhadap proses pembelajaran soal evaluasi, yaitu; (1) menjadi lebih aktif dan membuat suasana menjadi menyenangkan, (2) lebih mengetahui pelajaran melalui *game*, (3) peserta didik menjadi lebih

semangat jika dikasih soal melalui *game*. (4) peserta didik menjadi tidak takut untuk menjawab pertanyaan. Dan juga (5) peserta didik memiliki rasa antusias untuk menjawab pertanyaan selanjutnya. Beberapa aspek yang akan dinilai meliputi: aspek minat dari peserta didik, aspek tampilan, dan juga aspek tujuan.



Gambar 6. Hasil jawaban siswa kelas 3 setelah bermain *game Blended Play*

Permainan *Blended Play* juga memiliki kekurangan yakni masih berupa website dan tentunya harus memiliki paket data yang cukup jika guru ingin mengaksesnya, dan jika jumlah peserta didik lebih dari 10, maka akan diperintahkan untuk membayar (*premium*). jika kurang dari 10, maka masih bisa dimainkan secara gratis (*free*).

Pendekatan tatap muka ini dilakukan dengan demonstrasi pemanfaatan teknologi pembelajaran dengan peserta didik Sekolah Dasar kelas 3 di Ciomas, Bogor. Setelah diadakannya pembelajaran pengisian soal berbasis *Blended Play* peserta didik menjadi lebih berkeinginan untuk tahu banyak hal dan tentunya tertarik menggunakan aplikasi-aplikasi dalam pembelajaran sekolah.

Tujuan dari dikembangkannya multimedia ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya dalam berbagai materi namun penulis mengambil contoh dengan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

## Kesimpulan

Permainan edukatif *Blended Play* ini tentu memiliki peran dalam pendidikan di zaman yang sudah kaya akan teknologi. Dengan pembelajaran berbasis game ini tentu saja akan lebih efektif di terapkan dalam metode pembelajaran agar menciptakan suasana yang baru. Kegiatan ini akan berperan dalam melatih kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi media dalam pembelajaran di sekolah bahkan di lingkungan masyarakat. Pembelajaran yang monoton dan membuat jenuh para peserta didik akan diputar balik menjadi kegiatan belajar yang menyenangkan dan lebih rileks dalam belajar. Dijelaskan bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap penerapan inovasi pembelajaran berbasis game *Blended Play* yang disajikan kepada peserta didik Sekolah Dasar kelas 3

di Ciomas membawa dampak positif. Peserta didik lebih terlihat aktif dan demokratis dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam game Blended Play ini. Hasil ini tentu menjadikan pendidik lebih tahu dan meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran. Aplikasi game Blended Play ini dirancang untuk berlatih menjawab soal-soal ujian yang telah disajikan oleh pendidik sebelumnya. Tentu saja game ini dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game ini. Peserta didik juga menjadi lebih percaya diri dalam menjawab soal-soal yang disajikan.

## **Bibliografi**

- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi..
- Ismail, A. (2009). *Education games: Panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kreatif, dan saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Samuel, H. (2010). *Cerdas dengan game: Panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Daulae, Tata Herawati. (2014). *Menciptakan Pembelajaran yang Efektif*. *Jurnal forum pedagogik*. Vol.06, No. 02, hlm. 131-150.
- Safrinur, Margiati, K. Y., & Halidjah, S. (2014). *Penggunaan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 3 No 4.
- Schrader, P. G., Lawless, K. A., & Deniz, H. (2010). *Video games in education: Opportunities for learning beyond research claims and advertising hype*. In *Design and implementation of educational games: Theoretical and practical perspectives* (pp. 293-314). IGI Global. doi: <https://doi.org/10.4018/978-1-61520-781-7.ch020>
- Hapsari, Intan Indria., & Fatimah, Mamah. (2021). *Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon*. Universitas Muhammadiyah Cirebon.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma., & Siswanto, Muhammad Bambang Edi. (2020). *Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis Visual Basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 7, No. 2*. Universitas Hasyim Asy'ari.