

METODE PELATIHAN PEMBUATAN EDUGAME DALAM PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR

Siti Irene Astuti Dwiningrum^{1*} Rukiyati² Rahayu Condro Murti³ Siti Luzviminda Harum Pratiwi Setyawan⁴ Anindita Ayu Nisa Utami⁵

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Yogyakarta¹²³⁴, Universitas Gadjah Mada⁵

Siti_ireneastuti@uny.ac.id

Abstrak

Tingkat literasi di Indonesia menurut UNESCO masih relatif rendah, dengan indeks minat baca sebesar 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa hanya satu dari 10.000 anak di Indonesia yang tertarik untuk membaca. Meningkatkan literasi merupakan hal yang menantang karena membutuhkan strategi yang komprehensif, terutama terkait dengan literasi budaya. Peningkatan literasi budaya dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Siswa yang memiliki literasi budaya yang baik akan memiliki modal dalam belajar dan siap menghadapi tantangan masa depan yang berkaitan dengan keragaman budaya. Kemampuan beradaptasi dalam pembelajaran menjadi aspek penting yang harus dimiliki oleh guru dan siswa di era Revolusi Industri Keempat. Kemampuan guru sekolah dasar dalam beradaptasi dengan perangkat teknologi mempengaruhi kemampuan literasi digital. Oleh karenanya, resiliensi diperlukan untuk beradaptasi secara positif di era digital ketika dihadapkan pada berbagai macam persoalan. Tujuan dari PKM ini adalah untuk membantu Kelompok Kerja Guru Sekolah Dasar (KKG SD) dalam meningkatkan resiliensi dan literasi digital siswa di Kabupaten Bantul, DIY.

Kata kunci: *Resiliensi, Literasi Digital, Edugame*

Abstract

According to UNESCO, the literacy level in Indonesia is still relatively low, with a reading interest index of 0.001. This shows that only one in 10,000 children in Indonesia is interested in reading. Improving literacy is challenging because it requires a comprehensive strategy, especially related to cultural literacy. Increasing cultural literacy is influenced by the learning process. Students who have good cultural literacy will have the capital to learn and be ready to face future challenges related to cultural diversity. The ability to adapt in learning is an important aspect that teachers and students must have in the era of the Fourth Industrial Revolution. Elementary school teachers' ability to adapt to technological devices influences digital literacy skills. Therefore, resilience is needed to adapt positively in the digital era when faced with various kinds of problems. The aim of this PKM is to assist the Primary School Teacher Working Group (SD KKG) in increasing students' digital resilience and literacy in Bantul Regency, DIY.

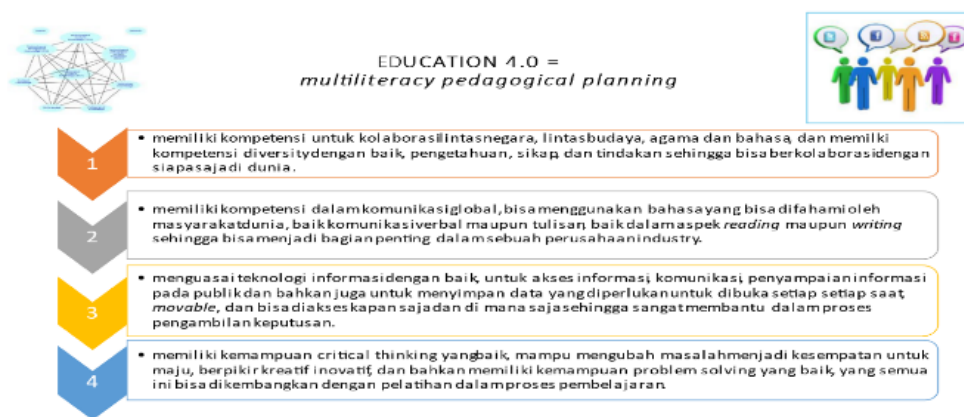
Keywords: *Resilience, Digital Literacy, Edugame*

PENDAHULUAN

Literasi Indonesia relative masih rendah yakni menduduki peringkat 60 dari 61 negara soal minat membaca (Global Education Monitoring Report Team, 2016). UNESCO menyebutkan indeks minat baca di Indonesia mencapai 0,001 artinya setiap 1000 penduduk hanya satu yang memiliki minat baca. Sama halnya dengan pernyataan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan PBB menyatakan presentase minat membaca siswa di Indonesia 0,01%, artinya terdapat satu anak yang memiliki minat baca dari 10000 anak di Indonesia (Ferry, 2018). Kemampuan membaca rendah akibat keterbatasan Bahasa dalam berkomunikasi (Nasirudin, 2019) dapat berpengaruh besar terhadap wawasan, mental dan perilaku (Permatasari, 2015). Kondisi literasi budaya di Indonesia yang masih rendah dibuktikan banyaknya kasus diskriminasi dan sara yang terjadi di masyarakat (Helaluddin, 2018; Mubarrak, 2020), juga belum adanya sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran yang dapat mengembangkan literasi budaya pada siswa. Komisi Nasional Hak Asasi Manusia (Komnas HAM) menjelaskan sebesar 27,8% mengalami dan menyaksikan perilaku diskriminasi (Komnas HAM, 2021), siswa sering membeda-bedakan gender, dan bahkan ada beberapa siswa tidak peduli dengan tradisi.

Upaya untuk meningkatkan literasi tidak mudah karena membutuhkan pendekatan yang komprehensif, khususnya terkait dengan literasi budaya. Padahal, literasi budaya yang dianggap sebagai kecakapan untuk mengenal dan memahami nilai budaya di sekitar (Ahsani, 2021; Ochoa, 2019), membantu membuka peluang menjadi pribadi yang berkompoten (Ahsani, 2021; Tohani, 2019), sehingga memiliki kemampuan membaca dan menafsirkan budaya dalam beragam manifestasi. Proses pembelajaran mempunyai dampak peningkatan literasi budaya. Literasi budaya dan kegiatan pembelajaran memiliki hubungan yang erat dan tidak dapat dipisahkan, karena kondisi pembelajaran di sekolah melibatkan berbagai individu yang memiliki budaya masing-masing (Nurjanah, 2020; Triyono, 2019). Literasi budaya diyakini penting karena membantu beradaptasi pada lingkungan dan bersikap bijaksana terhadap keragaman (Ahsani, 2021; Tohani, 2019). Siswa yang memiliki literasi budaya yang baik, biasanya memiliki modal dalam belajar dan dapat menghadapi tantangan yang berkaitan dengan keragaman budaya di masa depan.

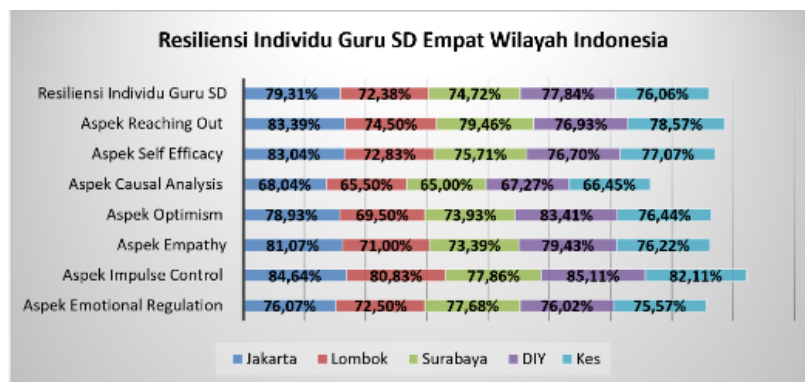
Kemampuan adaptasi belajar di era revolusi industri 4.0 harus dilakukan oleh guru. Guru harus mempunyai kemampuan literasi yang bersifat komprehensif agar dapat mengajar siswa lebih kreatif dan inovatif. Kemampuan literasi merupakan prasyarat pokok yang harus dimiliki oleh guru, sebagaimana digambarkan pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Rencana Pendidikan Multiliterasi

Bagi guru mengembangkan muliterasi d era revolusi industri 4.0 cenderung belum optimal, sehingga masih dibutuhkan penanganan yang komprehensif. Bagi guru peningkatan literasi menjadi aspek penting untuk mengembangkan kompetensi optimal, demikian halnya peningkatan resiliensi guru menjadi aspek penting agar guru memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi.

Kondisi resiliensi guru yang belum optimal, digambarkan dari data uji coba produk edugame yakni Jakarta, Lombok, Surabaya dan D.I. Yogyakarta tentang resiliensi individu ditinjau dari tujuh aspek yaitu aspek *emotional regulation, impulse control, empathy, optimism, causal analysis, self-efficacy, reaching out*. hasilnya belum masuk kategori tinggi.



Gambar 2. Tingkat Resiliensi Individu Guru SD di Empat Wilayah Indonesia Ditinjau dari Tujuh Aspek

Data di atas menjelaskan tingkat resiliensi guru SD di empat wilayah Indonesia meliputi Jakarta, Lombok, Surabaya dan D. I. Yogyakarta pada kategori resilien namun belum optimal, artinya semua aspek pembentuk resiliensi individu guru SD di empat wilayah rata-rata masih perlu peningkatan dan perbaikan. Khususnya untuk D.I Yogyakarta masalah rendahnya resiliensi guru cenderung belum optimal disampaikan oleh Kepala Dinas pada pendampingan uji coba produk edugame di Yogyakarta yang diikuti oleh wakil-wakil Guru SD yang memahami IT. Realitas tersebut yang menjadi dasar bagi kegiatan PkM DRPM 2023.



Gambar 3. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bantul memberikan sambutan dalam rangkaian kegiatan review dan uji coba terbatas produk bersama guru SD

Berdasarkan permasalahan di atas ada dua masalah umum yang sebenarnya dihadapi oleh Dinas Pendidikan yakni literasi yang belum optimal dan kedua, masalah rendahnya daya adaptasi guru dalam merespon perkembangan teknologi. Kemampuan guru sekolah dasar beradaptasi dengan perangkat teknologi mempengaruhi kemampuan literasi digital. Sekolah Dasar memiliki tantangan lebih besar dibandingkan tingkat Pendidikan lain (jenjang lebih tinggi), hal ini dikarenakan usia siswa SD cenderung membutuhkan pendampingan penuh saat belajar (Faturrohman, 2021). Realitas sosial yang mengalami

perubahan, menuntut guru SD siap sedia beradaptasi secara positif dengan situasi sulit. Bagi guru pada fase ini sangat diperlukan karena membantu menghadapi masalah/ hambatan/ kesulitan, serta mampu beradaptasi secara positif. Resiliensi dibutuhkan guru di era digital (Masten, 2001; Yates, 2003; Sroufe, 2005), agar tetap stabil dalam kondisi/situasi yang menekan/sulit. Resiliensi dibutuhkan agar memiliki daya adaptasi dan respon yang lebih positif dalam menghadapi berbagai persoalan, sehingga dapat bertahan dan bangkit kembali.

Progam PkM bagi KKG ditujukan untuk memotivasi Guru SD sebagai tenaga profesional dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan resiliensi dan literasi digital melalui media edugame. Guru SD memiliki peran penting dalam mengajar dan mendidik, perlu dilatih sebagai upaya meningkatkan resiliensi dan literasi berbasis edugame untuk membangun agar sikap yang sigap, tegas dan bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan. Dalam era digital transfer ilmu pengetahuan, media edugame dirancang untuk pengayaan Pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif (Sukamto, 2011). Penggunaan media game edukasi secara tepat memiliki manfaat sebagai peningkatan literasi digital siswa, aktivitas siswa dan guru serta memotivasi belajar siswa lebih efektif, efisien dan berdaya tarik. Praktik penggunaan edugame untuk siswa dalam penguatan literasi dan resiliensi mendapat respon yang positif saat dilakukan uji coba dan diseminasi di beberapa sekolah dasar, sebagaimana digambarkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4. Uji coba terbatas dan pendampingan penggunaan edugame kepada guru dan siswa

Tujuan pendampingan dan pelatihan pembuatan edugame adalah a) Memberikan penguatan kepada guru untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal; b) Memberikan wawasan kepada guru untuk menciptakan media pembelajaran inovatif berbasis edugame. Manfaat pendampingan dan pelatihan pembuatan edugame yakni a) Pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan media pembelajaran inovatif. b) Menambah wawasan kepada praktisi pendidikan untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan inovatif.

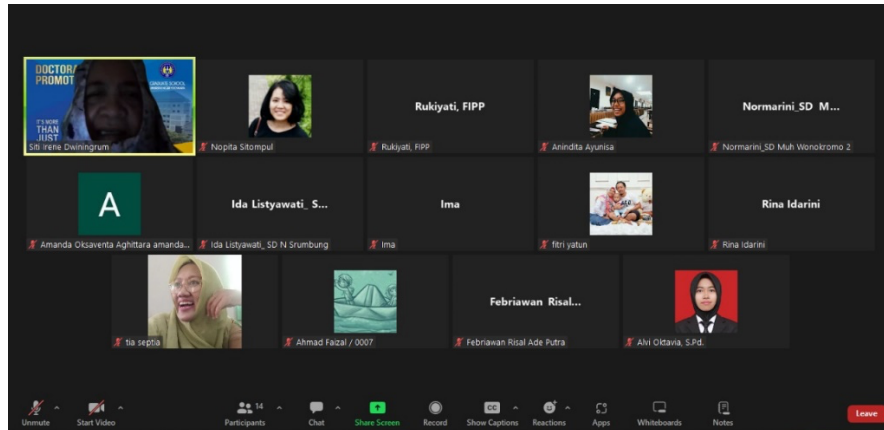
METODE

Pengabdian dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 hingga Februari 2024. Sasaran pengabdian ini yaitu Kelompok Kerja Guru Sekolah Dasar (KKG SD) Kabupaten Bantul. Prosedur pelaksanaan pendampingan dan pelatihan untuk membangun resiliensi dan literasi digital sebagai berikut:

1. Zoom Paparan konsep
Zoom paparan konsep dilaksanakan pada bulan September 2023, dalam paparan konsep ini, tim pengabdian memaparkan konsep resiliensi dan literasi digital. Selain itu, dilakukan pembentukan kelompok yang terdiri dari 2 kelas atas dan 2 kelas bawah.
2. Praktik dan pelatihan pembuatan edugame di studio
Praktik dan pelatihan pembuatan edugame dilaksanakan pada bulan September 2023 setelah dilakukan paparan konsep melalui zoom meeting. Dalam pelaksanaan praktik, tim pengabdian bekerja sama dengan tim ahli dari PT Animars Demikita Metamedia, tim guru mengunjungi studio animars untuk melihat proses pembuatan edugame.
3. Pendampingan Pembuatan Konten
Pendampingan pembuatan konten dilakukan pada bulan Oktober hingga November untuk mengonsultasikan alur cerita dan penokohan dalam penyusunan edugame bersama tim pengabdian.
4. Pendampingan Teknis Penyusunan Edugame
Pendampingan teknis penyusunan edugame dilaksanakan selama bulan Oktober hingga November bersama tim ahli dari PT Animars Demikita Metamedia.
5. Finalisasi
Finalisasi produk dilaksanakan pada bulan Februari 2024. Proses finalisasi produk dilaksanakan dengan memaparkan hasil karya kemudian tim pengabdian memberikan masukan dan saran kepada kelompok guru untuk perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- 1) Pelaksanaan Pelatihan
 - a) Zoom Paparan Konsep
Pelatihan dimulai dengan pemaparan konsep melalui zoom meeting. Dalam paparan ini, dibentuk kelompok-kelompok edugame. Kelompok yang dibentuk terdiri dari 2 kelompok kelas atas, dan 2 kelompok kelas bawah.



Gambar 5. Zoom Meeting Paparan Konsep dan Pembagian Kelompok

b) Praktik dan Pelatihan Pembuatan Edugame di Studio

Guru-guru yang telah mengikuti workshop penguatan resiliensi dan literasi digital dibagi kedalam tim kecil yang terdiri dari kelas bawah (1-3) dan kelas atas (4-6). Masing-masing terdiri dari 5-6 guru. Setiap tim diminta untuk merancang dan membuat edugame sederhana. Kegiatan pelatihan bekerja sama dengan mitra industri PT. Animars Demikita Metamedia sebagai ahli edugame dan ahli animasi. Pelatihan dimulai dengan penjelasan langkah dan item yang diperlukan untuk merancang edugame.

c) Pendampingan Pembuatan Konten

Tim ahli telah mempersiapkan tokoh yang telah didesain bersama tim pengabdian sebelumnya sehingga dapat langsung digunakan oleh tim guru. Tim ahli menyiapkan beberapa template yang dapat dikreasikan oleh guru secara mandiri sesuai kreativitas masing-masing tim guru.



Gambar 6. Pendampingan Pembuatan Konten

- d) **Pendampingan Teknis Penyusunan Edugame**
Pendampingan pembuatan edugame dilakukan oleh tim ahli dari PT Animars kepada anggota gugus 3 KKG SD Bantul. Kegiatan dilakukan untuk mendampingi para guru dalam menyelesaikan rancangan edugame yang telah didiskusikan oleh tim hingga edugame selesai. Pendampingan dilakukan secara informal disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing tim secara daring ataupun luring.



Gambar 7. Pendampingan teknis penyusunan edugame

- e) **Finalisasi**
Finalisasi pembuatan edugame dilakukan secara luring untuk memaparkan hasil karya edugame guru dan mendapatkan masukan dari tim universitas.



Gambar 8 memaparkan refleksi hasil pembuatan edugame oleh tim guru dan tim pengabdian

Para guru saling menerima masukan yang membangun untuk perbaikan edugame yang lain. Berdasarkan hasil paparannya, tim yang memperoleh penilaian paling baik

diberikan apresiasi dan follow up program untuk merancang edugame tambahan dengan tema dan materi pelajaran yang lain dengan basis budaya.

2) Hasil Edugame Karya Guru

Berikut ini hasil edugame karya guru dari kelompok kelas atas dan bawah:

a) Kelompok Kelas Atas 1

Judul: *The Lost Kingdom*

Konsep *Game Adventure*

- Latar hutan dan planet
- Materi Ekosistem dan Rantai Makanan
- Alur game terdiri dari 4 sesi



Gambar 10. Karya Kelompok Kelas Atas 1

b) Kelompok Kelas Atas 2

Judul: *Save the Little Bird*

Konsep edugame mengembangkan materi rantai makanan.

- Latar hutan perlindungan
- Materi Ekosistem di hutan
- Soal mencocokkan kunci jenis hewan, mencocokkan produsen, konsumen, dan pengurai.



Gambar 11. Karya Kelompok Kelas Atas 2

- c) Kelompok Kelas Bawah 1
 Judul: Pusaka Nusantara
 Konsep game petualangan dengan misi mencari pusaka Nusantara.
- Latar cerita dalam ruangan, taman, perkotaan.
 - Materi bangun datar, bilangan, pancasila.
 - Soal bangun datar, urutan bilangan, Menyusun lambang sila pancasila.



Gambar 12. Karya Kelompok Kelas Bawah 1

- d) Kelompok Kelas Bawah 2
 Judul: *Guardians of Earth*
 Konsep menjaga bumi dari sampah
- Latar perkotaan
 - Materi peduli lingkungan
 - Soal pemilahan sampah residu, organik, dan anorganik.



Gambar 13. Karya Kelompok Kelas Bawah 2

SIMPULAN

Media game edukasi yang dikembangkan untuk media pembelajaran dapat menggunakan fitur unik dan menarik. Penggunaan game edukasi yang inovatif membantu

meningkatkan literasi budaya, mengembangkan rasa cinta siswa terhadap budaya dan mengembangkan karakter siswa, dan terbukti meningkatkan resiliensi dan literasi. Pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran edugame untuk meningkatkan resiliensi dan literasi untuk KKG SD merupakan langkah strategis yang dapat diupayakan diberikan kepada guru dan Masyarakat yang masih memiliki Indonesia. Dengan, pengetahuan yang aplikatif guru dapat mengembangkan kompetensi mengajar dengan membuat media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu dalam PkM juga diberikan pelatihan pembuatan Edugame yang sangat dibutuhkan oleh guru agar mampu mengembangkan konten materi dalam Edugame sesuai dengan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. et al. (2021). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 7. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10317>
- Faturohman, N & Gunawan, A. (2021). Tantangan Lembaga Pendidikan Dasar Dalam Penyelenggaraan Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 di Kabupaten Serang. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 8, No. 02. <http://dx.doi.org/10.32678/geneo.logipai.v8i2.5438>
- Fery, A. A. (2018). *Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting Culinary Experience of Malang sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris di Kota Malang*. Skripsi. Hlm 15.
- Global Education Monitoring Report Team. (2016). Education for People and Planet: *Creating Sustainable Futures for All*. ED-2016/WS/33/Rev unesdoc.unesco.org
- Helaluddin. (2018). Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bahasa Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.1164/rccm.200607-984PP>
- KomnasHAM. (2021). *Masyarakat Alami Diskriminasi oleh Aparat Hukum*. In Komisi Nasional Hak Asasi Manusia
- Masten, A.S. (2001). Ordinary Magic: Resilience Processes, I: Development. *American Psychologist*, 56:227-238
- Mubarrak, H., & Kumala, I. D. (2020). Diskriminasi terhadap Agama Minoritas: Studi Kasus di Banda Aceh. *Seurune Jurnal Psikologi Unsyiah*, 3(2), 42–60. <https://doi.org/10.24815/s-jpu.v3i2.17553>.
- Nasiruddin, F.A. (2019). Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif tipe Talking Chips Terhadap pengenalan Lambang Bilangan Romawi Pada Siswa Sekolah dasar di Kabupaten Maros. 1(3), 1-35
- Nurjannah, A., dkk. (2020). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398>.
- Ochoa, G. G., & McDonald, S. (2019). Destabilisation and Cultural Literacy. *Intercultural Education*, 30(4), 351–367. <https://doi.org/10.1080/14675986.2018.1540112>
- Permatasari, A. Membangun Kualitas Bangsa Dengan Budaya Literasi. (2015). *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB 2015*, 146–156. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Sroufe, L. A., Egeland, B., Carlson, E.A., & Collins, W. A. (2005). *The development of the person: The Minnesota Study of Risk and Adaptation from birth to adulthood*. New York, NY: The Guilford Press.

- Sukanto, R. A. dan Shalahuddin, M. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung.
- Tohani, E., & Sugito. (2019). Penguatan Literasi Budaya bagi Pelaku Seni Budaya Desa Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 39–46. <https://doi.org/10.21009/JIV.1401.4>
- Triyono. (2019). Pentingnya Literasi Budaya di Desa Seni Jurang Blimbing. *Anuva*, 3(1), 77–85.
- Yates, T.M., Egeland, B. & Sroufe, L.A. (2003). *Rethinking resilience: a developmental process perspective*. (In Luthar, S.S., ed. *Resilience and vulnerability: adaptation in the context of childhood adversities*. Cambridge: Cambridge University Press. p. 243-266.).