

---

# MENGINTEGRASIKAN *GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR: SEBUAH SOLUSI ATAU MASALAH?

Dwi Yuniasih Saputri<sup>✉</sup>, Rukayah, Mintasih Indriayu

Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kajian tentang penggunaan *game* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Peneliti memperoleh data dari buku-buku dan jurnal yang relevan dengan variabel yang diteliti. Studi pustaka tentang penelitian penggunaan *game* ini berfokus pada kajian yang membahas penggunaan *game* dalam pembelajaran ditinjau dari segi positif dan negatif di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan siswa dalam belajar. *Game* memberikan pengaruh yang positif jika guru dapat memanfaatkan dengan tepat. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam belajar. Pembelajaran yang demikian berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan *game* sebagai media pembelajaran. Guru dapat bekerja sama dengan beberapa ahli teknologi pendidikan untuk merancang *game* yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** *game*, media pembelajaran, sekolah dasar

---

## Abstract

*The purpose of this study is intended to know the study of the use of games as a learning media in primary schools. The method used in this research is a literature study. Researchers obtained data from books and journals relevant to the variables studied. The literature study on the use of this game focuses on a study that discusses the use of games in learning in terms of positive and negative in primary schools. The results showed that the game can be a decision to overcome the boredom of students in learning. The game has a positive effect if the teacher can make the best use of it. Learning becomes more interesting and fun so students do not think overwhelmed in learning. Such learning impacts on improved student learning outcomes. Therefore, teachers need to integrate game as learning media. Teachers can work with some educational technology experts to design games that fit the needs of elementary school students.*

**Keywords:** *game*, learning media, primary school

---

<sup>✉</sup>Alamat korespondensi:  
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53 Kudus  
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198  
E-mail: dwiyuniasih@student.uns.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan faktor penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Sadiman (2014: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Peran media pembelajaran yaitu untuk menghindari kegagalan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, atau diamati (Daryanto, 2013: 5).

Guru dalam mengajarkan materi kepada siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret perlu menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Santrock (2013: 55) yang mengemukakan bahwa strategi yang perlu digunakan oleh guru dalam mengajarkan siswa dengan pemikiran operasional konkret diantaranya menggunakan alat bantu visual atau alat peraga. Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan animasi akan lebih diingat oleh siswa. Orang dapat mengingat 20% dari apa yang dilihat, 30% dari apa yang didengar, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 80% dari apa yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus (Munir, 2012: 6).

Media pembelajaran saat ini bermacam-macam bentuknya. Hal tersebut juga terjadi karena adanya pengaruh teknologi yang semakin canggih. Penggunaan teknologi canggih berdampak pula pada bidang pendidikan khususnya dalam penggunaan alat-alat pembelajaran. Penerapan pembelajaran berbasis teknologi saat ini cenderung diminati oleh siswa. Atsusi (2014: 11) mengemukakan bahwa siswa pada jaman sekarang kurang tepat jika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan cara tradisional karena sudah banyak hal yang berubah pada siswa. Perubahan tersebut dikarenakan adanya pengaruh dari TV, internet, HP, dan sebagainya.

Keengwee & Georgina (2013) mengemukakan bahwa cara untuk mengajar pribumi digital dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan minat siswa. Media pembelajaran yang melibatkan teknologi canggih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang bermain. Siswa sekolah dasar saat ini sudah terbiasa bermain game dalam kehidupan sehari-hari.

Victoria dkk (2010) telah melakukan penelitian yang memberikan hasil bahwa sebagian besar anak yang berusia 8-18 tahun lebih memilih memainkan video game daripada membaca buku. Hal tersebut mengakibatkan pada rendahnya hasil

belajar siswa karena siswa lebih banyak bermain game daripada belajar.

Langkah yang digunakan guru untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengintegrasikan game yang mendidik dalam pembelajaran. Penggunaan game sebagai media pembelajaran mempunyai banyak manfaat. Ahmad dan Jafar (2012) mengemukakan bahwa integrasi dan implementasi game komputer ke dalam pembelajaran membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Demirbilek & Tamer (2010) juga telah meneliti penggunaan game komputer pada pembelajaran matematika dan memberikan hasil bahwa game dapat memudahkan siswa untuk memahami materi.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak penerapan game sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu guru dapat menerapkan game sebagai media pembelajaran dengan memperhatikan kekurangan dan kelebihan game. Sehingga guru dapat mengintegrasikan game sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Peneliti memperoleh data dari berbagai sumber yang relevan dengan variabel yang diteliti. Fokus penelitian literatur ini, yaitu dampak integrasi game dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sumber data yang digunakan adalah sumber literatur. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah memperdalam pengaruh penggunaan game dalam pembelajaran. Validitas data dalam penelitian kepustakaan dilakukan dengan triangulasi dan pemeriksaan lebih teliti dan rajin. Triangulasi menggunakan jenis triangulasi data. Kemudian, pemeriksaan yang lebih ketat dan rajin berarti memeriksa setiap sumber data dari berbagai literatur dengan cermat dan berkesinambungan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan sesuai dengan pendekatan yang ada dalam studi pustaka, yaitu analisis historis. Jenis analisis historis ini dipilih karena di satu sisi, penggunaan game dalam pembelajaran belum dianggap memberikan pengaruh positif oleh praktisi. Namun, di sisi lain, siswa di sekolah dasar cenderung menyukai *game*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Dampak Positif Penggunaan Game

Banyak ahli yang telah melakukan penelitian mengenai penggunaan *game* dalam

pembelajaran. Giannakos (2013) telah melakukan penelitian penggunaan game dalam pembelajaran dan memberikan hasil bahwa siswa menikmati belajar melalui permainan. Kesenangan dalam bermain mempunyai hubungan yang erat dengan kinerja siswa, sehingga guru tidak boleh mengabaikan kesenangan dalam belajar karena dapat menurunkan kinerja siswa. Hal tersebut sejalan dengan Heafner (2004) yang mengemukakan bahwa "siswa menikmati belajar menggunakan teknologi karena mereka melihat teknologi sebagai hal yang menarik dan menghibur".

Cankaya dan Karamete (2009) meneliti pengaruh *computer games* terhadap sikap siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap mata pelajaran matematika dan sikap siswa terhadap komputer pendidikan bernilai positif. Desain permainan menarik minat siswa dan menjadi media pembelajaran yang efektif digunakan (Javidi & Sheybani, 2014).

Eow dkk (2010) juga mengemukakan bahwa penggunaan *computer games* disertai pendekatan pembelajaran memberikan peluang besar dalam meningkatkan persepsi kreatif siswa. Video game juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti kemampuan memori dan kecepatan reaksi (Adkins, 2017). Hal tersebut dikarenakan siswa lebih suka alat bantu visual untuk mendapatkan informasi baru sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Ebata, 2008).

Atsusi (2014: 44-45) mengemukakan beberapa manfaat game yaitu untuk meningkatkan motivasi, melatih pemahaman yang kompleks, pemelajaran reflektif, dan umpan balik dan pengaturan diri. Penggunaan game memotivasi siswa karena siswa merasa senang dalam belajar. Game juga terdiri dari sistem yang kompleks sehingga melatih siswa untuk memahami konsep yang kompleks. Melalui game siswa diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen dan merefleksikan hasil-hasil keputusan yang mereka buat. Melalui pelaksanaan eksperimen dan umpan balik, siswa belajar untuk memperbaiki pilihan dan mengendalikan aksi-aksinya di ruang bermain.

Guru, pendidik guru dan administrator sekolah perlu mengintegrasikan teknologi di dalam kelas untuk mempersiapkan siswa di masa depan (Florence & Marsha, 2015). Finamore etc (2012) mengemukakan bahwa motivasi, keterlibatan, pencapaian tujuan dan interaksi yang efektif merupakan komponen penting bagi siswa untuk berhasil. Sehingga merekomendasikan untuk menggunakan aplikasi media elektronik agar

memotivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## 2. Dampak Negatif Penggunaan *Game*

Banyak orang tua yang tidak sadar dengan penggunaan game yang mempunyai berdampak langsung pada anak yaitu siswa dapat mengadopsi perilaku agresif dan kekerasan saat mereka diizinkan menghabiskan cukup banyak waktu dalam bermain (Mashrah, 2017). Game yang beredar di pasaran saat ini banyak yang berisi kekerasan sehingga dapat memberikan dampak negative pada siswa untuk cenderung mengikuti trend yang terdapat pada konten game tersebut. Peran guru untuk mengatasi masalah ini yaitu mengubah konten yang terdapat pada game menjadi konten yang bersifat mendidik. Hal tersebut akan membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kirkorian dkk (2008) mengemukakan bahwa penting untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari dunia nyata dan memiliki beberapa pengalaman agar tidak terisolasi dari dunia virtual. Penggunaan game dalam intensitas yang tinggi dapat membuat siswa kecanduan. Oleh karena itu, guru harus bisa membatasi penggunaan game agar digunakan dengan efektif dan efisien.

## 3. Mengintegrasikan *Game* dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Guru ketika akan mengintegrasikan game sebagai media pembelajaran perlu memperhatikan kesesuaian antara game, materi dan tujuan pembelajaran. Menurut Atsusi (2014: 257-259) mengemukakan tujuh syarat mutlak dalam mengintegrasikan game dalam pembelajaran yaitu: (1) penerapan dalam semua bidang pemelajaran; (2) partisipasi penuh; (3) berbagai metode pemelajaran; (4) jalan cerita yang menarik; (5) memotivasi siswa pada penelitian dan penemuan; (6) memberikan tingkat tantangan yang sesuai; dan (7) mendukung pemelajaran umum siswa.

Atsusi (2014: 259-266) mengemukakan proses sistematis untuk mengintegrasikan game dalam tujuh langkah yaitu: (1) evaluasi lingkungan pemelajaran yaitu dengan cara mensurvei budaya di kelas apakah mendukung untuk penggunaan game; (2) memilih game yang sesuai untuk media dan materi; (3) bermain game yaitu guru harus mempunyai kemampuan untuk menggunakan game; (4) hubungkan game dengan standar kurikulum; (5) komunikasikan dengan administrator sekolah seperti kepala sekolah, konselor, dan direktur kurikulum; (6) diskusikan dengan staf teknologi sekolah mengenai kriteria

perangkat teknologi di sekolah untuk penggunaan game; (7) komunikasikan dengan orangtua dan pengasuh anak agar orangtua siswa merasa dihargai dan diberi pilihan, sehingga kecemasan terhadap teknologi yang digunakan dalam pembelajaran berkurang.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian dapat disimpulkan bahwa penggunaan game memberikan dampak yang positif jika guru dapat menerapkan game sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Penggunaan game dapat memberikan dampak yang negatif apabila konten yang terdapat pada game berisi kekerasan sehingga dapat berpengaruh pada psikologis siswa untuk meniru apa yang terdapat pada game. Frekuensi penggunaan game yang terlalu sering juga dapat mengakibatkan kecanduan. Selain itu juga dapat mengakibatkan terisolasi dari dunia nyata. Guru dapat menggunakan game sebagai inovasi media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan bervariasi. Penggunaan game juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Game dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dengan berpedoman pada syarat dan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Guru perlu bekerjasama dengan pihak yang ahli dibidang teknologi untuk menciptakan game yang sesuai dengan pendidikan sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adkins, M., "How Video Games and Digital Literacy Impacts Student Achievement and Development: An Analysis of Synergistic Integration," Proceedings of SITE 2014--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 1-5). Jacksonville, Florida, United States: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2014.
- Ahmad, Ibrahim & Azizah Jaafar. 2012. Computer games: implementation into teaching and learning. *Journal Social and Behavioral Sciences*, 59, 515 – 519.
- Atsusi. 2014. *Bermain Game di Sekolah: Video Game dan Permainan Komputer Simulasi untuk anak SD dan SMP*. Jakarta: Permata Puri Media.
- Cankaya, Serkan dan Aysen Karamete. 2012. The effects of educational computer games on students' attitudes towards mathematics course and educational computer games. World Conference on Educational Sciences 2009, *Procedia Social and Behavioral Sciences* 1, 145–149.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Demirbilek, Muhammet and Suzan Lema Tamer. 2010. Math teachers' perspectives on using educational computer games in math education. *Journal Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9 709–716.
- Ebata, M. 2008. Motivation Factors in Language Learning. *The Internet TESL Journal*, 14(4). Retrieved from <http://iteslj.org/Articles/Ebata-MotivationFactors.html>
- Eow, Yee Leng, Wan Zah bte Wan Ali, Rosnaini Mahmud, Roselan Baki. 2010. Computer games development and appreciative learning approach in enhancing students' creative perception. *Journal Computers & Education*, 54 146–161.
- Finamore, D. C. D., Hochanadel, A. J., Hochanadel, C. E., Millam, L. A., & Reinhardt, M. M. 2012. Electronic Media : A Motivational Strategy for Student Success. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 15(1).
- Giannakos, M. N. 2001). Enjoy and learn with educational games: Examining factors affecting learning performance. *Computers and Education*, 68, 429–439.
- Heafner, T. (2004). Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher*, 4(1), 42–53.
- Javidi, G. & E. Sheybani. 2014. "Teaching Computer Programming through Game Design: A Game First Approach," *GSTF Journal on Computing (JoC)*, vol. 4, pp. 17-22.

- Keengwe, J. S. & D. Georgina, 2013. “Supporting digital natives to learn effectively with technology tools,” *International Journal of Information & Communication Technology Education*, vol. 9 (1), pp. 51-59,
- Kirkorian, H. L., Wartella, E. A. & Anderson, D. R. 2008. Media and young children's learning. *Future of Children*, 18, 39-61.
- Mashrah, Hind Talal. 2017. The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning*. Vol. 11 (1) pp. 35-40.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, J. W. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan Tri Wibowo. 2013. Jakarta: kencana Prenada Media Group