



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2025) pp: 1986-1992

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Sosialisasi Game Edukasi Web untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 5 Makmur

Hamsidar, Afkar, Dian Annisa, Fitri Sarabunis, Elly Fitri, Aulia Dhany

Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana, Universitas Almuslim

[hamsidarhs74@gmail.com](mailto:hamsidarhs74@gmail.com), [afkar@umuslim.ac.id](mailto:afkar@umuslim.ac.id), [dianannisa552@gmail.com](mailto:dianannisa552@gmail.com), [sarabunis@gmail.com](mailto:sarabunis@gmail.com),

[fitrielly292@gmail.com](mailto:fitrielly292@gmail.com), [auliadhany69@yahoo.com](mailto:auliadhany69@yahoo.com)

### **Abstrak**

*Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 5 Makmur dengan melibatkan kepala sekolah, guru, serta siswa kelas V sebagai peserta utama. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari hasil wawancara dengan salah satu rekan mahasiswa yang mengungkapkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, sementara ketertarikan mereka terhadap game sangat tinggi. Selain itu, guru-guru di sekolah tersebut diketahui belum mahir dalam mengimplementasikan game edukasi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang bersemangat, cepat bosan, dan sering mengantuk saat mengikuti pelajaran di kelas. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan mengenalkan game edukasi berbasis web kepada guru dan siswa sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Tujuan utamanya adalah meningkatkan minat belajar siswa sekaligus meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis web. Metode pelaksanaan meliputi pengumpulan bahan terkait game edukasi berbasis web, penyusunan rencana kegiatan, koordinasi intensif dengan pihak sekolah, serta pelaksanaan kegiatan yang berlangsung pada hari Senin, 16 Desember 2024. Dalam kegiatan ini guru diberikan pelatihan penggunaan game edukasi, sementara siswa diperkenalkan dan diajak langsung mencoba game sebagai sarana belajar. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Guru juga mulai memahami cara kerja game edukasi berbasis web dan mampu mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak berkelanjutan dalam meningkatkan minat belajar siswa dan keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital.*

*Kata kunci: Minat Belajar, Game Edukasi, Website*

### **1. Latar Belakang**

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia Pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik belajar, terutama bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar (SD) [1]. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah penggunaan Game Edukasi Berbasis Web, yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengajarkan berbagai konsep dan keterampilan secara interaktif di UPTD SD Negeri 5 Makmur. Game edukasi adalah game yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang [2]. Adapun pengertian lain dari game edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk memainkannya [3].

*Game Edukasi Berbasis Web* merupakan permainan yang dirancang khusus dengan tujuan untuk mendidik, mengasah kemampuan, serta meningkatkan pemahaman siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Dalam konteks pembelajaran, game edukasi berperan sebagai media yang membantu menyampaikan materi pelajaran melalui aktivitas yang menghibur [4]. Misalnya, seorang siswa dapat belajar matematika melalui petualangan mencari harta karun yang melibatkan pemecahan soal-soal perhitungan, atau mempelajari sejarah melalui simulasi perjalanan waktu yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa bersejarah. Dengan menggunakan platform web, game ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, seperti komputer atau tablet, tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak yang rumit [5]. Di karenanya membuat *Game Edukasi Berbasis Web* sangat fleksibel dan dapat diakses di berbagai tempat, seperti di rumah, di sekolah, maupun di luar jam pelajaran. Fleksibilitas ini menjadi salah satu kekuatan utama media berbasis web,

karena memungkinkan siswa belajar secara mandiri tanpa dibatasi ruang dan waktu. Aksesibilitas yang luas juga mendukung keberlanjutan proses belajar, di mana siswa dapat mengulang materi sesuai kebutuhan dan ritme belajarnya sendiri, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan belajar sejak tahap awal. Temuan ini sejalan dengan studi yang menegaskan bahwa platform edukasi berbasis web menyediakan tingkat aksesibilitas tinggi dan dapat digunakan lintas perangkat [6]. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran ‘anytime-anywhere’ meningkatkan peluang siswa untuk tetap terhubung dengan aktivitas belajar, terutama pada konteks pendidikan dasar yang membutuhkan fleksibilitas tinggi [7].

Dalam konteks pembelajaran di UPTD SD Negeri 5 Makmur, Game Edukasi Berbasis Web tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan. Melalui game play yang melibatkan tantangan dan penghargaan, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah menyerap informasi. game edukasi tidak hanya memberikan manfaat dari sisi akademik, tetapi juga membantu mengembangkan karakter siswa [8]. Penggunaan game dalam pembelajaran juga membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena mereka merasa terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif [9]. Selain itu, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa game edukatif berbasis web atau digital secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar maupun menengah. Misalnya, dalam studi terhadap siswa IPS, penggunaan media interaktif berbasis game edukasi terbukti meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar secara bermakna melalui sifat tantangan dan imajinatif pada game [10]. Untuk pelajaran ekonomi SMA, pembelajaran *Game-Based Learning* dengan Quizizz menunjukkan lonjakan motivasi belajar siswa setelah diintegrasikan dengan kuis interaktif berbasis permainan [11]. Penelitian lain pada SD Pringsewu Timur juga melaporkan bahwa aktivitas bermain game online berkorelasi positif dengan motivasi belajar siswa, terutama saat game dirancang dengan elemen tantangan dan feedback langsung [12]. Bahkan, pada konteks web Wordwall, ditemukan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa IPA dan bahasa dengan cara yang sangat interaktif dan mudah diakses [13].

Tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif, siswa tidak hanya merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan kognitif yang lebih baik. Hal ini sangat penting untuk mendukung pembelajaran mandiri, mengingat siswa dituntut untuk mampu memahami materi secara lebih fleksibel serta menguasai teknologi sebagai bagian dari proses belajar di era digital saat ini.

Sosialisasi Game Edukasi Berbasis Web di UPTD SD Negeri 5 Makmur diharapkan dapat menjadi salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan game edukasi memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga proses memahami konsep menjadi lebih mudah dan tidak membosankan. Selain itu, pendekatan ini juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kreatif, karena mereka dapat mengintegrasikan teknologi sebagai pendukung utama proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sejak dini.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini yang sangat dekat dengan teknologi. Dengan memanfaatkan game edukasi berbasis web, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan adaptasi terhadap media digital. Hal ini sangat relevan untuk mempersiapkan mereka menghadapi perkembangan pendidikan modern yang semakin mengedepankan teknologi, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi generasi yang lebih kreatif, mandiri, dan siap bersaing di masa depan.

## 2. Metode Penelitian

Permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa di UPTD SD Negeri 5 Makmur, adalah rendahnya minat belajar siswa serta kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan berbasis teknologi., khususnya pada game edukasi berbasis web. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- (1) Mengumpulkan bahan tentang peningkatan keterampilan teknologi melalui pemanfaatan game edukasi berbasis web
- (2) Menyusun rencana kegiatan pengabdian masyarakat yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di UPTD SD Negeri 5 Makmur

- (3) Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk memperoleh dukungan serta memastikan relevansi materi yang disampaikan
- (4) Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat pada hari Senin, 16 Desember 2024 di UPTD SD Negeri 5 Makmur.

## 2.1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan akan dibagi menjadi tiga bagian utama sebagai berikut:

1. **Pengenalan Game Edukasi Berbasis Web**  
 Kegiatan ini dilakukan melalui metode ceramah, demonstrasi, dan sesi Tanya jawab yang akan dipandu oleh narasumber. Game yang akan dikenalkan meliputi Wordwall, Educandy, dan Genially, game ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik pembelajaran siswa tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini penting karena pelatihan guru terkait game Wordwall dan Educandy terbukti meningkatkan kesiapan dan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran berbasis digital [14]. Selain itu, penggunaan media interaktif yang sederhana dan mudah diakses terbukti efektif menarik perhatian siswa dan memperkuat proses pemahaman konsep sejak tahap awal pembelajaran.
2. **Praktik atau Simulasi Penggunaan Game Edukasi**  
 Pada sesi ini akan melibatkan murid kelas V secara langsung untuk melakukan praktik penggunaan game berbasis web yang telah dikenalkan. Narasumber akan memandu praktik penggunaan game Wordwall, Educandy, dan Genially secara langsung sehingga siswa dapat memahami cara kerja dan alur penggunaannya sebagai media pembelajaran. Pendampingan langsung seperti ini memberikan pengalaman belajar konkret yang meningkatkan keterlibatan siswa, sejalan dengan hasil penelitian bahwa game Wordwall sangat valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran [4]. Praktik langsung juga membantu siswa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital dengan alur yang mudah diikuti.
3. **Evaluasi dan Monitoring**  
 Evaluasi dilakukan secara berkala untuk menilai efektivitas pemanfaatan game edukasi berbasis web oleh guru dan siswa. Monitoring juga dapat dilakukan untuk memastikan bahwa guru dapat mengimplementasikan game tersebut dalam proses pembelajaran dan siswa dapat menggunakannya untuk meningkatkan penguasaan materi secara menyenangkan. emuan penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi berbasis Wordwall yang divalidasi dan diuji coba di sekolah dasar masuk dalam kategori “sangat layak” dan memberikan peningkatan nyata pada pemahaman siswa [15]. Oleh karena itu, proses evaluasi dan monitoring sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran.

## 2.2. Jadwal Pelaksanaan

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan

Jenis Kegiatan	Desember																							
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
Survey lokasi PKM	✓																							
Penyusunan Proposal Kegiatan		✓	✓																					
Persiapan alat dan bahan kegiatan				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓											
Pelaksanaan Kegiatan														✓	✓									
Evaluasi Kegiatan																	✓	✓						
Penyusunan laporan																			✓	✓	✓	✓	✓	✓

### 2.3. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya yang berfokus pada peningkatan kapasitas guru melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis web, merupakan tolok ukur penting untuk menilai sejauh mana tujuan program telah tercapai. Keberhasilan kegiatan bukan hanya dilihat dari terlaksananya aktivitas atau tersalurkannya materi, tetapi dari perubahan nyata yang terjadi pada peserta, terutama dalam kompetensi, pemahaman, dan motivasi mereka dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dalam konteks ini, indikator keberhasilan disusun dengan mempertimbangkan tiga aspek utama: peningkatan pengetahuan, perubahan perilaku, dan penerapan berkelanjutan dalam praktik mengajar. Setiap indikator memiliki peran penting dalam menggambarkan kualitas hasil kegiatan secara menyeluruh.

Indikator pertama adalah meningkatnya pemahaman guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis web. Keberhasilan dapat terlihat dari bagaimana para guru mampu memahami konsep dasar, manfaat, dan langkah-langkah teknis penggunaan platform pembelajaran digital. Peningkatan pemahaman ini mencakup kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur-fitur dasar, mengenali keunggulan media web mendukung pembelajaran interaktif, serta memahami bagaimana teknologi dapat membantu siswa belajar secara lebih efektif. Sebuah kegiatan dianggap berhasil apabila guru bukan hanya sekedar mengetahui, tetapi juga mampu menjelaskan kembali cara kerja media tersebut, memahami alur penggunaannya, serta mengaitkannya dengan kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing. Tingkat pemahaman dapat dinilai melalui diskusi, tanya jawab, umpan balik tertulis, maupun tes sederhana yang mengukur perubahan pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung.

Indikator kedua adalah meningkatnya antusiasme dan minat belajar siswa melalui keterlibatan aktif guru dalam praktik penggunaan game edukasi atau media pembelajaran berbasis web. Keberhasilan dalam indikator ini terlihat dari bagaimana guru mampu mengintegrasikan media digital secara kreatif pada proses pembelajaran hingga memunculkan respon positif dari siswa. Siswa yang tadinya kurang aktif dapat menjadi lebih tertarik karena media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Indikator ini juga mencakup kemampuan guru dalam memilih media yang tepat, menyesuaikan dengan capaian pembelajaran, serta melakukan inovasi dalam penyampaian materi. Dengan demikian, antusiasme siswa menjadi cerminan langsung dari keberhasilan kegiatan pengabdian, karena media pembelajaran yang diadopsi guru benar-benar memberikan dampak nyata pada proses belajar mengajar.

Indikator ketiga adalah meningkatnya kemampuan guru dalam mengakses dan menggunakan media pembelajaran berbasis web secara mandiri. Kemandirian merupakan salah satu pencapaian paling penting dalam kegiatan pelatihan. Program dikatakan berhasil apabila guru tidak lagi bergantung pada pendamping untuk mengoperasikan media pembelajaran digital. Guru mampu melakukan login, mengunggah materi, menyusun konten pembelajaran, hingga memonitor aktivitas siswa secara mandiri tanpa mengalami hambatan berarti. Hal ini menandakan bahwa guru telah menguasai keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk menjalankan pembelajaran digital. Kemandirian ini sangat penting untuk menjaga keberlanjutan program setelah kegiatan pengabdian selesai, sehingga guru dapat terus mempraktikkan keterampilan tersebut dalam jangka panjang.

Indikator berikutnya adalah adanya integrasi game edukasi atau media digital dalam proses pembelajaran secara berkala. Kegiatan pengabdian disebut berhasil apabila guru benar-benar menerapkan teknologi sebagai bagian dari rutinitas mengajar, bukan hanya sesaat setelah pelatihan. Indikator ini menunjukkan keberhasilan jangka panjang karena integrasi media digital sudah menjadi kebiasaan baru bagi guru. Penggunaan media pembelajaran digital setiap minggu atau setiap topik tertentu merupakan bentuk keberlanjutan yang menunjukkan bahwa hasil pelatihan benar-benar memberikan dampak. Selain itu, guru juga mampu melakukan penyesuaian terhadap kebutuhan siswa, memilih jenis game edukasi yang sesuai, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Indikator selanjutnya adalah peningkatan kualitas pengelolaan kelas berbasis teknologi. Keberhasilan dapat terlihat dari bagaimana guru mampu mengatur alur pembelajaran digital, mengelola interaksi siswa melalui media web, serta memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Guru yang mampu mengelola kelas digital dengan baik biasanya menunjukkan peningkatan pada kemampuan komunikasi, pengawasan, serta penilaian berbasis teknologi. Mereka mampu memberikan instruksi yang jelas, menindaklanjuti tugas siswa tepat waktu, dan memanfaatkan fitur evaluasi online untuk mengukur ketercapaian pembelajaran. Keberhasilan dalam indikator ini mencerminkan peningkatan profesionalisme guru dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidikan.

Selain itu, keberhasilan kegiatan juga ditunjukkan melalui peningkatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran digital. Guru yang kreatif mampu mengombinasikan berbagai fitur, seperti video, kuis interaktif, gambar, animasi, dan permainan edukasi untuk menyusun pembelajaran berbasis web yang lebih menarik. Program dikatakan berhasil apabila guru tidak hanya menggunakan media yang tersedia, tetapi juga mampu berinovasi dengan memodifikasi atau menciptakan konten baru yang sesuai dengan gaya mengajar masing-masing. Kreativitas guru akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Indikator keberhasilan terakhir adalah keberadaan komitmen untuk melanjutkan penggunaan media pembelajaran berbasis web secara konsisten. Komitmen ini dapat dilihat dari pernyataan guru, perencanaan pembelajaran yang dibuat, serta tindakan nyata dalam mengimplementasikan teknologi secara berkelanjutan. Dengan adanya komitmen tersebut, hasil kegiatan pengabdian dapat memberikan dampak jangka panjang, tidak berhenti pada waktu kegiatan berlangsung saja. Indikator ini menunjukkan bahwa guru menganggap teknologi sebagai bagian penting dari pembelajaran modern dan siap untuk mengembangkannya secara mandiri.

### **3. Hasil dan Diskusi**

Kegiatan pengabdian berupa sosialisasi game edukasi berbasis web untuk meningkatkan minat belajar siswa di UPTD SD Negeri 5 Makmur Kecamatan Makmur Kabupaten Bireuen yang dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2024 telah berjalan dengan lancar dan mendapat respons positif dari pihak sekolah. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat antusias dan terlibat aktif dalam setiap sesi yang diberikan. Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong mereka untuk memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, guru-guru yang hadir juga menyatakan bahwa media berbasis web ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut hasil yang diperoleh:

#### **3.1. Partisipasi Siswa dan Guru**

Siswa dan guru terlihat sangat tertarik dengan penggunaan teknologi baru dalam pembelajaran, terutama pada game edukasi berbasis web. Antusiasme ini tampak dari cara siswa yang aktif mencoba setiap game yang diberikan, sementara guru ikut mengamati dan mendukung proses tersebut. Keterlibatan kedua pihak menunjukkan bahwa media digital seperti game edukasi dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik selama kegiatan berlangsung.

#### **3.2. Pengenalan Game Edukasi**

Dalam kegiatan ini terdapat 3 macam game edukasi yaitu Wordwall, Educandy, dan Genially untuk membantu siswa belajar secara interaktif. Ketiga game tersebut diperkenalkan satu per satu, dan siswa diberikan kesempatan untuk mencoba langsung. Proses ini membuat siswa lebih memahami cara kerja game, dan mereka tampak menikmati variasi bentuk soal yang disajikan. Guru pun menilai bahwa game-game ini cukup mudah digunakan sebagai pendukung materi pembelajaran.

#### **3.3. Penerimaan Positif**

Seluruh peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mencoba dan memahami game edukasi yang disimulasikan. Respon yang diberikan menunjukkan bahwa media ini diterima dengan sangat baik, baik oleh siswa maupun guru. Siswa merasa lebih tertarik belajar menggunakan game, sedangkan guru melihat bahwa game edukasi dapat membantu meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa.

#### **3.4. Keterlibatan Guru dalam Proses Pembelajaran**

Guru sangat mendukung dan menunjukkan minat dalam mengintegrasikan game edukasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selama kegiatan, guru ikut mendampingi siswa dan memberikan arahan ketika diperlukan. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki kesiapan untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

### 3.5. Keterampilan Digital Siswa

Mayoritas siswa memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat digital, meskipun masih terdapat siswa yang membutuhkan pendampingan saat menggunakan game edukasi berbasis web. Selama kegiatan berlangsung, kemampuan digital siswa tampak meningkat, terutama dalam mengakses link, memilih fitur game, dan memahami tampilan antarmuka. Kegiatan ini sekaligus menjadi sarana untuk melatih literasi digital mereka.

### 3.6. Manfaat Penggunaan Game Edukasi Berbasis Web

Game edukasi merupakan game yang memiliki sifat interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengetahui pencapaiannya terhadap pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan game membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, membantu siswa tetap fokus, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan metode konvensional.

### 3.7. Tantangan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi yang ada di UPTD SD Negeri 5 Makmur. Juga terdapat siswa yang masih membutuhkan bantuan dalam mengoperasikan game berbasis web tersebut. Kendala ini menjadi catatan penting untuk peningkatan fasilitas sekolah agar penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

### 3.8. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Menemui Kepala Sekolah Guna Meminta Perizinan



Gambar 2. Pemaparan Materi Kegiatan kepada Siswa UPTD SD Negeri 5 Makmur



Gambar 3. Cara mengakses game edukasi berbasis web, *Wordwall*, *Genially*, dan *Educandy*

#### 4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa sosialisasi game edukasi berbasis web yang dilaksanakan di UPTD SD Negeri 5 Makmur mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Game wordwall, educandy dan genially berhasil menarik perhatian siswa dan membuat suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup. Selain itu, para guru juga menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk mengimplementasikan metode ini dalam pembelajaran di sekolah. Meskipun masih terdapat kendala keterbatasan akses internet dan perangkat di sekolah, kegiatan ini membuktikan bahwa game edukasi berbasis web dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Saran yang dapat penulis sampaikan adalah pentingnya pemilihan game edukasi yang tepat dan relevan dengan kurikulum serta tingkat pemahaman siswa agar manfaatnya dapat maksimal. Guru dan orang tua juga perlu dilibatkan melalui pelatihan dan pendampingan agar mampu mengarahkan penggunaan game edukasi secara positif. Evaluasi berkelanjutan seperti survey dan sesi lanjutan perlu dilakukan guna memastikan efektivitas penerapan game edukasi serta pemanfaatan teknologi harus dilakukan secara seimbang..

#### Referensi

1. A. Ashila, A. Prasetyo, dan A. Hayu, "Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 10, no. 1, hlm. 15–24, 2024.
2. M. Prensky, *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*, Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2012.
3. D. Novalindry, *Membangun Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Adobe Flash*, 2013, hlm. 112.
4. A. Elisah, A. Suryaning, dan K. Uswatun, "Media Game Edukasi Berbasis Web Wordwall sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 6, no. 5, 2024.
5. Chotijah, "Kartu Memori Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Media Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, hlm. 10–17, 2023.
6. L. Salvador-Ullauri, P. Acosta-Vargas, dan S. Luján-Mora, "Web-Based Serious Games and Accessibility: A Systematic Literature Review," *Applied Sciences*, vol. 10, no. 21, p. 7859, 2020. <https://doi.org/10.3390/app10217859>.
7. X. Du, M. Zhang, B. E. Shelton, dan J.-L. Hung, "Learning Anytime, Anywhere: A Spatio-Temporal Analysis for Online Learning," *Interactive Learning Environments*, vol. 30, no. 1, hlm. 34–48, 2022.
8. P. Azzahra, A. Nurhikmah, dan A. Marini, "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 3, hlm. 439–448, 2023.
9. F. Yahya dan H. Prasetyo, "Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar Melalui Game Edukasi Kahoot pada Siswa SD," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 10, no. 4, hlm. 215–226, 2022.
10. S. N. Hidayah dan T. Prasetyo, "Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 7, hlm. 2632–2635, 2022.
11. E. A. J. Rahma, M. D. M. Ibrahim, S. A. Persada, S. K. Dwiyantri, R. W. A. Rozak, dan M. Nur, "Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar IPS Siswa," *Seroja: Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 1, hlm. 88–98, 2023. <https://doi.org/10.572349/seroja.v2i1.318>.
12. L. A. Sari, S. Mawarzani, dan Suandi, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Tirai Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 2023. <https://doi.org/10.37824/haOp2f02>.
13. A. R. Saputra, F. Yunida, H. Hasriani, I. F. Utami, dan S. Soleha, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 3, 2024. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.287>.
14. M. P. Sijabat, K. Hutabarat, L. Sitorus, dan M. A. J. Daulay, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD," *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 6, no. 3, 2024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>.
15. A. Savitri, I. Sa'diyah, S. F. G. Wijaya, F. Wicaksono, dan A. D. Wibisono, "Pelatihan Pemanfaatan Game Edukasi melalui Wordwall dan Educandy sebagai Kreasi Media Pembelajaran pada Guru MI As-Shibyan, Gresik, Jawa Timur," *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 1, hlm. 79–87, 2022.

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3795>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)