

Mengidentifikasi Berbagai Game Edukasi yang Tepat dengan Perkembangan Zaman di Sekolah Dasar

Intan Safitri ✉

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Subang

✉ intanfitri741@gmail.com

Abstrak

Game edukasi berperan sebagai jenis media yang dipakai untuk memberikan pengajaran dan meningkatkan pengetahuan penggunanya melalui pengalaman bermain yang unik dan menarik. Dengan menggunakan game edukasi, seseorang dapat mengasah daya pikirnya dengan cara yang menyenangkan, termasuk penggunaan elemen seperti anime, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan konsentrasi, bahkan dalam menyelesaikan masalah-masalah tertentu. Penelitian literasi ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi berbagai game edukasi yang sesuai dengan perkembangan zaman di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui berbagai metode game edukasi yang sesuai dengan perkembangan zaman, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Metode melibatkan game edukasi berbasis aplikasi, puzzle pendidikan, permainan peran, board games edukasi, permainan aktif, kuis interaktif, simulasi virtual, permainan kooperatif, dan permainan strategi. Dengan pendekatan ini, pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Kata Kunci: *game edukasi, perkembangan zaman, sekolah dasar.*

Pendahuluan

Game, berasal dari bahasa Inggris, merujuk pada permainan yang terstruktur dan umumnya dimainkan untuk bersenang-senang (Santi dan Astuti, 2020). Dalam konteks ini, game menjadi kebutuhan dalam kehidupan dan melibatkan aturan tertentu dengan tujuan hiburan, serta adanya pemenang dan yang kalah (Rahman dan Tresnawati, 2016). Game menggunakan media multimedia yang dirancang sebaik mungkin untuk menarik minat pengguna, dengan tingkat kesulitan yang bervariasi dari sangat mudah hingga sulit ketika dikembangkan (Hamadi, Lumenta, dan Putro, 2017; Wuryandari dan Akmaliyah, 2016). Secara umum, game terdiri dari peraturan yang menciptakan kondisi kompetitif, dengan tujuan mengoptimalkan kemenangan atau mengurangi kemungkinan kemenangan lawan (Widiastuti dan Setiawan, 2012). Manfaatnya termasuk peningkatan aspek kecerdasan dan refleks saraf, dan penggunaan game sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Segita, 2016). Keberadaan game juga dapat mendukung peningkatan motivasi belajar anak yang mungkin mengalami penurunan semangat belajar (Efendi, 2018).

Edukasi, juga dikenal sebagai pendidikan, merupakan upaya yang diorganisir untuk menyelenggarakan pembelajaran individu atau kelompok agar memenuhi standar pendidikan yang ditetapkan (Sutopo, 2003). Proses edukasi melibatkan

pembentukan sikap dan perilaku seseorang melalui pengajaran, pelatihan, dan metode tertentu. Ada dua jenis pendidikan, yaitu formal dan non-formal. Pendidikan formal melibatkan pembelajaran terstruktur yang dirancang oleh lembaga tertentu, sedangkan pendidikan non-formal melibatkan pembelajaran dari pengalaman sehari-hari atau belajar dari orang lain (Aula, Ahmadian, dan Majid, 2020). Edukasi juga merupakan suatu proses di mana seseorang mencari identitasnya melalui pengamatan, pembelajaran, dan tindakan, baik secara individu maupun dalam bentuk komunitas. Kegiatan ini, baik formal maupun non-formal, diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan dan mengembangkan potensi peserta didik (Efendi, 2018).

Game edukasi adalah bentuk media yang digunakan untuk memberikan pengajaran dan meningkatkan pengetahuan penggunanya melalui pengalaman bermain yang unik dan menarik (Dewi dan Wibawa, 2017). Tujuan dari rancangan edukasi ini adalah untuk meningkatkan minat belajar penggunanya, khususnya anak-anak, serta menjaga mereka dari dampak negatif game berbasis online yang kurang mendidik (Wuryandari dan Akmaliah, 2016). Game edukasi mengintegrasikan materi dan latihan soal dengan desain yang menarik, sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi. Saat ini, banyak siswa lebih tertarik menggunakan teknologi, seperti komputer, dalam pembelajaran daripada buku-buku paket tradisional (Anggraeni, Santoso dan Muchsini, 2016). Melalui game edukasi, daya pikir seseorang dapat diasah dengan menyenangkan, menggunakan elemen seperti anime, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta konsentrasi, bahkan dalam memecahkan masalah-masalah tertentu (Rozi dan Kristari, 2020). Kesimpulannya, game edukasi memiliki fungsi vital, antara lain memberikan ilmu pengetahuan kepada anak, merangsang kreativitas, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dan meningkatkan pemahaman serta logika pemain (Koriaty dan Agustani, 2016). Penggunaan game edukasi dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan kecerdasan, motivasi, keaktifan, minat, dan hasil belajar siswa (Hidayatulloh, Praherdhiono dan Wedi, 2020).

Berdasarkan dari berbagai penjelasan tersebut, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul "Mengidentifikasi Berbagai Game Edukasi yang Tepat dengan Perkembangan Zaman di Sekolah Dasar".

Metodelogi

Penelitian literatur dalam mengidentifikasi game edukasi yang sesuai dengan perkembangan zaman di sekolah dasar melibatkan langkah-langkah sistematis. Buat kriteria inklusi dan eksklusi untuk pemilihan sumber informasi, dengan fokus pada penelitian ilmiah, artikel, buku, dan sumber terpercaya tentang pendidikan di sekolah dasar. Identifikasi kata kunci seperti "game edukasi," "perkembangan zaman," dan "sekolah dasar" untuk digunakan dalam pencarian literatur. Lakukan pencarian menggunakan basis data akademis dan perpustakaan digital. Pilih sumber-sumber yang relevan dan berkualitas tinggi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, serta evaluasi kredibilitas dan metodologi penelitian. Lakukan analisis dan sintesis literatur untuk mengidentifikasi tren, temuan, dan pandangan utama terkait adaptasi game edukasi dengan perkembangan zaman di sekolah dasar. Hasil penelitian dapat disusun dalam laporan atau makalah dengan presentasi temuan, kesimpulan, dan implikasi praktis.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran di sekolah dasar (SD) dapat ditingkatkan melalui beragam metode game edukasi yang sesuai dengan perkembangan zaman, menciptakan lingkungan

pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa metode game edukasi tersebut antara lain game edukasi berbasis aplikasi, puzzle pendidikan, permainan peran, board games edukasi, permainan aktif, quiz interaktif, simulasi virtual, permainan kooperatif, escape room pendidikan, dan permainan strategi. Metode permainan ini melibatkan teknologi, pembangunan keterampilan kognitif, peran siswa, dan kegiatan fisik untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam. Penting untuk memilih metode permainan yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta memastikan penggunaannya memberikan kontribusi positif terhadap kebutuhan siswa dan mendukung perkembangan keterampilan yang diinginkan.

Berikut uraian dari beberapa macam metode game edukasi yang dapat digunakan pada tingkat Sekolah Dasar:

1. Game Edukasi Berbasis Aplikasi.

Ada berbagai game edukasi berbasis aplikasi yang dapat diakses melalui tablet atau smartphone, membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran seperti matematika, bahasa, dan IPA dengan cara yang interaktif dan menarik. Contohnya melibatkan Khan Academy Kids, yang merupakan jenis game multidisiplin. Aplikasi ini menyediakan berbagai kegiatan belajar, cerita interaktif, dan permainan untuk anak-anak pra-SD. Duolingo, sebagai permainan bahasa, membantu siswa mempelajari bahasa asing melalui permainan, tantangan, dan latihan interaktif. DragonBox Numbers, dengan fokus matematika, merancang permainan untuk mengajarkan konsep matematika dasar kepada anak-anak melalui pendekatan visual. Endless Alphabet menggunakan karakter lucu dan interaktif untuk mengajarkan huruf, kosakata, dan pembentukan kata kepada anak-anak, sementara Labster memberikan simulasi virtual untuk eksperimen ilmiah dan pemahaman konsep IPA. Motion Math menghadirkan permainan matematika yang interaktif untuk memudahkan pemahaman konsep-konsep matematika. Star Walk Kids memungkinkan siswa menjelajahi langit dan memahami konsep astronomi melalui aplikasi berbasis augmented reality. Sementara Book Creator, sebagai game multidisiplin, mendorong kreativitas dengan memberikan siswa kesempatan membuat buku digital interaktif yang mencakup berbagai mata pelajaran. Slice Fractions, game matematika lainnya, dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara visual dan interaktif. Terakhir, WWF Free Rivers, berjenis IPA, memungkinkan pemain menjelajahi ekosistem sungai dan memahami dampak interaksi manusia terhadap lingkungan. Penting untuk dicatat bahwa keberhasilan penggunaan game ini bergantung pada pemilihan yang tepat sesuai dengan tingkat dan kebutuhan belajar siswa.

2. Puzzle Pendidikan.

Berbagai game puzzle dapat dikonsepsikan agar sesuai dengan materi pelajaran, seperti puzzle huruf atau angka yang membantu siswa belajar membaca atau berhitung. Dengan memasukkan unsur-unsur pendidikan ke dalam puzzle, siswa dapat secara interaktif terlibat dalam pembelajaran. Contoh penerapan mencakup penggunaan puzzle huruf untuk memperkuat keterampilan membaca dan pemahaman huruf pada tingkat awal. Demikian juga, puzzle angka dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan berhitung, memperkuat pemahaman konsep matematika. Selain itu, permainan puzzle seperti ini juga berperan dalam membangun kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kognitif lainnya pada siswa. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat dengan lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep akademis yang diajarkan dalam kurikulum.

3. Permainan Peran (Role-Playing)

Model role-playing merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengambil peran tertentu, seperti tokoh sejarah, binatang, atau profesi,

dengan tujuan membantu mereka memahami konsep-konsep pelajaran sambil mengembangkan keterampilan sosial. Beberapa contoh model role-playing yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan antara lain: Dalam Pementasan Sejarah, siswa dapat mengambil peran tokoh sejarah penting dan menyelenggarakan pementasan atau simulasi kejadian sejarah. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih memahami konteks sejarah dan peran yang dimainkan oleh tokoh-tokoh tersebut. Dalam Kerajaan Binatang, siswa dapat mengambil peran sebagai berbagai binatang dan memainkan situasi atau peristiwa yang terjadi di alam liar. Model ini membantu siswa memahami perilaku binatang, interaksi ekosistem, dan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam. Dalam Eksplorasi Profesi, siswa dapat mengambil peran sebagai berbagai profesional seperti dokter, guru, insinyur, atau pekerja seni. Hal ini membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai berbagai profesi, tanggung jawabnya, dan keterampilan yang diperlukan. Dalam Karakter Sastra, siswa dapat mengambil peran sebagai karakter dalam buku atau cerita sastra tertentu. Dengan merasakan pengalaman karakter, siswa dapat lebih mendalami pemahaman terhadap pesan moral atau tematik yang disampaikan dalam karya sastra. Dalam Penjelajah Ilmiah, siswa dapat mengambil peran sebagai penjelajah ilmiah yang menyelidiki fenomena alam, eksplorasi ruang angkasa, atau penelitian lingkungan. Hal ini dapat membantu membangun minat siswa terhadap sains dan teknologi. Selain memberikan pengalaman praktis terkait materi pelajaran, model role-playing juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan interpersonal, kerja sama tim, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memikat bagi siswa.

4. Board Games Edukasi.

Untuk menciptakan board games klasik atau yang dirancang khusus untuk pembelajaran di kelas, ada beberapa langkah yang dapat diikuti. Pertama, tetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui permainan tersebut, apakah fokusnya pada pemahaman konsep matematika, perbendaharaan kata, atau keterampilan tertentu. Selanjutnya, pilih tema atau konsep yang sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan, seperti operasi matematika atau konsep geometri jika Anda mengajar matematika. Rancang papan permainan dengan warna-warna yang menarik dan jalur permainan yang logis sesuai dengan tema atau konsep yang dipilih. Tambahkan kotak atau celah tertentu pada papan yang menantang pemain dengan pertanyaan atau tugas terkait materi pembelajaran. Buat kartu tantangan atau pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang sesuai. Tentukan aturan permainan dengan jelas, termasuk cara pemain maju, konsekuensi saat melewati titik tertentu, dan kriteria menentukan pemenang. Buat pion atau token permainan yang mencerminkan setiap pemain dan sesuaikan dengan tema permainan. Uji coba permainan dengan kelompok siswa atau rekan guru untuk mendapatkan umpan balik, amati respons mereka, dan identifikasi area yang perlu ditingkatkan atau disesuaikan. Buat materi pendukung seperti lembar jawaban, petunjuk permainan, dan materi pelatihan bagi guru. Terakhir, sesuaikan board game berdasarkan umpan balik dari uji coba dan perbaiki elemen-elemen yang perlu diperbaiki, pastikan permainan tetap menyenangkan dan efektif sebagai alat pembelajaran di kelas.

5. Permainan Aktif.

Untuk mengubah kegiatan fisik menjadi permainan edukatif, Anda dapat mengikuti beberapa langkah kreatif. Misalnya, dalam permainan lompat tali, sisipkan unsur pendidikan dengan menyertakan pertanyaan matematika. Setiap kali seorang siswa melompat, berikan pertanyaan matematika yang harus dijawabnya sebelum melanjutkan lompatan berikutnya. Hal ini tidak hanya membuat aktivitas fisik menjadi lebih interaktif, tetapi juga melibatkan aspek pembelajaran matematika. Contoh lainnya

dapat diterapkan pada olahraga yang melibatkan pengetahuan sejarah. Misalnya, selama sesi latihan atau permainan olahraga tertentu, berikan pertanyaan sejarah kepada siswa setelah mereka mencapai tujuan tertentu atau meraih poin. Poin tambahan dapat diberikan untuk jawaban yang benar, menciptakan insentif yang menyenangkan untuk belajar sejarah sambil berolahraga. Dengan cara ini, Anda dapat mengintegrasikan kegiatan fisik dengan pembelajaran yang menyenangkan, menciptakan pengalaman yang holistik dan bermanfaat bagi siswa.

6. Quiz Interaktif.

Untuk membuat suasana belajar lebih kompetitif dan menyenangkan dengan menggunakan teknologi seperti buzzer atau aplikasi kuis interaktif, beberapa langkah dapat diikuti. Pertama, pilihlah platform atau aplikasi kuis interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi Anda, seperti Kahoot!, Quizizz, atau Quizlet. Selanjutnya, persiapkan materi kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan pemahaman siswa. Setelah itu, atur pertandingan atau kuis dengan membentuk tim atau individu, dan gunakan buzzer atau aplikasi kuis interaktif. Tetapkan aturan permainan, waktu untuk menjawab pertanyaan, dan skor untuk meningkatkan tingkat kompetisi di antara siswa. Fasilitasi pertandingan dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab secara langsung. Berikan reward atau poin kepada tim atau individu yang menjawab dengan benar atau meraih skor tertinggi. Hadiah-hadiah kecil atau pujian dapat diberikan untuk meningkatkan semangat persaingan. Setelah pertandingan selesai, lakukan debriefing dengan membahas jawaban yang benar dan memberikan pemahaman lebih lanjut pada konsep-konsep tertentu, memastikan pembelajaran yang efektif. Jangan ragu untuk bervariasi dalam jenis pertandingan kuis, seperti kuis individu, kuis tim, atau bahkan turnamen kuis dengan tema tertentu. Dengan menggabungkan teknologi dan elemen kompetisi, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

7. Simulasi Virtual.

Simulasi virtual atau augmented reality (AR) memiliki potensi besar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang autentik dan bervariasi bagi siswa. Melalui kunjungan virtual ke tempat bersejarah, siswa dapat memahami peristiwa masa lalu tanpa meninggalkan kelas, menjelajahi museum atau lokasi penting lainnya dengan mendalam. Eksplorasi dunia ilmiah, termasuk tata surya dan fenomena alam kompleks, menjadi lebih hidup dan memikat ketika dihadirkan melalui simulasi. Siswa juga dapat melakukan eksperimen ilmiah dalam lingkungan laboratorium virtual yang aman, memahami konsep-konsep ilmiah tanpa risiko fisik. Bagi yang tertarik pada bidang tertentu, simulasi pelatihan profesional memungkinkan siswa merasakan pengalaman praktis, seperti melakukan operasi virtual atau merancang dalam ruang virtual. Selain itu, simulasi juga dapat menghadirkan kehidupan sehari-hari dalam bentuk virtual, memungkinkan siswa untuk mengelola keuangan, berbelanja, atau memecahkan masalah sehari-hari dengan pendekatan yang praktis. Virtual field trips membuka akses ke tempat-tempat sulit dijangkau secara fisik, seperti hutan hujan tropis atau dasar laut, membuka wawasan baru tanpa harus meninggalkan kelas. Siswa juga dapat mengalami situasi budaya atau peristiwa sejarah dari perspektif yang berbeda melalui simulasi sosial dan kultural. Pentingnya kolaborasi dalam dunia modern didorong oleh virtual collaboration spaces, di mana siswa dapat berkolaborasi dalam ruang virtual tanpa harus berada di lokasi fisik yang sama. Dengan demikian, pemanfaatan simulasi virtual atau augmented reality bukan hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar interaktif dan mendalam yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

8. Permainan Kooperatif.

Jenis permainan yang memerlukan kerja sama antar siswa mampu menciptakan lingkungan kolaboratif yang mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama dan toleransi. Beberapa contoh permainan kolaboratif melibatkan berbagai aspek pembelajaran. Permainan kooperatif, seperti "The Magic Carpet," memerlukan pemain untuk bekerja sama guna mencapai tujuan bersama, seperti memutar karpet ajaib dan mengatasi rintangan secara bersama-sama. Permainan tim, seperti sepak bola atau bola voli, menekankan kolaborasi dan komunikasi antar anggota tim selama permainan lapangan. Escape room pendidikan menantang siswa untuk memecahkan masalah secara kelompok, mendorong kerja sama dan pemikiran kreatif untuk "melarikan diri" dari ruang tertutup. Permainan puzzle bersama membutuhkan upaya kolektif untuk menyusun potongan-potongan puzzle, membangun kerja sama dan pemecahan masalah. Simulasi bisnis atau proyek kelompok melibatkan kerja sama dalam mencapai hasil tertentu, membentuk lingkungan kerja sama. Permainan peran kelompok, seperti membuat drama atau skenario, memerlukan koordinasi dan kerja sama antar siswa. Pertunjukan seni kelompok, seperti drama atau tarian, memerlukan kerjasama dan koordinasi yang baik. Permainan papan kelompok dirancang khusus untuk dimainkan bersama, di mana pemain harus berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Permainan kolaboratif digital, baik video maupun daring, memungkinkan pemain bekerja sama dalam lingkungan virtual untuk menyelesaikan tantangan bersama. Melalui berbagai jenis permainan kolaboratif ini, siswa dapat belajar bekerja sama, menghargai kontribusi masing-masing, dan mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting.

9. Escape Room Pendidikan.

Untuk melaksanakan kegiatan permainan Escape Room dengan tema pendidikan, langkah-langkah berikut dapat diikuti. Pertama, pemilihan tema pendidikan yang sesuai dengan materi pelajaran atau konsep tertentu, seperti sejarah, matematika, ilmu pengetahuan alam, atau bahasa. Kemudian, perancangan tantangan pendidikan yang memerlukan pemecahan masalah, analisis, dan pemahaman konsep dari peserta. Pemilihan atau penyediaan ruangan yang dapat disesuaikan untuk menciptakan atmosfer yang mendukung tema pendidikan juga merupakan langkah kunci. Selanjutnya, pembuatan skenario dan alur cerita yang terkait dengan tema, dengan menyisipkan elemen-elemen pendidikan untuk meningkatkan daya tariknya. Persiapan properti, peralatan, dan petunjuk yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap tantangan juga harus dilakukan dengan teliti sesuai dengan tema yang telah dipilih. Pembagian siswa menjadi tim kecil dengan keahlian yang beragam dapat meningkatkan kerja sama dan pencapaian tujuan bersama. Pemberian petunjuk awal kepada setiap tim dan penjelasan aturan permainan akan membantu siswa memahami tujuan Escape Room serta cara untuk keluar dari ruangan. Pentingnya pengawasan permainan dari luar ruangan juga tidak boleh diabaikan untuk memastikan semua berjalan sesuai rencana, dan jika diperlukan, memberikan petunjuk tambahan atau bantuan. Setelah permainan selesai, diskusi dengan siswa tentang tantangan yang dihadapi, cara mereka memecahkan masalah, dan apa yang dipelajari dari permainan dapat menjadi bagian penting dari kegiatan ini. Terakhir, evaluasi terhadap kegiatan Escape Room perlu dilakukan dengan memperhatikan umpan balik dari siswa, dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk kegiatan serupa di masa depan. Keseluruhan, Escape Room dengan tema pendidikan dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan kritis dan kerja sama siswa dalam suasana yang menyenangkan.

10. Permainan Strategi.

Permainan strategi seperti catur atau permainan papan lainnya memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berpikir strategis, perencanaan, dan

konsentrasi. Contoh permainan strategi meliputi catur, dam, Risk, dan Settlers of Catan. Dalam permainan ini, pemain dihadapkan pada keputusan yang kompleks dan harus mengembangkan strategi jangka panjang untuk mencapai tujuan mereka. Keterampilan berpikir strategis menjadi inti dalam permainan strategi. Pemain harus mempertimbangkan langkah mereka dengan cermat, merencanakan serangkaian tindakan untuk mengalahkan lawan atau mencapai tujuan tertentu. Perencanaan menjadi kunci, mengharuskan pemain meramalkan pergerakan lawan dan merancang strategi yang dapat menangani berbagai skenario. Konsentrasi yang tinggi menjadi faktor penting dalam permainan strategi. Pemain harus terus memperhatikan permainan, merespon perubahan dalam situasi, dan mengikuti perkembangan permainan. Ini membantu meningkatkan fokus dan daya tahan mental. Pengambilan keputusan yang baik diasah melalui banyak keputusan kompleks yang harus diambil dalam permainan. Setiap langkah dapat memiliki dampak besar pada hasil permainan, dan pemain harus membuat keputusan yang didukung oleh pemikiran analitis. Keterampilan analitis menjadi kunci dalam menghadapi situasi permainan. Pemain perlu menganalisis permainan, mengevaluasi opsi yang tersedia, dan membuat keputusan yang didukung oleh pemikiran analitis. Hal ini membantu mengembangkan kemampuan pemikiran kritis dan analisis. Pengembangan kreativitas terjadi melalui beberapa permainan strategi yang memungkinkan pemain merancang strategi unik atau menemukan cara baru untuk menang. Inovasi dan keberanian untuk mencoba hal baru menjadi bagian penting dari proses bermain. Keterlibatan sosial juga menjadi elemen yang penting. Banyak permainan strategi dimainkan dengan orang lain, mempromosikan interaksi sosial, kerja sama, dan persaingan yang sehat. Ini membantu membangun keterampilan interpersonal dan kemampuan berkomunikasi. Melalui bermain permainan strategi, pemain dapat membangun dan meningkatkan berbagai keterampilan kognitif dan sosial, memberikan manfaat yang meluas ke dalam berbagai aspek kehidupan.

Penting untuk memilih metode game edukasi yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta memastikan bahwa penggunaannya memenuhi kebutuhan siswa dan mendukung perkembangan keterampilan yang diinginkan.

Simpulan

Pembelajaran di sekolah dasar (SD) dapat ditingkatkan melalui beragam metode game edukasi yang sesuai dengan perkembangan zaman, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Metode pertama adalah game edukasi berbasis aplikasi seperti Khan Academy Kids, Duolingo, DragonBox Numbers, Endless Alphabet, Labster, Motion Math, Star Walk Kids, Book Creator, Slice Fractions, dan WWF Free Rivers. Kedua, penggunaan puzzle pendidikan, seperti puzzle huruf atau angka, dapat membantu siswa belajar membaca atau berhitung sambil membangun keterampilan pemecahan masalah dan kognitif. Ketiga, permainan peran (role-playing) melibatkan siswa dalam situasi sejarah, eksplorasi alam, profesi, karakter sastra, penjelajahan ilmiah, dan membantu keterampilan sosial. Keempat, board games edukasi dapat dirancang sesuai kurikulum dengan tujuan pembelajaran tertentu. Kelima, permainan aktif memadukan kegiatan fisik dengan unsur pendidikan, seperti mengintegrasikan pertanyaan matematika dalam lompat tali. Keenam, kuis interaktif menggunakan teknologi buzzer atau aplikasi kuis seperti Kahoot!, Quizizz, atau Quizlet untuk membuat pembelajaran lebih kompetitif dan menyenangkan. Ketujuh, simulasi virtual atau augmented reality (AR) memberikan pengalaman belajar autentik dalam berbagai konteks, dari kunjungan virtual ke tempat bersejarah hingga eksperimen ilmiah di laboratorium virtual. Kedelapan, permainan kooperatif yang memerlukan kerja

sama antar siswa, seperti escape room pendidikan, dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan mendalam. Kesembilan, permainan strategi seperti catur dan permainan papan lainnya memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berpikir strategis, perencanaan, dan konsentrasi, sambil mempromosikan interaksi sosial dan kreativitas. Dengan berbagai pendekatan ini, pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, M. D., Santoso, S. dan Muchsini, B. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Game Edukasi Akuntansi. *Jurnal Tata Arta*, Vol. 2, No. 2, pp. 189-200.
- Aula, S., Ahmadian, H. dan Majid, B. A. (2020). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scrath 2.0 pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 4, No. 1, pp. 21-28.
- Dewi, D. A. . P. dan Wibawa, S. C. (2017). Pengembangan Game Edukasi “Krishna Adventure ” dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning). *Jurnal IT-EDU*, Vol. 1, No. 2, pp. 155-161.
- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, Vol. 2, No. 1, pp. 2549-0222.
- Hamadi, M. R., Lumenta A. S. M. dan Putro, M. D. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *E-Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 12, No. 1, pp. 2301-8364.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono H. dan Wedi, A. (2020) Pengaruh Game Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 3, No. 2, pp. 199-206.
- Koriaty, S. dan Agustani, M. D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi untuka Meningkatkan Minat Sisws Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*, Vol. 14, No. 2.
- Rahman, R. A. dan Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, Vol. 13, No. 1, pp. 2302-7339.
- Rozi, F. dan Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Fisika untuk Siswa Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, Vol. 5, No. 1, pp. 2540 - 8984.
- Santi, H. F. dan Astuti, I. A. (2020). Pembuatan Prototype Aplikasi Game Edukasi Sistem Tatat Surya untuak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal of Information System Management*, Vol. 1, No. 2, pp. 2715-3088.
- Segita, L. (2016). Penggunaan Game Edukasi “Angry Birds “ untuk Menciptakan Suasana Menyenangkan dalam Konseling Kelompok pada Siswa Kelas XII-IPS. *Jurnal Langsat*, Vol. 3, No. 2.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widiastuti, N. I. dan Setiawan, I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, Vol. 1, No. 2, pp. 2089-9033.
- Wuryandari, A. dan Akmaliyah, M. (2016). Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global untuk Anak. *Jurnal SIMETRIS*, Vol. 7, No. 1, pp. 2252-4983.