



Peningkatan Kompetensi Literasi Media Guru Sd Desa Situ Udik Cibungbulang Melalui Pelatihan Perancangan E-Game for Learning

ZAKIRMAN^{1*}

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
zakirman.official@ecampus.ut.ac.id

SITI AISYAH²

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
sitia@ecampus.ut.ac.id

WIDIASIH³

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
widiasih@ecampus.ut.ac.id

SUCI NURHAYATI⁴

⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
suci.nurhayati@ecampus.ut.ac.id

SUKMA WAHYU WIJAYANTI⁵

⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
sukmawahyu@ecampus.ut.ac.id

DANANG BUDI SETYAWAN⁶

⁶Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
danang.setyawan@ecampus.ut.ac.id

DOLA SUCIANAN⁷

⁷Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
dola.suciana@ecampus.ut.ac.id

INAS SAUSAN⁸

⁸Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
inas.sausan@ecampus.ut.ac.id

RIMA YURINA NABILA⁹

⁹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
rimayurina@ecampus.ut.ac.id

Diterima : 14/03/2024

Revisi : -

Disetujui : 20/03/2024

ABSTRAK

Saat ini dunia Pendidikan menghadapi berbagai tantangan diantaranya tantangan literasi digital dan literasi media. Guru yang memiliki keterampilan literasi yang baik memiliki dampak yang signifikan pada pembelajaran siswa. Siswa SD mengalami perkembangan dari aspek kognitif, emosional, afektif, psikomotor dan social melalui kegiatan bermain dan belajar. Oleh karena itu dibutuhkan media yang mampu memenuhi kebutuhan perkembangan para siswa. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan merupakan bagian dari program desa Binaan Universitas Terbuka. Tujuan dari kegiatan PKM ini untuk memberikan pelatihan perancangan e-game for learning untuk meningkatkan literasi media guru SD Desa Situ Udik Cibungbulang. Fokus pengembangan yang dilakukan adalah peningkatan kapasitas SDM guru-guru tingkat sekolah dasar sebanyak 18 orang untuk merancang elektronik game dalam pembelajaran. Peserta pelatihan dipilih berdasarkan kriteria dengan rincian diantaranya: tingkat pengalaman mengajar, keahlian teknologi, dan minat terhadap integrasi game dalam pembelajaran. Pelatihan daring dilaksanakan melalui platform MOOCs yang interaktif dan melalui zoom. Proses evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Peserta dinilai melalui tugas daring, partisipasi dalam sesi luring, dan proyek pengembangan game dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kegiatan PKM dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan electronic-game dalam pembelajaran di sekolah tersebut dapat meningkatkan literasi media peserta pelatihan. Pelatihan dalam

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi **CC BY-NC-SA 4.0**



merancang electronic games memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru yang mencakup pemahaman tentang platform game, perangkat lunak desain game, dan penggunaan elemen-elemen teknologi dalam konteks pembelajaran.

Kata Kunci : *Booklet, e-game for learning, Literasi Media, Pengabdian kepada masyarakat*

PENDAHULUAN

Keterampilan literasi dan keterampilan abad 21 memiliki keterkaitan yang erat sebab keduanya merupakan komponen penting dalam persiapan individu untuk sukses di era modern yang terus berkembang. Keterampilan literasi membantu individu untuk memahami informasi dengan lebih baik, mengevaluasi kebenaran dan validitasnya, serta mengembangkan kemampuan kritis berpikir (Winaryati, 2018). Hal ini mendukung kemampuan untuk memecahkan masalah kompleks yang merupakan aspek penting dari keterampilan abad 21. Keterampilan literasi, baik itu literasi bahasa maupun literasi visual, membantu individu untuk menyampaikan ide dan konsep dengan jelas dan efektif (Spires, Medlock Paul and Kerkhoff, 2017). Keterampilan literasi semakin terintegrasi dengan teknologi digital di era modern. Individu yang melek literasi lebih mampu menguasai alat dan teknologi digital dengan lebih cepat dan efektif. Ini adalah bagian penting dari keterampilan abad 21 yang mencakup literasi digital, pemahaman tentang teknologi, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi yang cepat (Spante et al., 2018).

Guru yang memiliki keterampilan literasi yang baik memiliki dampak yang signifikan pada pembelajaran siswa. Guru menjadi mampu menyampaikan materi pelajaran dengan jelas dan menarik dengan mengorganisir informasi secara logis, menggunakan bahasa yang sesuai, dan merancang kegiatan pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa (Rizal et al., 2020). Guru dengan literasi digital yang baik mampu membantu siswa untuk memahami teks dan materi pelajaran dengan lebih baik dengan menggunakan strategi pembelajaran yang beragam, seperti membaca bersama, diskusi, dan pemodelan, untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks (Ardiana, Nurazmi and Ariana, 2021). Guru yang menjadi contoh peran dalam literasi memberikan dampak besar pada kemampuan literasi siswa. Ketika guru menunjukkan kecintaan dan keterampilan dalam membaca, menulis, dan berbicara, secara tidak langsung mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi mereka (Swandhina and Maulana, 2022).

Keterampilan literasi tidak hanya melibatkan pemahaman teks, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi (Lankshear and Knobel, 2016). Guru yang memiliki keterampilan literasi yang baik dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis ini melalui kegiatan membaca dan menulis yang terstruktur (Yuliana et al., 2023). Guru yang melek literasi digital dapat membantu siswa untuk memahami cara menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab, serta mengembangkan pemahaman mereka tentang literasi media dan informasi (Putra et al., 2023).

Berbagai upaya ditempuh untuk meningkatkan literasi digital para guru. Program pelatihan dan pengembangan profesional yang diselenggarakan secara teratur dapat

membantu guru meningkatkan keterampilan literasi mereka. Pelatihan tersebut dapat mencakup teknik mengajar yang mempromosikan literasi, strategi membaca dan menulis, penerapan teknologi dalam literasi, dan integrasi literasi ke dalam kurikulum (Ardiana, Nurazmi and Ariana, 2021). Guru dapat mengikuti workshop yang spesifik berkaitan dengan literasi mencakup literasi bahasa, literasi matematika, literasi digital, dan literasi media sehingga dapat memberikan wawasan baru dan keterampilan tambahan dalam literasi (Simin, 2021). Terdapat banyak sumber daya literasi yang tersedia untuk guru, baik dalam bentuk buku, artikel, panduan, maupun materi pembelajaran online. Guru dapat memanfaatkan sumber daya tersebut untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi dan mendapatkan ide-ide baru untuk mengembangkan keterampilan literasi siswa (Nelson *et al.*, 2016). Dengan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan guru itu sendiri, maka ia dapat mengidentifikasi area di mana yang perlu peningkatan (Chetty *et al.*, 2018). Diharapkan dengan berbagai upaya ini, guru dapat terus meningkatkan keterampilan literasi mereka, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada pembelajaran siswa.

Literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan media secara kritis. Ini mencakup pemahaman tentang bagaimana media dibuat, bagaimana media mempengaruhi persepsi dan perilaku, serta kemampuan untuk menggunakan media secara efektif untuk tujuan tertentu (Witriyono *et al.*, 2022). Di era di mana informasi tersebar dengan cepat melalui berbagai platform media, guru perlu membekali siswa dengan keterampilan untuk mengevaluasi informasi yang mereka temui secara kritis. Literasi media membantu guru untuk mengajarkan siswa bagaimana memahami dan menyaring informasi yang mereka terima, serta mengembangkan kecerdasan media yang diperlukan untuk menghadapi berbagai jenis media (Çam and Kiyici, 2017). Literasi media memungkinkan guru untuk mengajarkan siswa bagaimana mengidentifikasi pemalsuan dan desinformasi yang tersebar luas di media. Dengan memahami strategi manipulatif yang digunakan dalam pembuatan media, siswa dapat belajar untuk mengambil keputusan yang lebih baik tentang informasi yang mereka konsumsi dan bagaimana mereka menyebarkan informasi ke orang lain (Záhorec, Hašková and Munk, 2019). Literasi media dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum yang ada di berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Inggris, ilmu sosial, sains, dan seni. Guru yang memiliki pemahaman yang baik tentang literasi media dapat merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dengan konten kurikulum dan membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi media sepanjang masa belajar mereka (Sánchez-Cruzado, Santiago Campi3n and S3nchez-Compa3a, 2021).

Guru yang mahir teknologi di Indonesia masih sedikit. Berdasarkan Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyatakan, hanya 40 persen guru nonteknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang siap dengan teknologi (Septiana and Hanafi, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan 61,48% guru setuju untuk mempertimbangkan teknologi terintegrasi, pedagogi digital, dan materi yang diperlukan berdasarkan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, dan 62,96% setuju untuk menerapkan proses pembelajaran daring yang telah berdampak

positif pada keterlibatan aktif siswa (Ardiasih, Yundayani and Juhana, 2021) Studi lain menunjukkan bahwa kesulitan terbesar bagi guru adalah kekurangan dalam pelatihan mereka dalam keterampilan digital, yang membuat mereka merasakan beban kerja yang lebih besar bersama dengan emosi negatif yang berbeda (Basilotta-Gómez-Pablos *et al.*, 2022)

Perkembangan pada siswa SD mencakup berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Djamarah, 2008). Siswa SD mengalami pertumbuhan fisik yang signifikan. Mereka biasanya mengalami peningkatan tinggi badan dan berat badan yang cepat. Selain itu, perkembangan motorik halus dan kasar juga terjadi. Misalnya, mereka dapat meningkatkan keterampilan menulis, menggambar, dan bermain dengan baik (Ahmadi, 2010). Siswa SD juga mengalami perkembangan kognitif yang penting. Mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, penalaran, dan memecahkan masalah. Mereka juga meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Pada tahap ini, mereka memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang penting untuk pembelajaran lebih lanjut (Ulhusna, Putri and Zakirman, 2020). Perkembangan emosional juga menjadi fokus pada tahap ini. Siswa SD belajar mengenali dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain. Mereka mulai mengembangkan rasa percaya diri dan mandiri. Pada saat yang sama, mereka mengalami tantangan emosional seperti kecemasan atau ketakutan terhadap situasi baru (Sari *et al.*, 2019). Perkembangan pada siswa SD sangat penting karena membentuk dasar bagi perkembangan selanjutnya di masa remaja dan dewasa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mendukung dan memfasilitasi perkembangan yang sehat dan positif pada tahap ini.

Bermain adalah bagian alami dari perkembangan anak. Anak-anak memiliki energi yang tinggi dan rasa ingin tahu yang besar, dan bermain adalah cara bagi mereka untuk mengeksplorasi dunia di sekitar mereka, mengembangkan keterampilan baru, dan memahami hubungan sosial (Siagian, 2022). Bermain adalah cara yang efektif untuk belajar. Selama bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, fisik, dan emosional. Mereka belajar tentang aturan, kreativitas, kerjasama, dan menghadapi tantangan. Bermain memberi anak-anak kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Ini memungkinkan mereka untuk belajar tentang kerjasama, komunikasi, dan membangun hubungan sosial yang kuat (Tamur *et al.*, 2022). Bermain memicu imajinasi dan kreativitas anak-anak. Saat mereka terlibat dalam berbagai jenis permainan, mereka dapat menciptakan cerita, membuat skenario, dan mengeksplorasi ide-ide baru. Kesenangan bermain tidak hanya merupakan bagian penting dari masa kanak-kanak, tetapi juga memainkan peran yang krusial dalam perkembangan anak-anak secara keseluruhan (Zakirman, Rahayu and Gusta, 2022). Oleh karena itu, diharapkan guru menyediakan alat penunjang pembelajaran yang dapat mengakomodir kebiasaan bermain seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan efektif (Sari and

Ahmad, 2022). Media pembelajaran dapat berupa benda fisik, seperti buku, gambar, model, atau alat peraga, maupun media digital, seperti video, animasi, presentasi multimedia, atau perangkat lunak pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nasrulloh and Ismail, 2018). Dengan memanfaatkan berbagai media, guru dapat menyampaikan informasi dan konsep secara lebih visual, auditif, atau interaktif, sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mengilustrasikan konsep yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran, serta membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dinamis, dan inklusif (Hidayat and Khotimah, 2019).

Pemilihan media pembelajaran yang didasarkan pada tingkatan usia siswa sangat penting sebab setiap tahap perkembangan memiliki karakteristik dan kebutuhan belajar yang berbeda. Kemampuan kognitif dan pemahaman siswa berkembang seiring dengan usia mereka (Makki and Aflahah, 2019). Media pembelajaran untuk anak-anak SD yang lebih sederhana dan konkret akan lebih efektif daripada media yang abstrak. Siswa SD lebih membutuhkan media yang menggabungkan teks dengan gambar atau audio (Yuen *et al.*, 2018). Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang spesifik untuk setiap tingkatan usia. Sebagai contoh, untuk siswa SD tujuan pembelajaran lebih fokus pada pemahaman konsep dasar (Crompton, Burke and Lin, 2019). Guru dapat mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa SD misalnya dengan mengembangkan elektronik game dalam pembelajaran.

Meningkatkan literasi media para guru melalui pelatihan merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pengajaran (Tomczyk, 2020) Pelatihan yang diberikan terkait alat dan aplikasi media yang relevan dengan kebutuhan pendidikan. Selain itu, juga memberikan dukungan untuk partisipasi guru dalam seminar, lokakarya, dan konferensi terkait literasi media serta berkolaborasi dengan pakar teknologi pendidikan untuk memberikan pelatihan khusus (Starkey, 2020). Program pelatihan sangat diperlukan bagi guru untuk mencapai tingkat keterampilan optimal, sehingga dapat mengalami perubahan paradigma yang sebenarnya, yang pada akhirnya menggabungkan metodologi dan strategi pendidikan (Basilotta-Gómez-Pablos *et al.*, 2022)

Sekolah diharapkan dapat melengkapi fasilitas sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan ini. Sebagai contoh, sekolah yang telah dilengkapi wifi yaitu di desa Situ Cibungbulang, Kab. Bogor. Namun, guru yang menguasai teknologi dalam pembelajaran masih rendah. Oleh karena itu, FKIP Universitas Terbuka tertarik untuk melakukan kegiatan PKM mengenai pelatihan electronic-game dalam pembelajaran di sekolah tersebut. Tujuan dari kegiatan PKM ini untuk memberikan pelatihan perancangan e-game for learning untuk meningkatkan literasi media guru SD Desa Situ Udik Cibungbulang.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan merupakan bagian dari program desa Binaan Universitas Terbuka. Desa Binaan yang dipilih adalah Desa Situ Udik Kecamatan Cibungbulang Kabupaten Bogor. Fokus pengembangan yang dilakukan adalah peningkatan kapasitas SDM guru-guru tingkat sekolah dasar sebanyak 18 orang untuk merancang elektronik game dalam pembelajaran. Peserta pelatihan dipilih berdasarkan kriteria dengan rincian diantaranya: tingkat pengalaman mengajar, keahlian teknologi, dan minat terhadap integrasi game dalam pembelajaran. Pemilihan dilakukan secara cermat untuk memastikan variasi kebutuhan dan kemampuan guru. Desain pelatihan dibuat dengan mempertimbangkan pendekatan gabungan daring dan luring. Komponen daring mencakup pemberian materi mengenai elektronik game, demonstrasi game yang digunakan dalam pembelajaran serta memfasilitasi forum diskusi online. Komponen luring melibatkan sesi tatap muka dan demonstrasi langsung dari hasil karya peserta pelatihan.

Pelatihan daring dilaksanakan melalui platform MOOCs yang interaktif dan melalui zoom. Peserta dapat mengakses materi pelatihan, tugas, dan forum diskusi. Sesi daring juga mencakup webinar, presentasi online, dan diskusi kelompok guna meningkatkan kolaborasi antar peserta. Sesi pelatihan luring dilakukan melalui pertemuan tatap muka, konsultasi individu, dan demonstrasi praktis game yang telah dibuat oleh peserta. Narasumber dan fasilitator mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan peserta dan mempraktikkan penggunaan game dalam konteks pembelajaran kelas.

Proses evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Peserta dinilai melalui tugas daring, partisipasi dalam sesi luring, dan proyek pengembangan game dalam pembelajaran. Umpan balik dari peserta digunakan untuk peningkatan berkelanjutan dan penyesuaian desain pelatihan. Setelah pelatihan selesai, dilakukan pemantauan implementasi hasil pembelajaran di kelas. Guru diberikan dukungan tambahan, bimbingan, dan refleksi untuk memastikan integrasi game dalam pembelajaran berlangsung dengan sukses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan bulan November 2023 diikuti peserta sebanyak 18 orang. Pertemuan dilakukan secara luring sebanyak 1 kali pertemuan dan daring sebanyak 3 kali pertemuan. Pada pertemuan luring disampaikan segala hal terkait tata cara pelaksanaan pelatihan, media yang akan digunakan, rincian kegiatan dan hal lain yang dianggap perlu. Media yang digunakan dalam pelatihan perancangan e-game for learning ini adalah Blooket. Blooket adalah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang untuk membuat pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Blooket memungkinkan guru membuat kuis dan permainan edukatif yang dapat diakses secara daring oleh siswa (Ramli, Maat and Khalid, 2022). Penggunaan Blooket dalam pembelajaran dapat membawa keberagaman dan keceriaan ke dalam kelas, sambil tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Platform ini menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menggairahkan bagi siswa, sehingga mendukung penerapan pendekatan pembelajaran berbasis game. (Wongsaming, Yonwilad and Tongmual, 2023). Guru diberikan kesempatan

untuk merancang e-game sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan, tujuan pembelajaran serta kebutuhan siswa. Selama kegiatan pelatihan berlangsung peserta menunjukkan antusias sehingga kegiatan dapat berjalan lancar. Dokumentasi pertemuan luring dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1

Pertemuan luring pelatihan perancangan *e-game for learning*

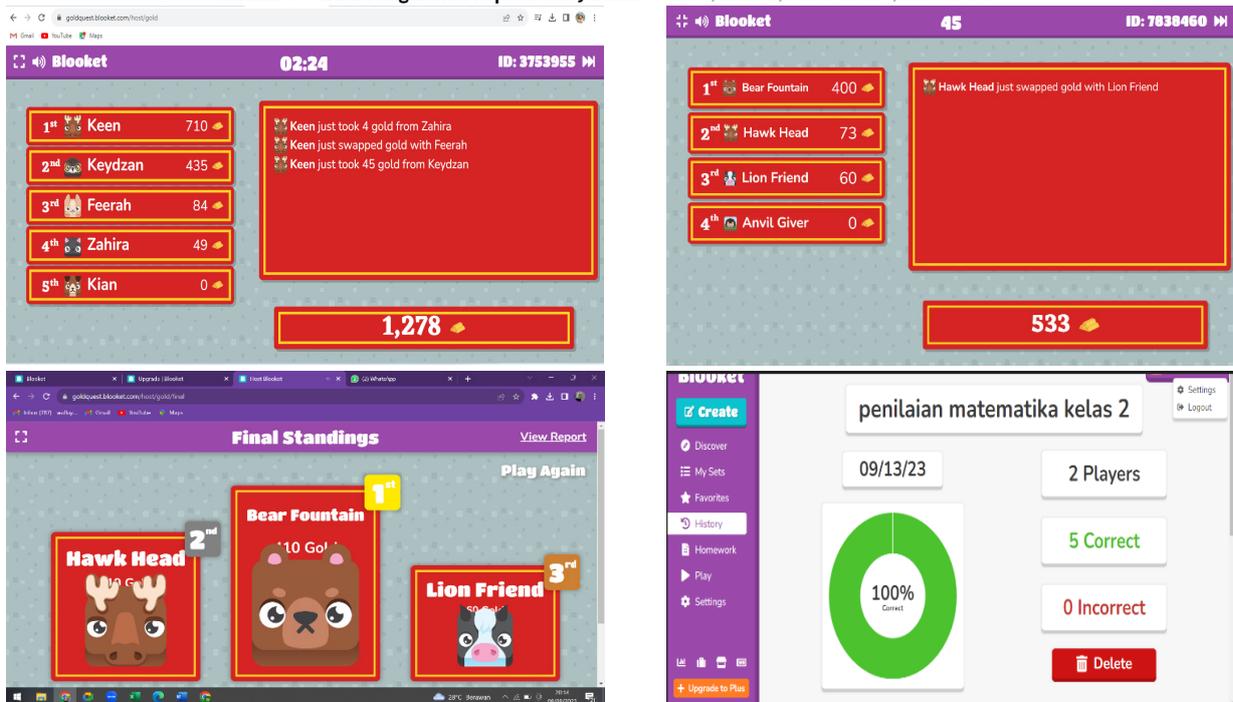
Blooket yang telah dirancang peserta pelatihan kemudian diterapkan didalam kelas. Blooket merupakan media yang baru bagi peserta didik, diharapkan penggunaan blooket akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dokumentasi pelaksanaan saat pelatihan berlangsung dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2

Peserta pelatihan merancang *e-game for learning* dengan media Blooket

Siswa SD menunjukkan antusiasme saat blooket diterapkan karena platform ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis permainan. Dengan memadukan unsur permainan dan pembelajaran, Blooket dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar materi baru. Tampilan blooket salah satu peserta pelatihan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3

Tampilan blooket rancangan peserta pelatihan dan telah diterapkan dikelas

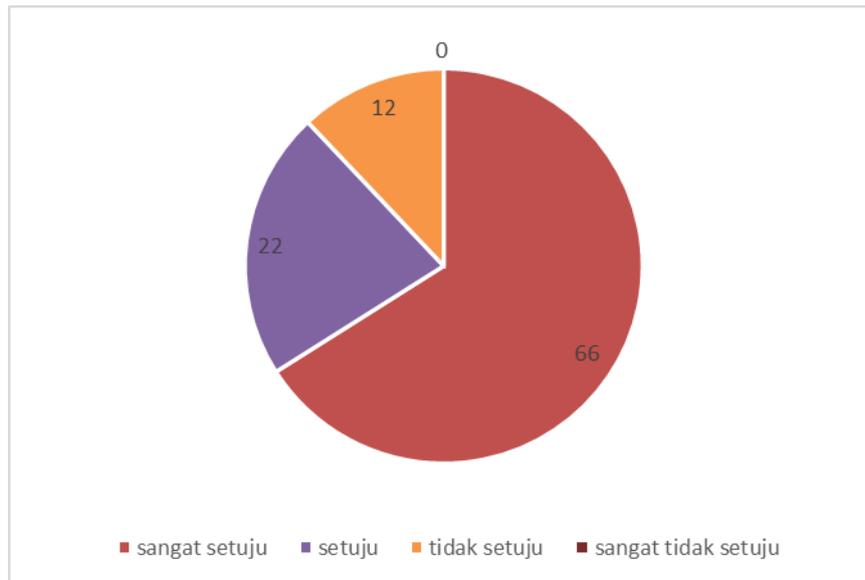
Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa menumbuhkan minat terhadap berbagai topik pelajaran (Higgins, 2020). Blooket mendorong pembelajaran aktif di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses belajar secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka merasa lebih terlibat dalam pemahaman materi. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, peserta diminta mengisi kusioner terkait pelaksanaan kegiatan ini. Selanjutnya dilakukan dokumentasi sebagai penutup kegiatan pelatihan di SD Desa Situ Udik Cibungbulang. Dokumentasi akhir kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4

Dokumentasi akhir kegiatan pelatihan perancangan e-game for learning

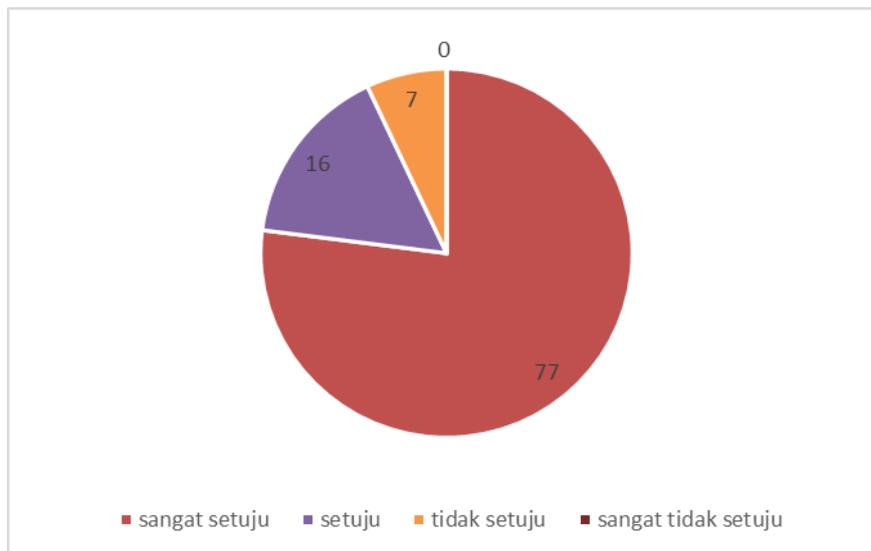
Kuisisioner berisikan tentang kebermanfaatan materi pelatihan, keterpakaian materi dikelas, kemampuan penyaji, kemenarikan materi, dan penyelenggaraan kegiatan. Hasil analisis tanggapan peserta disajikan dalam bentuk grafik seperti dibawah ini



Gambar 7

Respon peserta terkait kebermanfaatan materi pelatihan

Berdasarkan gambar diatas dapat dipahami persentase peserta yang sangat setuju bahwa materi pelatihan yang diberikan bermanfaat untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebesar 66%, setuju 22%, tidak setuju 12% dan sangat tidak setuju 0%. Selanjutnya peserta memberikan tanggapan terkait kebermanfaatan materi. Hasil analisis respon peserta terkait keterpakaian materi di kelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

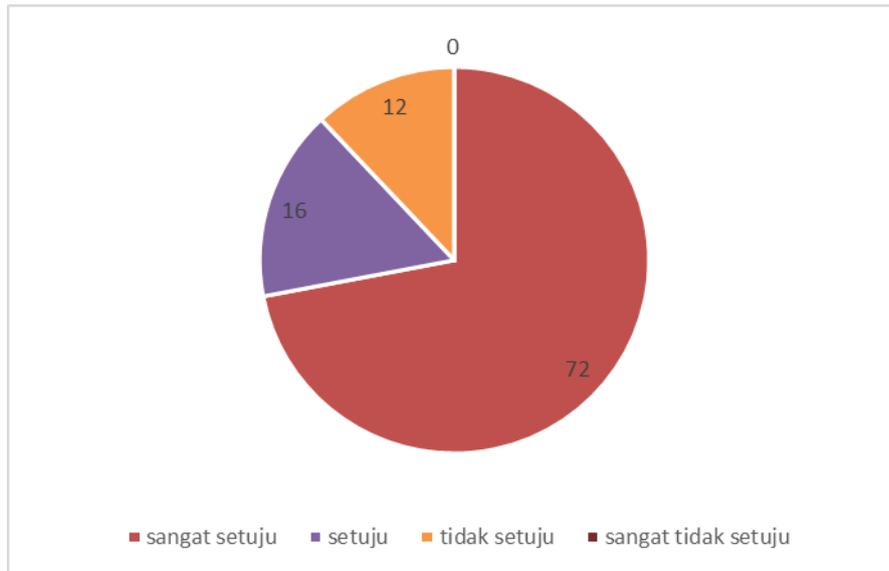


Gambar 8

Respon peserta terkait keterpakaian materi di kelas

Berdasarkan gambar diatas dapat dipahami persentase peserta yang sangat setuju bahwa materi yang diberikan dapat diterapkan di kelas sebesar 77%, setuju 16%, tidak setuju 7% dan sangat tidak setuju 0%. Selanjutnya, peserta pelatihan juga memberikan tanggapan terkait

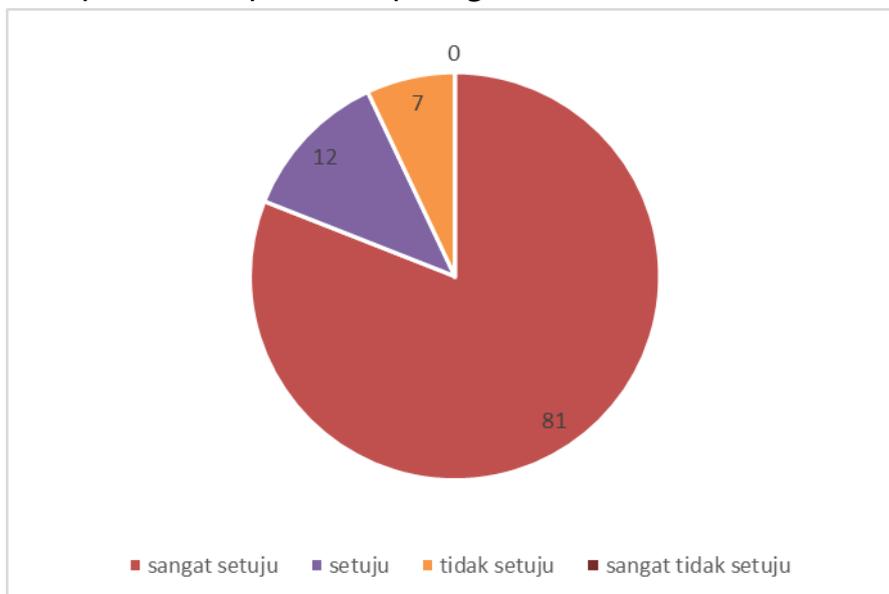
kemampuan penyaji kegiatan pelatihan. Hasil analisis respon peserta terkait kemampuan penyaji kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 9

respon peserta terkait kemampuan penyaji kegiatan pelatihan

Berdasarkan gambar diatas dapat dipahami persentase peserta yang sangat setuju bahwa kemampuan penyaji kegiatan pelatihan kompatibel sebesar 72%, setuju 16%, tidak setuju 12% dan sangat tidak setuju 0%. Penyaji menyampaikan materi secara daring dengan jelas serta merespon dengan baik terhadap pertanyaan-pertanyaan dari peserta hingga semua peserta paham isi materi yang disampaikan. Selanjutnya, peserta pelatihan juga memberikan tanggapan terkait kemenarikan materi pelatihan. Hasil analisis respon peserta terkait kemenarikan materi pelatihan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

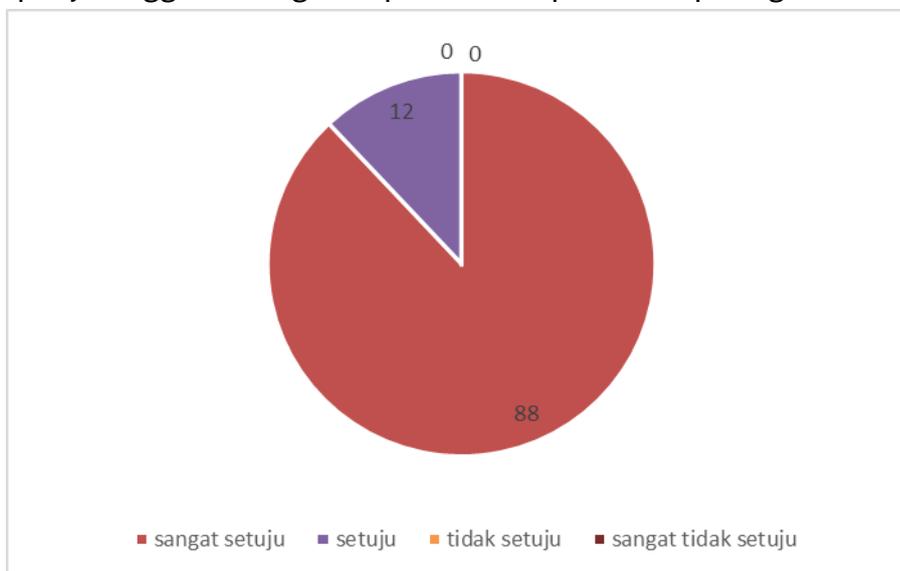


Gambar 10

respon peserta terkait kemenarikan materi pelatihan

Berdasarkan gambar diatas dapat dipahami persentase peserta yang sangat setuju bahwa materi pelatihan menarik dan memotivasi peserta untuk mempelajarinya sebesar 81%, setuju

12, tidak setuju 7% dan sangat tidak setuju 0%. Materi pelatihan berisikan cara membuat elektronik game dengan aplikasi blooket. Hal ini merupakan hal yang baru bagi peserta karena dengan merancang game booklet, guru dapat membangun pertanyaan atau tugas yang mendorong pengembangan keterampilan kritis dan sosial, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi melalui electronic games. Selanjutnya, peserta pelatihan juga memberikan tanggapan terkait penyelenggaraan kegiatan pelatihan. Hasil analisis respon peserta terkait penyelenggaraan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 11

respon peserta terkait penyelenggaraan kegiatan pelatihan

Berdasarkan gambar diatas dapat dipahami persentase peserta yang sangat setuju bahwa kegiatan pelatihan terselenggara dengan baik sebesar 88%, setuju 12, yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju masing-masing 0%. Pelatihan dalam merancang electronic games memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru yang mencakup pemahaman tentang platform game, perangkat lunak desain game, dan penggunaan elemen-elemen teknologi dalam konteks pembelajaran. Merancang game membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi. Guru yang dilatih dalam merancang game dapat mengembangkan pendekatan kreatif dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan berinteraksi (Noemí and Máximo, 2014).

Manfaat Blooket bagi guru diantaranya; guru dapat membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar/salah, atau pertanyaan dengan jawaban singkat. Desain kuis yang menarik dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Blooket menawarkan berbagai mode permainan seperti "Classic," "Race," "Match," dan "Hunt." Setiap mode memberikan pengalaman permainan yang berbeda, memungkinkan guru untuk memilih mode yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat mengkustomisasi permainan Blooket dengan menambahkan elemen-elemen seperti power-up, efek suara, dan lebih banyak lagi. Ini memungkinkan pembuatan pengalaman belajar yang sesuai dengan konteks pembelajaran dan preferensi siswa. Guru dapat membuat dan mengelola kelas di Blooket, memantau kemajuan siswa, dan memberikan umpan balik langsung. Fitur

ini membantu guru dalam melacak kinerja siswa dan menyediakan dukungan yang diperlukan. Blooket dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk kelas tatap muka, pembelajaran jarak jauh, atau bahkan di rumah untuk tugas mandiri. Ini memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya (Susilo et al., 2022).

Blooket memiliki keterkaitan yang signifikan dengan karakter siswa SD karena platform ini dirancang untuk menjadi media pembelajaran berbasis game yang menyenangkan dan interaktif (Junkin, 2022). Siswa SD cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan permainan. Blooket memungkinkan guru membuat kuis dan permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat siswa, menjadikannya relevan dan menyenangkan. Siswa memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda (Cholifah, 2018). Blooket, dengan berbagai mode permainan dan tipe pertanyaan, dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya pembelajaran yang beragam. Siswa SD tumbuh dalam era teknologi. Blooket memanfaatkan teknologi dengan cara yang relevan dan dapat diakses oleh siswa. Ini membantu mereka merasa akrab dengan pembelajaran menggunakan teknologi dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan perangkat digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan kegiatan PKM mengenai pelatihan electronic-game dalam pembelajaran di sekolah tersebut dapat meningkatkan literasi media peserta pelatihan, 66% peserta setuju materi pelatihan yang diberikan bermanfaat untuk menunjang kegiatan pembelajaran, 77% peserta setuju materi yang diberikan dapat diterapkan di kelas, 72% peserta setuju kemampuan penyaji kegiatan pelatihan kompatibel, 81% peserta setuju materi pelatihan menarik dan memotivasi peserta untuk mempelajarinya, 88% peserta setuju kegiatan pelatihan terselenggara dengan baik. Pelatihan dalam merancang electronic games memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru yang mencakup pemahaman tentang platform game, perangkat lunak desain game, dan penggunaan elemen-elemen teknologi dalam konteks pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada tim dosen FKIP Universitas Terbuka, kepala desa dan masyarakat Desa Situ Udik Kecamatan Cibungbulang Kabupaten Bogor serta guru-guru SD di lingkungan Desa Situ Udik Kecamatan Cibungbulang Kabupaten Bogor atas kerjasama yang diberikan sehingga kegiatan PKM ini berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2010) *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardiana, Nurazmi and Ariana (2021) 'Pelatihan Pengembangan Digital Assesment bagi Guru - guru di MTs Muhammadiyah Manddale Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa', *Jurnal Pendidikan Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 5(2), pp. 183–192.
- Ardiasih, L.S., Yundayani, A. and Juhana, J. (2021) 'Teachers' Readiness to Online Learning: A

- Pedagogical Perspective’, *ASEAN Journal of Open and Distance Learning*, 4(2), pp. 105–117.
- Basilotta-Gómez-Pablos, V. et al. (2022) ‘Teachers’ digital competencies in higher education: a systematic literature review’, *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1). Available at: <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00312-8>.
- Çam, E. and Kiyici, M. (2017) ‘Perceptions of Prospective Teachers on Digital Literacy’, *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 5(4).
- Chetty, K. et al. (2018) ‘Bridging the digital divide: Measuring digital literacy’, *Economics*, 12(1), pp. 1–20. Available at: <https://doi.org/10.5018/economics-ejournal.ja.2018-23>.
- Cholifah, T.N. (2018) ‘Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran’, *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2), pp. 65–74. Available at: <https://doi.org/10.31002/nse.v1i2.273>.
- Crompton, H., Burke, D. and Lin, Y.C. (2019) ‘Mobile learning and student cognition: A systematic review of PK-12 research using Bloom’s Taxonomy’, *British Journal of Educational Technology*, 50(2), pp. 684–701. Available at: <https://doi.org/10.1111/bjet.12674>.
- Djamarah, S.B. (2008) *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, N. and Khotimah, H. (2019) ‘Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran’, *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), pp. 10–15. Available at: <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>.
- Higgins, A. (2020) ‘Paradigms, Distance Learning, Education, and Philosophy.’, *Journal of Open, Flexible & Distance Learning*, 24(2), pp. 4–14.
- Junkin, S.F. (2022) ‘Secondary Teachers Perspectives on Free Online Programs To Promote Student Engagement’, *Education and New Development*, 4(3), pp. 538–542. Available at: <https://doi.org/10.36315/2022v1end120>.
- Lankshear, C. and Knobel, M. (2016) ‘Digital literacy and digital literacies; Policy, Pedagogy and Research Considerations for Education’, *Nordic Journal of Digital Literacy Special Issue*, 1(12–24), pp. 2006–2016.
- Makki, I. and Aflahah (2019) *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media.
- Nasrulloh, I. and Ismail, A. (2018) ‘Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict’, *Jurnal Petik*, 3(1), p. 28. Available at: <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>.
- Nelson, N.J. et al. (2016) ‘Considerations for Realizing the Promise of Educational Gaming Technology’, *Teaching Exceptional Children*, 48(6), pp. 293–300. Available at: <https://doi.org/10.1177/0040059916650639>.
- Noemí, P.-M. and Máximo, S.H. (2014) ‘Educational Games for Learning’, *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), pp. 230–238. Available at: <https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>.
- Putra, A.E. et al. (2023) ‘Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Pedagogik Guru’, *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), pp. 201–211. Available at: <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.185>.
- Ramli, I.S.M., Maat, S.M. and Khalid, F. (2022) ‘The design of game-based learning and learning analytics’, *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(5), pp. 1742–1759. Available at: <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i5.7326>.
- Rizal, R. et al. (2020) ‘The Digital Literacy of The First Semester Students in Physics Education’, *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), pp. 101–110. Available at: <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i2.3293>.
- Sánchez-Cruzado, C., Santiago Campión, R. and Sánchez-Compañá, M.T. (2021) ‘Teacher digital literacy: The indisputable challenge after covid-19’, *Sustainability (Switzerland)*, 13(4), pp. 1–29. Available at: <https://doi.org/10.3390/su13041858>.

- Sari, C.K. et al. (2019) 'Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar', *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), pp. 14–22. Available at: <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>.
- Sari, R.N.K. and Ahmad, H.A. (2022) 'Game-based Learning : Media Edutainment Matematika', *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA)*, 5, pp. 99–106.
- Septiana, A.R. and Hanafi, M. (2022) 'Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka', *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), pp. 380–385. Available at: <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.832>.
- Siagian, E. (2022) 'Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp. 7593–7599. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>.
- Simin, S. (2021) 'Smartphone, Generasi Alpha, dan Pembelajaran Matematika: Suatu Kajian Literatur', in *Seminar Nasional Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, pp. 17–30. Available at: <https://doi.org/10.26418/pipt.2021.46>.
- Spante, M. et al. (2018) 'Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use', *Cogent Education*, 5(1), pp. 1–21. Available at: <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143>.
- Spires, H.A., Medlock Paul, C. and Kerkhoff, S.N. (2017) 'Digital Literacy for the 21st Century', *Encyclopedia of Information Science and Technology, Fourth Edition*, pp. 2235–2242. Available at: <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2255-3.ch194>.
- Starkey, L. (2020) 'A review of research exploring teacher preparation for the digital age', *Cambridge Journal of Education*, 50(1), pp. 37–56. Available at: <https://doi.org/10.1080/0305764X.2019.1625867>.
- Susilo, P.M. et al. (2022) 'Using Blooket To Improve Chinese Vocabulary Study for 11 Th Grade Students in High School', *ICCD (International Conference on Community Development)*, 4(1), pp. 501–506.
- Swandhina, M. and Maulana, R.A. (2022) 'Generasi Alpha : Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19', *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*, 6(1), p. 150.
- Tamur, M. et al. (2022) 'Bermain dan Belajar dengan Kahoot, Meningkatkan Keterlibatan Siswa SMP Menggunakan Game Digital', *AKSIOMA; Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), pp. 2857–2865.
- Tomczyk, Ł. (2020) 'Skills in the area of digital safety as a key component of digital literacy among teachers', *Education and Information Technologies*, 25(1), pp. 471–486. Available at: <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09980-6>.
- Ulhusna, M., Putri, S.D. and Zakirman, Z. (2020) 'Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika', *International Journal of Elementary Education*, 4(2), p. 130. Available at: <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>.
- Winaryati, E. (2018) 'Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21', *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNISMUS 2018*, 6(1), pp. 6–19.
- Witriyono, H. et al. (2022) 'Pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru dengan aplikasi pembelajaran menggunakan kinemaster, canva dan vsdc', *JAM-TEKNO (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO)*, 3(1), pp. 8–13.
- Wongsaming, A., Yonwilad, W. and Tongmual, N. (2023) 'The Effectiveness of Cooperative Learning Management Using the TGT Technique and Blooket Applications Towards

Problem-solving Abilities of Seventh Grade Students.’, *Journal of Green Learning*, 3(1), pp. 17–26. Available at: <https://doi.org/10.53889/jgl.v3i1.193>.

Yuen, M.- et al. (2018) ‘Online Video for Self-Directed Learning in Digital Animation’, *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(3), pp. 91–103.

Yuliana, E. et al. (2023) ‘Pengaruh Literasi Digital Guru dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 7(1), pp. 28–37.

Záhorec, J., Hašková, A. and Munk, M. (2019) ‘Teachers’ professional digital literacy skills and their upgrade’, *European Journal of Contemporary Education*, 8(2), pp. 378–393. Available at: <https://doi.org/10.13187/ejced.2019.2.378>.

Zakirman, Z., Rahayu, C. and Gusta, W. (2022) ‘E-Animation Media to Improve The Understanding of Elementary School Science Learning’, *Jurnal Basicedu*, 6(3), pp. 3411–3419. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2595>.