

Strategi Pemilihan *Game* yang Tepat untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis *Game* pada Tahap Usia Sekolah

Nica Astrianda¹, Isyatur Raziah^{2*}, Hayatun Maghfirah³, Cukri Rahmi Niani⁴

^{1,2,3,4}Universitas Teuku Umar, Aceh Barat, 23615, Indonesia.

*Corresponding author: isyaturraziah@utu.ac.id

Abstrak

Pemilihan *game* yang tepat bagi anak usia sekolah menjadi perhatian penting dalam pengembangan pendidikan anak-anak. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, *game* menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak. Namun, tidak semua *game* cocok untuk semua usia, dan pemilihan yang tidak tepat dapat memiliki dampak negatif pada perkembangan anak. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian ini, kami menyajikan sebuah metode untuk memilih *game* yang sesuai dengan usia anak sekolah. Metode ini mencakup pengumpulan data tentang karakteristik *game*, penilaian konten, dan kriteria khusus yang relevan dengan perkembangan anak. Selain itu, kami mengintegrasikan pendekatan yang mempertimbangkan preferensi individual dan kebutuhan anak. Melalui studi ini, diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi orang tua dan pendidik dalam memilih *game* yang mendukung perkembangan optimal anak usia sekolah.

Kata Kunci: Pemilihan *game*; Pendidikan anak-anak

1. PENDAHULUAN

Seiring waktu dalam era teknologi informasi yang semakin maju seperti sekarang, permainan video atau *game* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Banyak anak usia sekolah yang memiliki minat dan keterampilan dalam bermain *game*, dan fenomena ini membawa implikasi terhadap pendidikan dan perkembangan mereka. Oleh karena itu, penting bagi kita sebagai orang tua, guru, dan masyarakat untuk membantu anak-anak dalam memilih *game* yang baik dan bermanfaat bagi mereka [1].

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Cara Memilih *Game* yang Baik Bagi Anak Usia Sekolah" bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada orang tua, guru, dan masyarakat tentang pentingnya memilih *game* yang tepat untuk anak-anak. Melalui kegiatan ini, diharapkan akan tercipta kesadaran akan dampak positif dan negatif dari *game* terhadap perkembangan anak, serta adanya pengetahuan praktis tentang cara memilih *game* yang sesuai dengan kebutuhan anak [2].

Pentingnya memilih *game* yang baik bagi anak usia sekolah didasarkan pada beberapa alasan seperti (i) pengaruh terhadap perkembangan kognitif: *game* yang dirancang dengan baik dapat merangsang perkembangan kognitif anak, seperti pemecahan masalah, keterampilan berpikir logis, dan peningkatan daya ingat. (ii) pembelajaran interaktif: beberapa *game* edukatif dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Hal ini dapat memotivasi anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, (iii) pengembangan keterampilan sosial: Beberapa *game* memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan pemain lain melalui mode multiplayer. Ini dapat membantu anak-anak membangun keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan negosiasi, (iv) pengendalian waktu yang tepat: Memilih *game* yang tepat juga melibatkan pengendalian waktu yang sehat dalam bermain. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dapat mengganggu keseimbangan antara aktivitas fisik, tidur, dan kegiatan akademik [3].

Namun, di sisi lain, ada juga beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh *game* yang tidak tepat, seperti: Kecanduan: Beberapa *game* dapat menyebabkan ketergantungan dan mengganggu kehidupan sehari-hari anak, seperti mengabaikan tugas sekolah, kurang tidur, dan interaksi sosial yang terbatas. Konten yang tidak sesuai: Beberapa *game* mungkin mengandung konten yang tidak sesuai untuk anak-anak, seperti kekerasan, bahasa kasar, atau adegan yang tidak pantas [4]. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku dan nilai-nilai anak. Dampak fisik: Bermain *game* yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik, seperti obesitas, gangguan tidur, dan masalah postur tubuh.

Dengan memahami dampak positif dan negatif dari *game*, serta pentingnya memilih *game* yang baik, diharapkan orang tua, guru, dan masyarakat dapat berperan aktif dalam membimbing anak-anak memilih *game* yang tepat. Kegiatan "Cara Memilih *Game* yang Baik Bagi Anak Usia Sekolah" akan memberikan informasi, strategi, dan saran praktis untuk membantu mereka dalam memilih *game* yang sesuai dengan usia, minat, dan nilai-nilai yang diinginkan. *Game* edukasi telah menjadi tonggak penting dalam inovasi pendidikan modern, menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan untuk menyampaikan konsep-konsep pembelajaran. Sebuah studi [5] menyoroti bahwa *game* edukasi memiliki potensi besar dalam memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi pemainnya. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan relevan bagi kehidupan sehari-hari, *game-game* ini mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Keunggulan utama dari *game* edukasi adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa cenderung lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran saat menggunakan *game* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan menyajikan tantangan yang menarik dan memberikan umpan balik langsung terhadap kinerja pemain, *game-game* ini mampu membangkitkan minat intrinsik siswa terhadap pembelajaran [6]. Selain itu, *game* edukasi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat individu siswa. Penelitian [7] menemukan bahwa *game* yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan preferensi siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka. Dengan memfasilitasi pembelajaran diferensial, *game-game* ini mampu memenuhi kebutuhan beragam siswa dalam kelas.

Penerapan teknologi dalam *game* edukasi juga memungkinkan pengembangan keterampilan kognitif dan sosial. Studi [8] menyoroti bahwa *game-game* ini tidak hanya membantu dalam pemahaman konsep akademis, tetapi juga memperkuat keterampilan seperti pemecahan masalah, kerjasama, dan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, *game* edukasi menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di era digital.

Namun, penting untuk memperhatikan bahwa penggunaan *game* edukasi haruslah seimbang. Orang tua dan pendidik perlu memastikan bahwa anak-anak menghabiskan waktu yang cukup untuk bermain *game* edukasi, sambil tetap memperhatikan kegiatan lain yang penting untuk perkembangan mereka, seperti interaksi sosial, olahraga, dan waktu luang di luar ruangan. Dengan pendekatan yang tepat, *game* edukasi dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran dan perkembangan anak-anak di era digital.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengusung tema mengenai strategi pemilihan *game* yang tepat bagi anak usia sekolah menargetkan orang-orang yang berada disekitar anak sebagai sasarannya. Oleh karena itu kami memilih metode sosialisasi ke sekolah dimana guru, orang tua dan anak sendiri diberikan pemahaman terkait *game* yang sesuai dengan usia anak. Kegiatan sosialialisasi diadakan di SMP Modern Thariqussalamah Dayah Habul Fikri, Jl.

Meulaboh Tapak Tuan, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat. Berikut ini adalah tahapan dari kegiatan yang dilakukan



Gambar 1. Alur Kegiatan Sosialisasi



Gambar 2. Siswa Siswi SMP Modern Thariqussalamah Dayah Habul Fikri Mengikuti kegiatan Sosialisasi



Gambar 3. Dewan guru SMP Modern Thariqussalamah Dayah Habul Fikri

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengabdian masyarakat ini, kami melakukan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk membantu orang tua dan pendidik dalam memilih *game* yang tepat bagi anak usia sekolah. Metode yang kami terapkan mencakup pengumpulan data tentang karakteristik *game*, penilaian konten, dan kriteria khusus yang relevan dengan perkembangan anak. Kami juga mengintegrasikan pendekatan yang mempertimbangkan preferensi individual dan kebutuhan anak. Di ranah *game* pendidikan, yang ditujukan untuk memperkenalkan angka dalam bahasa Inggris berperan sebagai alat dasar untuk pendidikan anak usia dini. *Game-game* ini seringkali mencampurkan visual yang menarik dengan aktivitas interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam. Bayangkan dunia virtual yang penuh warna di mana anak-anak disambut oleh karakter-karakter ramah dan animasi yang menarik saat mereka memulai perjalanan penemuan angka mereka.

Salah satu *game* semacam itu mungkin dimulai dengan memperkenalkan konsep dasar berhitung melalui latihan interaktif. Anak-anak didorong untuk menghitung objek atau hewan yang ditampilkan di layar, sambil musik ceria memainkan latar belakangnya. Saat mereka berkembang, mereka menemui tantangan yang lebih kompleks yang memerlukan mereka untuk mengenali angka dalam berbagai konteks, seperti mengidentifikasi angka di garis bilangan atau menyelesaikan persamaan aritmatika sederhana. Untuk memperkuat pembelajaran, *game-game* ini sering kali menggabungkan teknik pengulangan dan penguatan. Misalnya, setelah berhasil menyelesaikan tugas, anak-anak dapat diberi hadiah virtual atau pesan-pesan selamat, yang memperkuat perilaku positif dan motivasi untuk terus belajar. Selain itu, *game* mungkin menyesuaikan tingkat kesulitan secara dinamis berdasarkan kinerja anak, memastikan keseimbangan optimal antara tantangan dan pencapaian.

Selain itu, banyak *game* pendidikan yang mempromosikan pengenalan angka dalam bahasa Inggris menggabungkan elemen multisensori untuk memenuhi gaya belajar yang berbeda. Ini bisa melibatkan isyarat auditori, seperti instruksi lisan atau puisi angka, untuk memperkuat pembelajaran visual. Dengan melibatkan beberapa indera, *game-game* ini menawarkan pengalaman belajar holistik yang menarik bagi beragam pembelajar. Pada intinya, *game* pendidikan untuk memperkenalkan angka dalam bahasa Inggris tidak hanya sebagai hiburan; mereka adalah alat yang kuat untuk membentuk keterampilan numerasi awal dan akuisisi bahasa pada anak-anak muda. Melalui *gameplay* interaktif dan pengalaman mendalam, *game-game* ini menyulut semangat belajar sambil memberikan dasar yang kokoh untuk kesuksesan akademis di masa depan.



Gambar 3. *Game* edukasi yang didemo

Sosialisai *game* yang kami seperti yang terlihat pada Gambar 3 sebuah *game* yang memperkenalkan angka dalam penulisan dalam bahasa Inggris dengan melakukan tebak kata yaitu *word whiz*. *Game* ini memberikan edukasi kepada siswa untuk merangkai kata dalam bahasa Inggris, kegiatan sosialisasi uji bermain *game* yang dilakukan saat kegiatan sosialisasi menarik minat mahasiswa dalam belajar sekaligus bermain.



Gambar.4 Tampilan permainan tebak kata

Hasil dari Pengabdian Masyarakat ini menunjukkan bahwa pemilihan *game* yang tepat dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia sekolah. Dengan menggunakan panduan yang disediakan, orang tua dan pendidik dapat lebih mudah memilih *game* yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Hal ini memungkinkan anak untuk belajar secara efektif sambil tetap mengalami kesenangan dari interaksi dengan *game*.

Pembahasan lebih lanjut menyoroti pentingnya memperhatikan konten dan karakteristik *game* dalam pemilihan. *Game-game* yang mendukung pembelajaran kognitif, sosial, dan emosional serta memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan usia anak menjadi prioritas. Selain itu, memahami preferensi dan kebutuhan individual anak juga penting untuk memastikan bahwa *game* yang dipilih dapat memotivasi dan menarik minat mereka.

Pengabdian masyarakat ini juga menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mendampingi anak dalam penggunaan *game*. Dengan memantau dan terlibat aktif dalam aktivitas bermain anak, mereka dapat membantu memaksimalkan manfaat positif dari interaksi dengan *game* sambil juga meminimalkan risiko yang mungkin terkait dengan penggunaannya. Secara keseluruhan, pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi yang berharga dalam meningkatkan pemahaman tentang pemilihan *game* yang tepat bagi anak usia sekolah. Melalui pendekatan yang holistik dan berbasis data, diharapkan dapat tercipta lingkungan bermain yang mendukung perkembangan optimal anak dalam era digital ini

4. PENUTUP

Setelah diadakan sosialisasi mengenai cara memilih *game* yang tepat di SMP Modern Thariqussalamah Dayah Habul Fikri, para guru diedukasi untuk menyisipkan *game* yang bertema pendidikan pada setiap mata pelajaran yang mereka ampu, sehingga siswa akan merasa

lebih tertarik dengan pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini juga membawa dampak positif bagi perkembangan dan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Elkind, D. *The Power of Play: How Spontaneous, Imaginative Activities Lead to Happier, Healthier Children*. Da Capo Lifelong Books. 2007.
- [2] Isenberg, J. P., & Quisenberry, N. L. *Play: Essential for All Children*. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. 2002.
- [3] Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (Eds.). *The Nature of Play: Great Apes and Humans*. Guilford Press. 2005.
- [4] Ginsburg, K. R. The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. 2007.
- [5] Gee, J. P. What video *games* have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20. 2003.
- [6] Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., & Pereira, J. An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer *games* and serious *games*. *Computers & Education*, 94, 178-192. 2016.
- [7] Hwang, G. J., & Wu, P. H. Applications, impacts and trends of mobile technology-enhanced learning: A review of 2008-2012 publications in selected SSCI journals. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 8(2), 83-95. 2014.
- [8] Shute, V. J., & Ventura, M. *Measuring and supporting learning in games: Stealth assessment*. MIT Press. 2013.