

Implementasi *Digital Game Play Learning (DGPL)* di Sekolah Dasar

Implementation of Digital Game Play Learning (DGPL) in Elementary School

Septian Mukhlis¹, Nur Luthfi Rizqa Herianingtyas²

Pelita Bangsa University¹, Syarif Hidayatullah Jakarta Islamic State University²

septian.mukhlis@pelitabangsa.ac.id¹, rizqaluthfi@uinjkt.ac.id²

Corresponding author: *septian.mukhlis@pelitabangsa.ac.id

Submitted
Februari, 17, 2021

Accepted
April, 30, 2021

Revision
Maret, 3, 2021

Published
Mei 31, 2021

Citation:

Mukhlis. S., Herianingtyas. N.L.R. (2021). Implementation of Digital Game Play Learning (DGPL) in Elementary School. *PUCUK REBUNG: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1) 17-29

ABSTRACT

This study aims to describe and interpret the implementation of Digital Game Play Learning (DGPL) in elementary schools. This study used a qualitative approach. The data were collected by using in-depth interviews, participant observation, field notes, and documentation. The data validity was determined through sources and techniques triangulation. The subjects were elementary school teachers in SD IT Nurul A'raaf. The data were analyzed by using Interactive Analysis Model from Miles and Huberman. The results show: 1) the planning of Digital Game Play Learning (DGPL) program has been coordinated by the board of DGPL team. This team was to be responsible for planning, implementing, and evaluating DGPL program; 2) DGPL has been implemented in online class in three phases, namely planning, doing, and reflecting. Besides, DGPL is oriented to build fun learning based digital game play for teachers and students in the pandemic of covid-19. and 3) the evaluation of DGPL implementation has been conducted by the team who has implemented online class of DGPL thoroughly in intensive discussion of reflection.

Keywords: Digital Game Play Learning, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan digital atau *Digital Game Play Learning (DGPL)* di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam, observasi partisipan, catatan lapangan, dan dokumentasi. Validitas data ditentukan melalui triangulasi sumber dan teknik. Subjek penelitian ini adalah para guru sekolah dasar di SD IT Nurul A'raaf. Data dianalisis menggunakan Model Analisis Interaktif dari Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan: 1) perencanaan program *Digital Game Play Learning (DGPL)* telah dikoordinasikan oleh peneliti dengan membentuk tim DGPL. Tim ini bertanggungjawab atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program DGPL; 2) Pelaksanaan DGPL di kelas daring dalam tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Selain itu, DGPL berorientasi untuk membangun pembelajaran menyenangkan dalam bentuk permainan digital bagi guru maupun siswa di tengah pandemi covid-19; dan 3) evaluasi pelaksanaan DGPL telah dilakukan oleh tim yang telah melaksanakan kelas daring dengan DGPL secara menyeluruh dalam diskusi refleksi yang intensif.

Kata Kunci: Digital Game Play Learning, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai tonggak utama lahirnya bangsa yang cerdas harus mampu mengimbangi diri dengan laju perkembangan zaman. Keberadaan pendidikan yang inovatif berbasis *21st century learning* seakan terus digadang-gadang oleh masyarakat madani saat ini, mereka menantikan lahirnya produktivitas bangsa yang terdidik, yaitu bangsa yang memiliki wawasan global dan kecakapan hidup yang tinggi. Pada akhirnya, sepak terjang guru dalam mengikuti perkembangan abad 21 harus terus berlanjut, pengembangan diri serta inovasi pendidikan terus dilakukan, hal ini tidak lain karena pendidik merupakan motor pendidikan, yang menggerakkan bagaimana bentuk *outcome* dunia pendidikan itu dihasilkan.

Praktiknya, pendidik harus mengkaji secara luas dan mendalam bagaimana desain pendidikan abad 21, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan merencanakan produktivitas pendidikan yang relevan. Oleh karena itu, sisi penting dalam *21st century learning* yang perlu dipahami oleh guru adalah terkait dengan dunia digital yang semakin merambah di tengah-tengah masyarakat. Guru harus mampu mengangkat dunia digital masyarakat dalam ruang belajar siswa agar terjadi kesinambungan diantara keduanya. Substansi yang diorientasikan dalam hal ini yaitu optimalisasi daya guna perangkat digital dalam proses belajar siswa. Bentuk optimalisasi tersebut antaralain dengan mendesain kelas yang komperhensif dengan perkembangan teknologi dan komunikasi dalam lingkup digital. Tidak dapat ditawar bahwa semua pendidik harus mampu memposisikan dirinya sebagai guru inovatif masa kini, yaitu guru yang mau meresolusi diri, membuka *mindset* menjadi *the best teacher*, bersifat *up to date*, serta memiliki *global awareness* yang tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh keberadaan teknologi canggih yang saat ini ada di genggamannya masyarakat. Sebagian besar orang telah merasakan implikasinya, bahkan turut menjadi pendayaguna teknologi tersebut. Terlebih lagi saat ini anak-anak terlahir ke dunia dimana teknologi dan komunikasi sudah menyebarluas.

Anak-anak di usia 7-12 tahun telah mengenal ragam aplikasi di iPod, beberapa diantaranya merupakan *games* atau permainan digital yang saat ini menjadi kegemaran yang luar biasa di mata anak-anak. Fitur-fitur yang menarik, gambar yang *full color*, animasi yang canggih, serta permainan yang seru memunculkan daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Anak-anak dengan mudah mengenal beragam tokoh, kode, simbol, bahkan aturan-permainan yang rumit, namun mereka dengan cepat dapat memahaminya dan yang menarik adalah ketika mereka mampu mengatur strategi untuk menciptakan keberhasilan-keberhasilan dirinya dalam permainan. Ide-ide cerdas yang mereka curahkan dalam kegiatan bermainnya, tentu melibatkan aspek intelektual anak dimana *hands-on* dan *minds-on* anak dapat mereka bangun tanpa mereka sadari. Realitas tersebut memunculkan isu pedagogis baru dalam dunia pendidikan, hingga para ahli melirik dan menggagas agar permainan edukatif tersebut dapat dihadirkan sebagai media belajar anak di kelas.

Parameter pendidikan saat ini bukan hanya bagaimana *output* yang dihasilkan, namun bagaimana prosesnya serta bagaimana relevansi *outcome* yang terbentuk. Terkait dengan gambaran tersebut, Ryan, K., et al. (2016: 219) menyatakan bahwa “*One view of the mission of school is that they serve as workforce preparation. According to this view equipping students with “twenty-first century skills” includes preparing them to use technology*”. Artinya sudah seharusnya menjadi suatu pandangan bagi sekolah untuk melayani kebutuhan masyarakat termasuk mempersiapkan tenaga kerja di masa kini dan masa yang akan datang, oleh karena itu dibutuhkan bekal keterampilan abad 21, salah satunya dengan membekali anak-anak keterampilan teknologi. Pendapat tersebut semakin menguatkan pentingnya keterampilan teknologi dikuasai oleh anak-anak di abad 21 ini, karena *outcomes* yang dicetak oleh dunia pendidikan harus relevan dengan kebutuhan di lapangan.

Herianintyas & Mukhlis (2020: 37) menguatkan bahwa di abad 21 strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, siswa dalam hal ini menjadi aktor dalam pembelajaran. Ditambah lagi kebutuhan corak zaman yang membawa kecanggihan teknologi dan informasi global pada akhirnya membuat dunia pendidikan harus mengarahkan praktik pendidikan ke arah tersebut. Realitasnya, banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghadirkan teknologi ke dalam suatu ruang belajar siswa, seperti halnya yang disarankan oleh Hunt, C.S & Christian, M.J. (2015) yaitu dengan menghadirkan suatu permainan berbasis digital menggunakan software yang dapat diakses oleh siswa menggunakan teknologi canggih seperti komputer, laptop, gadget, iPhod, iPad, smartphone, dsb saat proses pembelajaran.

Namun di lapangan, sebagian besar guru belum mengetahui aplikasi berbasis digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan menciptakan rasa antusiasme siswa. Guru konvensional yang kurang bersemangat mempelajari teknologis pada akhirnya berimbas pada siswa yang jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Seperti hasil survey yang dilakukan peneliti kepada 120 guru di Cikarang Selatan memberikan gambaran bahwa 90% guru belum memanfaatkan aplikasi berbasis game edukatif yang tersedia di *platform digital* dan *search engine*, 80% guru di tahun 2020 hanya memanfaatkan media *whatsapp* dan *google classroom* sebagai wadah penyampaian materi pembelajaran dan penugasan.

Dari latar belakang tersebut maka substansi mendasar dalam penelitian ini adalah mengupayakan terwujudnya desain pendidikan abad 21 yang sesungguhnya dengan menitikberatkan pada kemampuan guru dalam mendayagunakan fasilitas digital ke dalam proses pembelajaran agar tercipta lingkungan belajar yang lebih menarik dan inovatif bagi siswa. Digital Game Play merupakan salah satu contoh implementasi fasilitas digital tersebut. Hunt, C.S & Christian, M.J. (2015) mempresentasikan hasil penelitiannya bahwa guru

memberikan tanggapan positif dan keyakinan yang kuat bahwa DGPL dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

Dari latar belakang tersebut penelitian ini memfokuskan pada implementasi DGPLD di SD IT Nurul A'raaf dengan rumusan masalah bagaimana implementasi DGPL di SD IT Nurul A'raaf? Lebih lanjut penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memaknai implementasi DGPL di SD IT Nurul A'raaf.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang mendalam mengenai implementasi *Digital Game Play Learning (DGPL)* di SD IT Nuruul A'raaf. Peneliti menggunakan tataran analisis deskriptif untuk memaparkan fenomena, situasi, dan peristiwa yang terjadi. Dalam penelitian deskriptif ini, data yang diperoleh dari lapangan berasal dari hasil wawancara mendalam, observasi partisipan, catatan lapangan, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di SD IT Nuruul A'raaf, Kecamatan Cikarang Selatan Kabupaten Bekasi. Tempat penelitian ini dipilih karena sejak tahun 2020 SD IT Nuruul A'raaf sudah melaksanakan kegiatan *DGPL* melalui program pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh PGSD Universitas Pelita Bangsa. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2019/2020 semester genap yaitu dari Februari s.d Juli 2020.

Data hasil penelitian ini diperoleh melalui dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Kata-kata dan tindakan orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama (data primer). Data tersebut berupa sikap atau perilaku, dan kegiatan warga sekolah yang terlibat dalam *DGPL*. Pencatatan sumber data utama dilakukan melalui wawancara, observasi, dan catatan lapangan. Data sekunder merupakan data pendukung data primer yang berasal dari sumber tertulis maupun foto. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi partisipan, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen atau alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai *key instrument* dengan menggunakan bantuan pedoman wawancara mendalam, pedoman observasi partisipan, pedoman catatan lapangan, dan format dokumentasi.

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik digunakan dengan memeriksa kebenaran data dari teknik-teknik yang berlainan, misalnya dengan melakukan wawancara mendalam kepada kepala sekolah, melakukan observasi partisipatif dalam pelaksanaan *DGPL* dan melakukan studi dokumentasi. Triangulasi sumber digunakan untuk mengukur keabsahan data dari sumber-

sumber yang berlainan, misalnya melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber misalnya kepala sekolah, ketua tim DGPL, dan guru. Langkah-langkah analisis data yaitu: (1) *Data Collection* (Pengumpulan Data), (2) *Data Reduction* (Reduksi Data), (3) *Data Display* (Penyajian Data), dan (4) *Verification* (Penarikan Kesimpulan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah DGPL di SDN IT Nuruul A'raaf

DGPL mulai diinisiasi oleh SD IT Nuruul A'raaf bekerjasama dengan PGSD Universitas Pelita Bangsa sejak diberlakukannya pembelajaran daring (online) di tengah pandemi covid-19. Sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Covid-19 terkait proses belajar menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Para *stakeholders* SD IT Nuruul A'raaf menyadari bahwa peran media dalam pembelajaran sangat mempengaruhi bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menarik dan dapat memancing motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar yang baik. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para guru dengan latar belakang kemampuan IT yang belum mumpuni. Namun meskipun demikian, guru SD IT Nuruul A'raaf tidak putus semangat dan terus berusaha mengembangkan diri dan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Adanya kerjasama (MoU) dengan PGSD Universitas Pelita Bangsa menginisiasi terbentuknya tim implementasi DGPL untuk meningkatkan kompetensi dan suasana akademik di SD IT Nuruul A'raaf selama proses pembelajaran jarak jauh berlangsung.

Pembelajaran yang sebelumnya hanya dilaksanakan melalui media *Whatsaapp* berkembang dengan kehadiran DGPL yang dikemas melalui *Google Meet*, *Zoom*, dan juga melalui link *Google Classroom*. Kehadiran DGPL membawa nuansa yang lebih menarik dan inovatif dalam pembelajaran daring. Kekhawatiran orang tua terhadap pembelajaran daring yang membosankan dapat terobati dengan diimplementasi DGPL. Penerapan DGPL ini mendapatkan dukungan dari banyak pihak *stakeholders* SD IT Nuruul A'raaf termasuk orang tua wali murid dan siswa sendiri. Aplikasi-aplikasi *games* yang tersedia dalam *platform digital* di internet dikemas dan dirancang oleh tim DGPL untuk disesuaikan dengan kebutuhan materi dan tujuan pembelajaran, sehingga penyajian *games* dapat mendukung ketercapaian tujuan dan indikator pembelajaran.

Perencanaan Program DGPL

DGPL merupakan sebuah proses pengembangan kompetensi profesional melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkesinambungan dengan membangun komunitas belajar. Pada awalnya, guru-guru SD IT Nuruul A'raaf mengenal *DGPL* dari kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh PGSD Universitas Pelita Bangsa melalui pelatihan dan pendampingan. Program seperti ini merupakan salah satu usaha pemerintah untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru, sehingga diharapkan kualitas pendidikan di Indonesia juga akan meningkat. Berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi, SD IT Nuruul A'raaf merencanakan program *DGPL* pada semester genap 2019/2020. Tim *DGPL* SD IT Nuruul A'raaf terdiri atas kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan dari SD IT Nuruul A'raaf dan berkolaborasi dengan PGSD Universitas Pelita Bangsa untuk memberi pelatihan, pendampingan, dan pembinaan atas pelaksanaan program *DGPL*. Bentuk kerjasama seperti ini sangat penting demi keberhasilan program *DGPL* di SD IT Nuruul A'raaf.

Salah satu tugas tim *DGPL* SD IT Nuruul A'raaf adalah merencanakan program *DGPL* dengan membuat jadwal pelaksanaan *online class*. Kegiatan *online class* akan dilaksanakan pada bulan Maret-Mei 2020. Kegiatan ini dilaksanakan oleh guru kelas I-VI dan guru Pendidikan Agama Islam. Guru model adalah guru kelas masing-masing dengan guru lain sebagai observer. Di dalam tahap perencanaan setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan dari dosen PGSD Universitas Pelita Bangsa tentang jenis-jenis *DGPL* serta praktik implementasinya, guru menyusun *games based learning* disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Pelaksanaan Program DGPL

DGPL dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu tahap perencanaan (*plan*), tahap pelaksanaan *open class (do)*, dan tahap refleksi (*see*). Dalam tahap perencanaan, guru model berkolaborasi dengan guru yang lain dalam penyusunan *games* sesuai dengan materi pembelajaran. Materi diangkat dari buku tematik kurikulum 2013 dengan mengacu pada indikator pembelajaran. Selain berkolaborasi dengan guru yang setingkat, guru model juga meminta masukan dari guru yang lain untuk perbaikan rencana perangkat pendukungnya. Selanjutnya, guru meminta masukan dan persetujuan kepada kepala sekolah atas *games* yang akan digunakan untuk *online class*. Sebelum kegiatan *online class* dimulai, biasanya dilaksanakan *briefing* terlebih dahulu. Dalam kegiatan ini, guru model memberikan gambaran singkat mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selain itu, guru model juga membagikan lembar

observasi. Kegiatan *briefing* ini biasanya dilaksanakan dalam waktu yang singkat, sekitar 10 menit.

Program ini berkembang atas kesadaran guru untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalisme di tengah perkembangan zaman dan kebutuhan pembelajaran di abad 21 seperti yang dijelaskan oleh Herianintyas & Mukhlis (2020: 61) bahwa menjadi pendidik di era 21 harus mampu menghadirkan pembelajaran yang menantang, mengajak siswa untuk aktif berpikir agar muncul rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga pembelajaran bukan hanya sekedar *entertain* namun juga *enganged*. Marc Prensky (2001) juga merekomendasikan bahwa guru di abad 21 harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan zaman dan membawa teknologi ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan dilakukan sematang mungkin untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kebutuhan kurikulum yang berlaku, karena bagaimanapun *game digital* yang diimplementasikan merupakan bentuk pengembangan kurikulum yang tetap berlandaskan dasar-dasar substansi inti dari kurikulum tersebut termasuk praktik materi pembelajaran yang sedang dibahas, sehingga terdapat relevansi antara DGPL dengan kebutuhan yang ada. Ketercapaian DGPL dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dapat berdampak positif untuk terus dikembangkan dan diimplementasikan dalam kelas, sehingga pembelajaran yang dialami oleh siswa menjadi lebih bermakna. Nilai-nilai positif yang dirasakan dapat mempengaruhi proses mental dalam diri siswa dan guru sehingga percaya dan yakin bahwa penggunaan DGPL dapat berjalan optimal dan dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.

Setelah terbangun hubungan yang bermakna dalam konteks kelas. DGPL diterapkan sehingga para siswa secara pribadi juga memiliki pengalaman menggunakannya. Dalam hal ini tentu diperlukan sarana dan prasarana yang menunjang terwujudnya pembelajaran DGPL yang interaktif di dalam kelas online. Sarana yang dibutuhkan antarlain komputer atau laptop atau gadget, koneksi internet, *macro media flash* untuk membuat *games*, *platform online class* seperti *google class room* atau *google meet*.

Berdasarkan keberadannya, Gros, B. (2007) memunculkan taksonomi genre dari permainan berbasis digital yaitu: Action Games (permainan tindakan); Adventure Games (permainan petualangan); Figting Games (permainan pertandingan) ; Role-Playing Games (permainan peran); Simulations (simulasi); Sport Games (permainan olahraga); Strategi Games (permainan strategi). DGPL yang diimplementasikan di SD IT Nuruul A'raaf mencakup: Action Games, Adventure Games, dan Strategy Games yang dikemas melalui aplikasi *Macro Media Flash*.

Pelaksanaan Program DGPL

Di dalam tahap pelaksanaan, guru model mengajar dalam kegiatan *online class* sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Guru mengajar sesuai dengan kegiatan pembelajaran pada buku tematik Kurikulum 2013. Berdasarkan observasi dan wawancara, sebagian besar guru model tampak tidak canggung dalam melaksanakan *online class*. Proses belajar mengajar yang dilakukan guru menekankan pada *interactive learning* sehingga siswa dan guru dapat tetap menjalankan interaksi yang positif melalui *google meet* dan *zoom* ketika pembelajaran berlangsung sembari menayangkan *games* dan siswa menjalankan *games* yang disajikan oleh guru. Di dalam kegiatan pembelajaran siswa terlihat aktif dan bersemangat belajar meskipun *games* dijalankan sendiri di rumah masing-masing dan hanya dapat dipantau melalui layar laptop oleh guru secara online. Tampak orang tua atau wali murid turut membimbing anak di rumah dan memastikan pembelajaran dengan DGPL dapat berjalan dengan lancar. Siswa terlihat antusias, aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam memainkan *games* yang disajikan oleh guru setelah mendapatkan materi pembelajaran.

Pelaksanaan *online class* dengan DGPL berdasarkan hasil observasi diketahui berjalan dengan lancar dan meningkatkan antusiasme belajar siswa. Prensky (2001) menjelaskan bahwa: “*Digital Game-Based Learning is precisely about fun and engagement, and the coming together of and serious learning and interactive entertainment into a newly emerging and highly exciting medium*”. Artinya bahwa pembelajaran dengan berbasis permainan digital akan lebih menyenangkan karena melibatkan siswa untuk langsung menggunakan permainan untuk belajar serta menjadi hiburan yang interaktif. Sejalan dengan itu, “*Commercial off-the-shelf digital games have the potential to provide concrete learning experiences and allow for drawing links between abstract concepts and real-world situations.*” (Panoutsopoulos, H., & Demetrios, G.S., 2012). Pembelajaran berbasis permainan digital memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang kuar dan memungkinkan terjadinya visualisasi dari konsep-konsep pengetahuan yang dimiliki oleh anak secara abstrak dan menggambarkan situasi di dunia nyata.

Chuang, T.Y. (2007) melalui penelitiannya mempresentasikan bahwa “*The effect of computerbased digital games on learning is presented, current research findings are reported, and future research trends are predicted The results from this pilot study provided experimental evidence to support the use of digital games can facilitate students’ cognitive learning process.*” Permainan berbasis digital pada pembelajaran telah terbukti dapat memfasilitasi proses belajar kognitif siswa. Dengan demikian merujuk pada suatu kemungkinan besar

bahwa melalui permainan berbasis digital, kemampuan kognitif siswa dapat meningkat.

Selain kognitif, permainan berbasis digital juga memfasilitasi keterlibatan aspek psikomotor siswa yaitu ketika siswa turut aktif untuk merancang sesuatu, melakukan penyelidikan, atau menciptakan suatu karya. Aspek afektif dapat dicapai oleh siswa dengan guru menyajikan permainan yang melatih kedisiplinan siswa dengan dibatasi oleh waktu, melatih tanggungjawab siswa untuk menyelesaikannya dengan baik, ketelitian siswa, bahkan toleransi dan kerjasama.

Evaluasi Program DGPL

Evaluasi program *DGPL* merupakan proses yang sistematis dalam mengumpulkan dan menafsirkan informasi untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan dan menentukan tindak lanjut dari program *DGPL*. Evaluasi program *DGPL* berbasis sekolah di SD IT Nuruul A'raaf dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana program tersebut berjalan, mengetahui keefektifan program, dan untuk mengetahui kekurangan pelaksanaan program sebagai catatan untuk pelaksanaan program *DGPL* pada tahun-tahun mendatang.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa evaluasi *DGPL* di SD IT Nuruul A'raaf dilaksanakan pada tingkat kelas dan tingkat sekolah. Pada tingkat kelas, guru melaporkan secara lisan dan tertulis mengenai hasil pelaksanaan *DGPL* kepada kepala sekolah atau tim *DGPL* SD IT Nuruul A'raaf. Pada tingkat sekolah, tim *DGPL* mengadakan pertemuan untuk mengevaluasi pelaksanaan program *DGPL* secara menyeluruh. Evaluasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan profesionalisme guru dan mencari kelebihan dan kekurangan pelaksanaan *DGPL* berbasis sekolah di SD IT Nuruul A'raaf. Evaluasi ini juga digunakan sebagai dasar pengambilan kebijakan terkait implementasi *DGPL* pada tahun-tahun mendatang.

Kendala Implementasi DGPL dan Solusinya

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan kendala-kendala implementasi *DGPL* di SD IT Nuruul A'raaf yaitu: 1) Belum semua guru dapat menggunakan laptop dengan terampil ketika menyusun *games* sehingga memerlukan waktu yang cukup lama, 2) Sinyal di beberapa tempat siswa kurang mendukung, sehingga ketika dilaksanakan percobaan *online class* beberapa siswa terlambat dalam mengikuti dan menyelesaikan *games*. Meskipun terdapat beberapa kendala tersebut, secara keseluruhan implementasi *DGPL* telah dapat berjalan sesuai dengan rencana dan mendapatkan *feed back* positif dari berbagai pihak baik guru, kepala sekolah, dan wali murid.

Manfaat Program DGPL

Terdapat beberapa implikasi dari implementasi pembelajaran berbasis *Digital Game-Play* antara lain:

a. Memberikan Pengalaman Belajar yang Bermakna

Pengalaman belajar yang bermakna dapat diperoleh oleh siswa apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam proses belajarnya. Siswa senang dalam melakukannya, sehingga ia akan selalu mengingat apa yang pernah ia pelajari. Hal ini cenderung lebih efektif, karena anak-anak pada dasarnya lebih mudah mengingat pengalamannya yang menyenangkan dan akan lebih mudah memaknai apa hal yang telah dilakukannya. Hunt, C.S & Christian, M.J. (2015) mempresentasikan “*DGPL could be beneficial for learning which stemmed from experiencing their own form of subjective success with using DGPL in the classroom, availing themselves of information and advocacy about using DGPL in the classroom and personal experiences with DGP either through their own DGPL or through watching their own children play games.*” Dapat dimaknai bahwa DGPL dapat memberikan manfaat bagi siswa karena siswa mengalami sendiri beberapa bentuk keberhasilan subjektif dari permainannya tersebut.

Pada muaranya, mereka akan mudah untuk menyerap informasi, mengklasifikasikan, menggabungkan, mencontohkan materi materi yang mereka pelajari. Lebih lanjut, dapat diketahui pula bahwa siswa lebih mudah untuk mengingat sesuatu yang unik, menarik, serta yang diwujudkan dalam bentuk sesuatu yang mereka sukai, seperti halnya *games*.

b. Menyenangkan Dapat Menghapuskan Kebosanan

Belajar *online* secara jarak jauh tentu menimbulkan rasa bosan pada siswa, terlebih lagi interaksi yang terbatas pada layar kaca *laptop* tanpa bisa bertemu dengan teman-teman secara langsung. Pembelajaran yang membosankan tentu tidak akan mewujudkan pembelajaran yang efektif, karena siswa hanya mendapatkan *transfer knowledge* dari guru. Berbeda dengan pelaksanaan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif, seperti menerapkan game digital di kelas, yang dapat mengajak siswa untuk *learning by doing* sehingga aktivitas siswa secara *mind on* dan *hands on* dapat terlibat secara komperhensif meskipun pelaksanaannya secara daring dan dimainkan secara personal oleh siswa di rumah masing-masing.

Deskripsi di atas merujuk pada manfaat DGPL dapat meningkatkan rasa senang dan menghapuskan kebosanan yang kerap kali terjadi pada siswa di kelas. Menanggapi hal tersebut, Hunt, C.S & Christian, M.J. (2015) mengungkapkan bahwa “*Digital games need to be preserved because they are fun. Fun is not something to fear or dismiss; fun and play are as much about being human as they are about enjoying our world. We enjoy many forms of entertainment, whether they are games, movies, books, or television programs, and indeed, fun and entertainment are things that make some of the best books and films last for generations*”. Game digital dibutuhkan karena merupakan

sarana yang menyenangkan, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain dan bersenang-senang. Beberapa hiburan yang dapat membuat siswa senang antaralain permainan, film, buku terbagus, dan film yang terkini.

c. Meningkatkan Kreativitas

Digital Game Play Learning dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dan kritis dalam memecahkan masalah. Siswa akan mengeluarkan ide-idenya untuk dapat menyelesaikan *games* yang disajikan. Oleh karena itu, diperlukan *games* yang menantang agar siswa tertarik dan dapat sebagai sarana mengembangkan daya kreativitasnya.

d. Mengembangkan Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotor Siswa

Belajar dengan media permainan digital, dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor siswa secara seimbang. Siswa dapat menggunakan wawasan pengetahuannya tentang materi pembelajaran untuk menyelesaikan soal-soal yang terkandung dalam permainan. Selain itu, pembelajaran online yang selama ini hanya dilaksanakan duduk dan mendengarkan di depan layar laptop, dibuat lebih menarik dengan hadirnya *games* yang membuat siswa lebih aktif dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang tersaji dalam permainan dengan penuh antusias.

e. Kemudahan Evaluasi dan Pemberian Umpan Balik

Kemudahan evaluasi dan umpan balik mudah di lakukan oleh guru dengan bantuan aplikasi permainan yang sedang dijalankan oleh siswa. Siswa dapat mengetahui benar dan salah jawaban yang diberikan, serta mengetahui titik kesalahannya dan apa yang seharusnya dia lakukan. Guru dalam hal ini juga melibatkan diri untuk memberikan umpan balik dengan cara mengoreksi hasil pekerjaan siswa di dalam game, lalu siswa ditunjukkan apa saja kesalahannya serta diberikan penguatan apabila jawabannya sudah benar. Guru juga memberikan saran-saran kepada siswa agar siswa dapat dapat belajar dan mempersiapkan diri lebih baik lagi.

f. Memotivasi Siswa

Kemenarikan DGPL adalah dapat meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran. Game ini dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dan lebih baik lagi, agar dapat memenangkan permainan dan mendapatkan nilai yang terbaik. Pada dasarnya siswa menyukai hal yang menantang dan menyenangkan, sehingga bentuk-bentuk permainan yang dikemas dalam nuansa digital ini dapat memotivasi siswa untuk menyukai apa yang mereka pelajari. Dengan demikian mereka akan lebih peduli terhadap prestasi dan kemampuan belajarnya, serta memiliki keinginan untuk mencapai prestasi tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan data dan pembahasan dalam bab-bab sebelumnya, diperoleh beberapa simpulan mengenai implementasi *DGPL* di SD IT Nuruul A'raaf. Simpulan yang disajikan merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dan dijabarkan sebelumnya. Simpulan dalam penelitian ini adalah:

- a. Program *DGPL* SD IT Nuruul A'raaf direncanakan pada awal tahun ajaran 2019/2020 dengan membentuk tim *DGPL*. Tim tersebut bertugas merencanakan program, mengatur jalannya program, dan mengevaluasi program *DGPL* di SD IT Nuruul A'raaf.
- b. Program *DGPL* dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu tahap perencanaan (*plan*), tahap pelaksanaan *open class* (*do*), dan tahap refleksi (*see*). Dalam tahap perencanaan, guru model berkolaborasi dengan guru yang lain dalam penyusunan *games* sesuai dengan materi pembelajaran. Materi diangkat dari buku tematik kurikulum 2013 dengan mengacu pada indikator pembelajaran. Dalam tahap pelaksanaan, guru model mengajar dalam kegiatan *online class* sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- c. Manfaat *DGPL* dalam Pembelajaran di SD IT Nurul A'raaf yaitu: memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan dapat menghapuskan kebosanan belajar daring, meningkatkan kreatifitas siswa, mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor siswa, serta memberikan kemudahan evaluasi dan pemberian umpan balik

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. & Abdul Jabar, C.S. (2008). *Evaluasi Program Pendidikan, Pedoman Teoritis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barret, A.M. (2006). The concept of quality in education: a review of the 'international' literature on the concept of quality in education. *EdQual Working Paper No. 3*. Bristol: EdQual RPC.
- Chuang, Tsung Yen. (2007). Digital Games for Cognitive Learning: A Pilot Study. *Journal of Scientific and Technological Studies*, 41(1), 17-27(2007).
- Creswell, J. W. (2008). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research Third Edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 2007, 40(1), 23–38

Herianingtyas, N.L.R & Mukhlis, S. (2020). *Inovasi Edutech di Sekolah Dasar*. Jombang: Kun Fayakun.

Hunt, Colleen Stieler & Christian M. Jones. (2015). Educators who believe: understanding the enthusiasm of teachers who use digital games in the classroom. *Research in Learning Technology*. Vol. 23, 2015.

Lofland, J & Lofland, L.H. (1984). *Analyzing social settings. A guide to qualitative observation and analysis (3rd ed.)*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.

Panoutsopoulos, H., & Sampson, D. G. (2012). A Study on Exploiting Commercial Digital Games into School Context. *Educational Technology & Society*, 15 (1), 15–27.

Prensky, Marc. (2001). *History of Digital Based Learning*. Diunduh dari: <http://www.learnnc.org/lp/pages/4970> pada tanggal 10 April 2021 pukul 13.00 WIB

Ryan, K., James, M.C., Cheryl, M.S.,. (2016). *Those Who Can Teach*. California: Cengage Learning.