

Sosialisasi Game Edukatif sebagai Media Pengenalan Objek Dasar bagi Siswa Sekolah Dasar

Rahayu Mayang Sari¹, Viridya Tasril², Yossy Fadly³, Dedi Purwanto⁴,

¹Sains Data, Universitas Pembangunan Panca Budi

²Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Medan

³Teknik Elektro, Universitas Pembangunan Panca Budi

⁴Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi

¹rahayu@dosen.pancabudi.ac.id, ²viridyrtasril@polmed.ac.id, ³yossyfadly@dosen.pancabudi.ac.id,
⁴dedipurwanto@dosen.pancabudi.ac.id,

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar, sehingga siswa cenderung kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pengenalan objek dasar. Kegiatan ini bertujuan untuk mensosialisasikan penggunaan aplikasi game edukatif sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa tertarik menggunakan aplikasi dan mampu mengoperasikannya secara mandiri. Selain itu, sekitar 75% siswa menyatakan lebih mudah memahami materi melalui game edukatif dibandingkan metode konvensional. Penggunaan aplikasi juga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif bagi sekolah dasar.

Kata Kunci : game edukatif, media pembelajaran, pengenalan objek

Abstract

This community service activity was motivated by the still-limited use of interactive learning media in elementary schools, which results in students tending to be less active and experiencing difficulties in understanding introductory material on basic objects. This activity aims to promote the use of educational game apps as interactive learning media for students. The implementation methods included outreach, demonstrations, hands-on practice, and activity evaluation. The results of the activity show that more than 80% of students were interested in using the app and were able to operate it independently. In addition, about 75% of students stated that it was easier to understand the material through educational games compared to conventional methods. The use of the app also increased student participation and engagement during the learning process. Thus, this activity proved effective in increasing students' interest in learning and their understanding, and can serve as an innovative, technology-based alternative learning medium for elementary schools.

Keyword : educational games, learning materials, object recognition

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif (Mufarroh, 2024). Penggunaan media berbasis teknologi, seperti aplikasi dan game edukatif, terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif (Anggraeni & Nur Hayati, 2025). Berdasarkan laporan UNESCO (2023), pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga lebih dari 60% dibandingkan metode konvensional (Rosdiana et al., 2024).

Namun, berdasarkan hasil observasi pada mitra kegiatan, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali objek dasar karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu kendala dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif (Ardareja et al., 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Suryani et al., 2024). Game berbasis pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan yang menyenangkan (Taher & Bentri, 2024). Sedangkan (Ani Purwatiningsih, 2024) juga menekankan bahwa game edukatif dapat membantu proses kognitif siswa melalui interaksi langsung. Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pengembangan aplikasi, sementara implementasi dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya melalui sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi kepada siswa, masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang tidak hanya memperkenalkan teknologi, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis game edukatif (Khoeroh et al., 2024). Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada pendekatan sosialisasi yang dikombinasikan dengan praktik langsung penggunaan aplikasi game edukatif dengan konsep pengenalan objek dasar, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Varadila et al., 2023).

Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk mensosialisasikan penggunaan aplikasi game edukatif sebagai media pembelajaran interaktif guna membantu siswa dalam mengenali objek dasar serta meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Mantoviana et al., 2023).

2. METODE

Tahapan Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada siswa sekolah dasar sebagai mitra kegiatan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pengenalan objek dasar melalui pemanfaatan aplikasi game edukatif. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap persiapan diawali dengan melakukan observasi dan identifikasi kebutuhan mitra terkait proses pembelajaran yang berlangsung. Pada tahap ini diketahui bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal (Putri et al., 2022). Selanjutnya dilakukan perancangan materi sosialisasi serta persiapan aplikasi game edukatif yang akan digunakan dalam kegiatan.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui beberapa kegiatan, yaitu:

- a. Sosialisasi: Penyampaian materi mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi serta pengenalan aplikasi game edukatif kepada siswa.
- b. Demonstrasi: Tim pelaksana menunjukkan cara penggunaan aplikasi, fitur-fitur yang tersedia, serta alur permainan secara bertahap.
- c. Praktik langsung: Siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan aplikasi secara mandiri dengan pendampingan dari tim.
- d. Pendampingan: Tim memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan selama penggunaan aplikasi.
- e. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi siswa serta penyebaran kuesioner

sederhana untuk mengukur tingkat pemahaman, minat, dan kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi peningkatan keterlibatan siswa, kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi, serta respon positif terhadap media pembelajaran yang digunakan (Luthfi Fatihatul Hidayah, 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan evaluasi penggunaan aplikasi game edukatif. Secara umum, kegiatan berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari peserta. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, tingkat partisipasi siswa tergolong tinggi. Siswa terlihat aktif dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan, terutama pada saat praktik penggunaan aplikasi. Dari total peserta yang mengikuti kegiatan, sebagian besar siswa mampu menjalankan aplikasi secara mandiri setelah diberikan demonstrasi dan pendampingan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang digunakan cukup mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik pengguna.

Hasil evaluasi melalui kuesioner sederhana menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa menyatakan bahwa aplikasi game edukatif menarik dan mudah digunakan. Selain itu, sekitar 75% siswa menyatakan lebih mudah memahami materi pengenalan objek melalui media game dibandingkan metode konvensional. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Dari sisi pembelajaran, penggunaan game edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung melalui aktivitas permainan seperti mewarnai, mengenal huruf, berhitung, dan puzzle. Hal ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001) yang menyatakan bahwa game edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Gee (2007) juga menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan kemampuan kognitif melalui interaksi langsung.

Namun demikian, dalam pelaksanaan kegiatan masih terdapat beberapa kendala, seperti adanya siswa yang membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami penggunaan aplikasi serta keterbatasan perangkat yang digunakan. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan yang lebih intensif serta pengembangan aplikasi yang lebih adaptif terhadap pengguna.

Dengan demikian, hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi dan penggunaan aplikasi game edukatif memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap pengenalan objek dasar. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam bentuk game edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Adapun tampilan menu-menu aplikasi game edukatif dengan konsep pengenalan dasar objek sebagai alat bantu media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tampilan Menu Awal

Tampilan menu memiliki fungsi untuk masuk kedalam aplikasigame edukatif. Pada menu awal guru dapat memilih petunjuk dan memulai untuk masuk ke aplikasi.



Dalam permainan, kuas ajaib siap memandu anak-anak dalam memilih permainan pada aplikasi game edukatif.

Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 3 ; Nomor 1 ; Juni 2026 ; Page 22-28

DOI : <https://doi.org/10.66341/interaksi.v3i1.368>

WEB : <https://ejurnal.fuaslibsmidia.com/index.php/interaksi>



Pada menu pilihan atau menu pertanyaan, terdapat empat mini game pembelajaran yang dapat dimainkan, dimana masing-masing mini game berbeda satu sama lain. Diantaranya yaitu, permainan mewarnai, permainan belajar huruf, permainan berhitung dan puzzle game.



Desain Game Mewarnai

Pada game ini, anak-anak di ajarkan untuk mengenal warna secara dasar sekaligus belajar mewarnai suatu objek, menggunakan tool yang ada. Untuk mewarnai objek dapat dilakukan dengan menekan salah satu warna yang inginkan sambil di tahan (*Drag*) lalu di lepaskan pada bagian objek yang dikendaki. Untuk game ini, juga di sediakan empat buah objek yang dapat di warnai yaitu, gambar ayam, spongebob, babi, dan juga kucing.



Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 3 ; Nomor 1 ; Juni 2026 ; Page 22-28

DOI : <https://doi.org/10.66341/interaksi.v3i1.368>

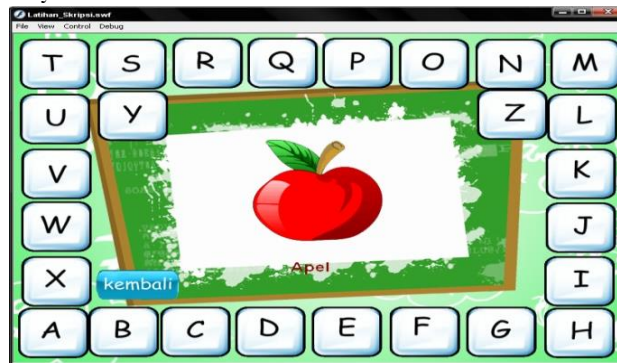
WEB : <https://ejurnal.fuaslibsmidia.com/index.php/interaksi>

Setelah memilih salah satu dari objek yang ada, maka anak-anak dapat memulai untuk mewarnai.



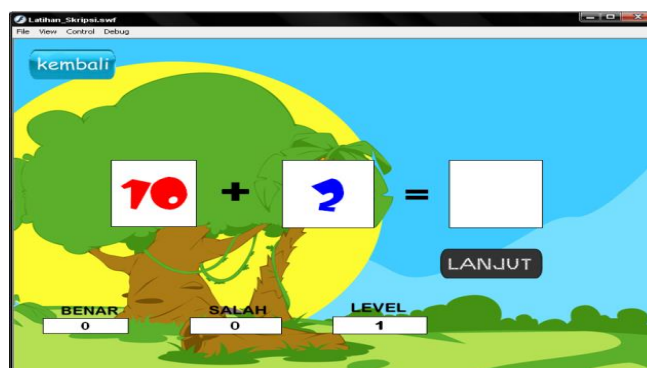
Desain Game Mengenal Huruf

Pada game ini, terdapat tombol-tombol sesuai alphabet dari A sampai Z. jika kita menekan tombol a, maka akan muncul benda yang berawal a, jika ditekan tombol b maka akan muncul benda yang berawalan b, begitu seterusnya.



Desain Game Belajar Berhitung

Dalam game berhitung ini, anak-anak diajarkan untuk berhitung namun masih secara dasar, artinya masih pada kisaran angka 20 ke bawah sehingga tidak terlalu sulit untuk anak. Ada sepuluh level dalam game berhitung ini, dimana jika jawaban benar, maka nilai pada kolom benar bertambah satu namun jika jawaban salah, nilai pada kolom salah juga bertambah satu. Hasil dapat dilihat pada akhir permainan.



Desain Puzzle Game

Pada puzzle game dalam aplikasi game edukatif kali ini, siswa atau anak-anak di minta untuk mencari setiap pasangan dari gambar-gambar tersebut. Gambar akan secara otomatis hilang jika berhasil mencocokkan dengan pasangan dari gambar tersebut, begitu seterusnya hingga permainan usai.



4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi penggunaan aplikasi game edukatif telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, lebih dari 80% siswa menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan aplikasi, serta sekitar 75% siswa merasa lebih mudah memahami materi pengenalan objek dasar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada saat praktik penggunaan aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukatif mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Kegiatan ini juga memberikan kontribusi bagi mitra, yaitu tersedianya alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif yang dapat digunakan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, sosialisasi aplikasi game edukatif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, F., & Nur Hayati. (2025). DEVELOPMENT OF MACROMEDIA FLASH-BASED LEARNING MEDIA IN SIMPLE MACHINES FOR CLASS VIII. *NUKLEO SAINS: JURNAL PENDIDIKAN IPA*, 4(1), 53-63. <https://doi.org/10.33752/ns.v4i1.6650>
- Ani Purwatiningsih. (2024). Development Of Learning Media Based On Macromedia Flash To Improve The Learning Outcomes Of IPAS Subjects Of Class IV Students Fatahillah Min 2 Jember. *Engineering: Journal of Mechatronics and Education*, 1(2), 45-50. <https://doi.org/10.59923/mechatronics.v1i2.154>
- Ardareja, W. O., Suriswo, S., & Sudibyo, H. (2025). Development of Guidance and Counseling Media in the Form of Macro Flash Media to Increase Learning Motivation. *Journal of English Language and Education*, 10(1), 581-589. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i1.699>
- Khoeroh, W., Rijal, R., & Mansur, M. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Volume Bangun Ruang Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Siswa kelas V SD/MI. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(2), 108-118. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i2.113>
- Luthfi Fatihatul Hidayah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash Player Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Learning Sciences*, 2(1), 42-69.

Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 3 ; Nomor 1 ; Juni 2026 ; Page 22-28

DOI : <https://doi.org/10.66341/interaksi.v3i1.368>

WEB : <https://ejurnal.fuaslibsmidia.com/index.php/interaksi>

<https://doi.org/10.56404/jels.v2i1.15>

- Mantoviana, T., Advinda, L., Chatri, M., & Putri, D. H. (2023). Development of Interactive Multimedia Learning Science-Biology Using Macromedia Flash 8 for Class VIII Students of SMPN 34 Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 10602-10609. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.5028>
- Mufarroh, R. (2024). Peran Generasi Muda Sebagai Fasilitator Dalam Penggunaan Dompot Digital. *Reinforce: Journal of Sharia Management*, 3(2), 161-171.
- Putri, S., Abdurahman, A., Andrian, D., Angraini, L., & Effendi, L. (2022). Development of interactive multimedia based mathematics learning media macromedia flash 8. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 5(2), 206-213. <https://doi.org/10.33122/ijtmer.v5i2.133>
- Rosdiana, R., Yuniar, F., Solihin, D. A., Amaliah, A., & Anwar, S. (2024). Reformasi Pendidikan Global: Membangun Sistem Pendidikan yang Responsif terhadap Perubahan Sosial dan Teknologi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1825-1838. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5605>
- Suryani, I., Permatasari, A., & Jayanti, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 499-508. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.578>
- Taher, R., & Bentri, A. (2024). Development of Interactive Media Using Macromedia Flash 8 Software in Natural Sciences Subjects in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4786>
- Varadila, J., Meilisa, R., Imamudin, Annisa, A., & Folkourng, F. (2023). Development of learning media based on macromedia flash 8 to see learning outcomes and achievements in vocational high school students. *Journal of Computer-Based Instructional Media*, 1(1), 9-18. <https://doi.org/10.58712/jcim.v1i1.16>