

## Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi *Game Based Learning* (GBL)

Ervina Ayulia Yunitasari Ermono<sup>1</sup>, Parrisca Indra Perdana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD, FIP, Universitas Trunojoyo Madura

E-mail : 210611100097@student.trunojoyo.ac.id, parissca.perdana@trunojoyo.ac.id

---

### Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

---

### Sejarah Artikel

Diserahkan :

Disetujui :

Dipublikasikan :

---

### Kata Kunci:

Literasi Digital, Game Based Learning, Sekolah dasar

**Abstrak:** The study focused on digital literacy education through game based learning to enhance the digital literacy of underrated east 1 kamal class 4 students. Literacy in this study is the basic literacy of reading and writing molded in digital. The negative impact of digital literacy is not using digital for learning activities but digital is used to play games or access the various content of social media. From here teachers are thinking of turning such negative habits into positives with learning activities through games based learning. Based on the results of these discussions, it may be concluded that learning activities through games based learning can improve digital literacy in students. This can be seen from the results of observation and assessment of as many as 20 students or as much as 80% (14 students) of the digital literacy increased. In addition, students are more interested in and enjoy learning activities using video

games.

**Keyword:** *Digital Literacy, Game Based Learning, elementary school*

**Abstrak:** Penelitian ini terfokus pada pendidikan literasi digital melalui game based learning untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SDN Gili Timur 1 Kamal yang tergolong rendah. Literasi dalam penelitian ini adalah literasi dasar yaitu membaca dan menulis yang dikemas dalam bentuk digital. Dampak negatif dari literasi digital selama ini yaitu tidak menggunakan teknologi untuk kegiatan pembelajaran melainkan hanya digunakan untuk bermain game atau mengakses berbagai konten di media sosial. Dari sini, guru berfikir untuk mengubah kebiasaan negatif tersebut menjadi hal positif yaitu dengan kegiatan pembelajaran melalui game based learning. Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui game based learning dapat meningkatkan literasi digital pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan penilaian sebanyak 20 siswa atau sebesar 80% (14 siswa) literasi digital meningkat. Selain itu, siswa lebih tertarik dan menyukai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media game.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini memicu berbagai perubahan di segala bidang dalam kehidupan manusia, yaitu pergeseran dari era informasi ke era digital (Fitria, 2018). Literasi digital menjadi sebuah kebutuhan dalam pengembangan dunia Pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital perlu ditanamkan dalam dunia pendidikan saat ini untuk membangun karakter bangsa yang lebih baik dan lebih siap menghadapi era pendidikan abad 21 (Sutrisna, 2019; Khasanah & Herina, 2019).

Literasi digital adalah pengetahuan serta kecapakan dalam menggunakan berbagai media digital, jaringan dalam menemukan informasi, menggunakan alat-alat komunikasi, kemampuan dalam menggunakan, mengevaluasi Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah inovatif untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia, sehingga dapat bersaing di tingkat global (Fatmawati & Sholikin 2019; Hartanti, 2013).

Selain adanya bentuk media pembelajaran, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut adalah *Game Based Learning* (Putra & Wangid, 2021).

Menurut Torrente (Winatha & Setiawan, 2020), *Game Based Learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Prawati & Musfiroh, 2014). *Game Based Learning* ini mempunyai beberapa manfaat (De Freitas, 2006) yaitu memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif, dan memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

*Game based learning* adalah sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana siswa dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar. Bentuk media literasi digital yang berupa permainan maupun soal-soal dapat dikembangkan dan dikemas dalam bentuk game edukasi. Game edukasi ini memodifikasikan berbagai fitur dan konten menarik seperti dongeng (teks, gambar, dan audio), video interaktif, game berhitung, membaca, logika dan lainnya. Pada game edukasi ini bisa dimainkan secara online melalui platform mobile atau dimainkan secara offline dan bahkan bisa untuk di cetak (Winatha & Setiawan, 2020).

Saat wawancara kepada siswa kelas IV SDN Gili Timur 1 Kamal, faktor penghambat susah literasi digital yaitu bagaimana anak tidak mempunyai Android. Dimana pekerjaan orang tua siswa yang masih dikatakan belum mampu untuk mempunyai Android. Sebenarnya dari siswa kelas IV ini sangat berantusias dalam literasi digital tetapi faktor finansial orang tua yang belum memenuhi kebutuhan siswa itu sendiri. Penghambat dalam literasi digital, kepala sekolah dan guru mempunyai inisiatif untuk membantu siswa dalam literasi digital yaitu dengan cara memberikan fasilitas digital di sekolah. Fasilitas ini hanya bisa di akses untuk pembelajaran saja, tidak bisa diakses untuk bermain game. Bisa di akses untuk bermain game tetapi game disini berupa game edukasi yang mana dalam game edukasi ini memuat video interaktif, game berhitung, membaca, logika dan lainnya.

Dalam penelitian ini, literasi digital melalui *Game Based Learning* diharapkan muncul dalam kegiatan pembelajaran walaupun terdapat hambatan yang membuat literasi digital tidak berjalan. Diharapkan dengan adanya fasilitas digital terjadi peningkatan literasi digital melalui *Game Based Learning*.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan peningkatan literasi digital siswa SD melalui *Game Based Learning*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gili

Timur 1 Kamal sebanyak 20 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan observasi. Dalam mengumpulkan data, peneliti mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN Gili Timur 1 Kamal. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif, untuk kemudian dideskripsikan sebagai paparan temuan penelitian.

## HASIL & PEMBAHASAN

Pembelajaran kelas IV SDN Gili Timur 1 Kamal dilakukan secara offline. Pembelajaran dilakukan secara offline yaitu dengan guru menjelaskan materi, guru membuat kelompok, dan guru memberikan tugas atas materinya yang sudah disampaikan. Dalam pembelajaran ada faktor-faktor yang mempengaruhi siswa belajar yaitu motivasi sosial dan alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar.

Sebagai contoh motivasi sosial, jika guru atau orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada anak-anak timbullah dalam diri anak itu dorongan dan Hasrat untuk belajar lebih baik. Alat-alat yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu akan memudahkan dan mempercepat belajar anak-anak.

*Game Based Learning* merupakan motivasi sosial anak yang senang bermain permainan. *Game Based Learning* juga membutuhkan alat yang diperlukan dalam belajar melalui *Game Based Learning*. Dalam penelitian ini media yang digunakan oleh guru adalah game edukasi yang diinstal di HP guru maupun siswa. Karena terbatasnya HP dalam pembelajaran berlangsung. Guru membagi beberapa kelompok yang berisi 4 siswa. Dalam 1 kelompok terdapat 1 HP atau Android lainnya.

Dalam game edukasi ini merupakan jenis game sederhana yang diperuntukkan siswa SD. Game ini tidak membutuhkan jaringan internet untuk memainkannya cukup dengan bermain game offline Android kapan saja. Beberapa game yang dipakai oleh guru kelas untuk pembelajaran yaitu.

### *Educational Game for Kids-Math*



**Gambar 1. Screen Shoot Game 1**

Pada game ini terhadap beberapa tahapan. Level awal hanya sekedar penjumlahan tetapi semakin naik level semakin menemukan beberapa soal matematika yang lebih sulit untuk anak SD. Soal matematika ini berbeda dengan yang lain karena soal matematika berbentuk Bahasa Inggris. Pada game ini juga mengasah kemampuan Bahasa Inggris anak.

### *Khan Academy Kids*



### **Gambar 2. Screen Shoot Game 2**

Semua mata pelajaran terdapat pada game ini seperti matematika, Bahasa Indonesia dll. Pada game ini terhadap beberapa tahapan. Soal dalam game ini berbeda dengan yang lain karena soalnya menggunkan. Pada game ini juga mengasah kemampuan Bahasa Inggris anak.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan media ini selama 1 minggu, guru melakukan observasi dan penilaian terhadap kemampuan literasi digital siswa. Literasi digital dievaluasi melalui penilaian sederhana berbasis soal-soal dalam aplikasi. Hasil awal sebelum penggunaan aplikasi, sebanyak 12 siswa (60%) masih memperoleh nilai dibawah rata-rata. Baru 8 siswa yang memenuhi kriteria minimal penilaian.

Hasil setelah penggunaan game, sebanyak 14 siswa atau sebesar 80 % kemampuan literasi digital meningkat. Peningkatan yang diperoleh siswa memang tidak terlalu signifikan. Peningkatan berkisar antara 4-5 soal benar yang berhasil dijawab, dimanaa awalnya siswa hanya mampu menjawab 9 dai 20 soal.

Hasil ini diperkuat dengan hasil penelitian Aziz et al, (2020). Dalam penelitian ini digunakan berbagai game bergenre petualangan untuk pembelajaran di sekolah. Siswa diajak terlibat didalamnya. Hasilnya setelah dilakukan pengukuran, terlihat adanya peningkatan literasi digital siswa setelah memainkan pembelajaran berbasis game petualangan tersebut (Inggriyani et al, 2020).

Untuk memperkuat hasil, dilakukan wawancara kepada siswa. Hasilnya berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, siswa menjawab lebih tertarik dan menyukai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media game. Game membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Melalui pembelajaran berbasis Game, mereka lebih bisa berekspresi. Pemahaman soal juga menjadi lebih mudah.

Winatha & Setiawan (2020) dan Astuti et al (2017) juga menemukan hasil bahwa game based learning dapat mmotivasi siswa dalam pembelajaran. Gambar dan video yang unik, tampilan yang menarik, serta tantangan yang ada membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Siswa semakin termotivasi terlibat dalam pembelajaran yang memanfaatkan game. Memunculkan persaingan sehat antar siswa untuk enjadi yang terbaik.

### **KESIMPULAN & SARAN**

Game based learning adalah sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana siswa dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar. Bentuk media literasi digital yang berupa permainan maupun soal-soal dapat dikembangkan dan dikemas dalam bentuk game edukasi. Penelitian ini mendeskripsikan peningkatan literasi digital siswa SD melalui Game Based Learning. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gili Timur 1 Kamal sebanyak 20 siswa.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan media ini selama 1 minggu, guru melakukan observasi dan penilaian terhadap kemampuan literasi digital siswa. Literasi digital dievaluasi melalui penilaian sederhana berbasis soal-soal dalam aplikasi. Hasil awal sebelum penggunaan aplikasi, sebanyak 12 siswa (60%) masih memperoleh nilai dibawah rata-rata. Baru 8 siswa yang memenuhi kriteria minimal penilaian. Hasil setelah penggunaan game, sebanyak 14 siswa atau sebesar 80 % kemampuan literasi digital meningkat. Peningkatan yang diperoleh siswa memang tidak terlalu signifikan. Peningkatan berkisar antara 4-5 soal benar yang berhasil dijawab, dimanaa awalnya siswa hanya mampu menjawab 9 dai 20 soal. Untuk memperkuat hasil, dilakukan

wawancara kepada siswa. Hasilnya berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, siswa menjawab lebih tertarik dan menyukai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media game. Game membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Melalui pembelajaran berbasis Game, mereka lebih bisa berekspresi. Pemahaman soal juga menjadi lebih mudah.

Saran untuk guru: (1) GBL dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai sarana peningkatan literasi digital; (2) GBL dapat dimanfaatkan dalam menarik motivasi dan minat siswa dalam belajar; dan (3) guru dapat memfasilitasi siswa memanfaatkan game sebagai media pembelajaran di rumah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, I. A., Suyanto, S., & Sukoco, S. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Informasi Interaktif*, 2(1), 10-20.
- Aziz, R. M., Syam'aeni, M. A., Sya'baniyah, N., & Fatihah, I. C. (2020). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Siswa Kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan 3, Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(1), 141-148.
- De Freitas, S. (2006). Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme. *JISC ELearning Innovation*, 3.3(October 14), 73. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, mendidik anak di era digital bagi orang tua milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119-138.
- Fitria, L. (2018). *Sejarah Perkembangan Teknologi Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Hartanti, D. (2013). *Media Pembelajaran (Ebook)*. Pendidikan Tehnik dan Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59-64.
- Khasanah, U., & Herina, H. (2019, March). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0). In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (Vol. 12, No. 01).
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123-135.
- Putra, C. A., & Wangid, M. N. (2021). Cerita Sainsmatika Berbasis Mobile Learning: Solusi Literasi bagi Anak di Era Digital. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 1-12.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.