

Optimalisasi Pembelajaran Melalui *Educational Games* Sebagai Inovasi Edukatif di Sekolah

Henni Fitriani¹, Sirry Alvina², Nuraini Fatmi³, Fakhrah⁴

^{1,2,3,4} Universitas Malikussaleh, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Henni Fitriani

E-mail: henni.fitriani@unimal.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan media permainan edukatif. Hal ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mengedepankan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, serta berpusat pada peserta didik. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu sosialisasi dan pengenalan media, workshop pengembangan media, serta evaluasi keterampilan dan respon guru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 100% guru memahami konsep dasar media pembelajaran berbasis permainan setelah mengikuti sosialisasi. Sebanyak 90% guru berhasil menyusun prototipe Ludo Edukatif sesuai materi ajar dalam sesi workshop, dan 95% guru menunjukkan peningkatan keterampilan serta antusiasme dalam menggunakan media tersebut. Hasil ini memperlihatkan bahwa guru mampu mengintegrasikan pemahaman konseptual dengan praktik melalui penggunaan media yang menarik serta interaktif. Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini mengungkapkan bahwa penggunaan educational games merupakan pilihan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan motivasi, kreativitas, serta mutu proses belajar mengajar. Media Ludo Edukatif yang dikembangkan terbukti mudah diterapkan dan berpotensi memperkaya metode pembelajaran di sekolah secara berkelanjutan.

Kata kunci - educational games, ludo edukatif, pembelajaran

Abstract

This community engagement activity aimed to enhance teachers' capacity in designing more innovative and engaging learning through the use of educational games, particularly Ludo Edukatif. This approach aligns with the Merdeka Curriculum, which emphasizes contextual, student-centered, and enjoyable learning. The program was implemented in three main stages: media introduction and socialization, media development workshop, and evaluation of teachers' skills and responses. The results revealed that 100% of participating teachers gained a clear understanding of the concept of game-based learning media during the introduction stage. In the workshop session, 90% of the teachers successfully created Ludo Edukatif prototypes tailored to their subject matter. Furthermore, 95% showed increased technical skills and enthusiasm for applying the media in their classrooms. These outcomes indicate that teachers not only comprehended the theoretical aspects of educational games but also demonstrated the ability to implement them effectively in practice. Overall, the activity demonstrated that educational games offer a promising alternative strategy for improving learning motivation, fostering creativity, and enhancing the overall quality of the teaching and learning process. The Ludo Edukatif media developed in this activity proved to be simple, adaptable, and highly applicable for classroom use, encouraging sustainable innovation in school-based learning practices.

Keywords - educational games, ludo edukatif, learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat sekolah menengah sering kali dianggap menantang oleh peserta didik, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat abstrak, kompleks, dan menuntut pemahaman konseptual yang kuat. Tantangan ini sering kali menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik serta meningkatnya kejenuhan dalam proses pembelajaran. Metode pengajaran yang masih berfokus pada ceramah satu arah dan mengandalkan buku teks sebagai sumber utama membuat keterlibatan peserta didik menjadi terbatas (Manuain; 2024). Akibatnya, proses belajar menjadi kurang interaktif, kurang menyenangkan, dan berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Kondisi tersebut mendorong perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan melalui pemanfaatan media yang interaktif dan relevan dengan perkembangan zaman. Dalam konteks digitalisasi dan Revolusi Industri 4.0, media pembelajaran berkontribusi besar dalam menghadirkan pengalaman belajar yang relevan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik (Kusum dkk, 2023; Fitriani dkk, 2024; Darma dkk, 2020). Salah satu inovasi media yang mulai banyak dikembangkan dan terbukti efektif adalah *educational games*. Game edukatif ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar (Ali dkk, 2025; Meilita, 2023). Salah satu contoh penerapan media pembelajaran berbasis permainan adalah Ludo Edukatif, sebuah modifikasi dari permainan tradisional ludo yang dipadukan dengan konten-konten pembelajaran sesuai kurikulum. Dalam permainan ini, peserta didik terlibat secara aktif dan kolaboratif dalam menyelesaikan tantangan, menjawab pertanyaan, serta memahami konsep-konsep penting melalui pendekatan yang menyenangkan dan tidak membebani. Dengan demikian, permainan ini menjadi media pembelajaran yang mampu menjembatani antara kegiatan bermain dan pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

Berbagai penelitian dan praktik pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan educational games mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keterlibatan emosional dan sosial peserta didik. Model ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar yang aktif dan bermakna (Muadzin, 2021). Hal ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan berbasis minat serta kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, terutama di sekolah mitra, pengenalan dan implementasi media berbasis permainan seperti Ludo Edukatif menjadi langkah konkret dalam mendorong inovasi pembelajaran yang aplikatif dan berkelanjutan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang media baru kepada guru dan peserta didik, tetapi juga memotivasi mereka untuk membuat media serupa yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan sekolah. Kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan warga sekolah melalui kegiatan ini menjadi fondasi penting dalam membangun ekosistem pembelajaran yang kreatif dan solutif.

Urgensi pelaksanaan kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa masih banyak sekolah yang belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Hambatan seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan guru dalam mengembangkan media inovatif sering kali menjadi kendala utama. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan menghadirkan solusi edukatif yang sederhana namun berdampak, dan dapat langsung diimplementasikan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendukung pencapaian kompetensi peserta didik secara optimal.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan secara kolaboratif antara tim pelaksana dari perguruan tinggi dan guru dari sekolah mitra. Kegiatan diawali dengan sosialisasi untuk memperkenalkan tujuan, manfaat, serta tahapan kegiatan kepada para guru. Setelah itu, dilaksanakan pelatihan dan workshop yang difokuskan pada pengembangan media pembelajaran

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

berbasis ludo edukatif. Dalam workshop ini, guru dibekali dengan pemahaman mengenai prinsip-prinsip permainan edukatif, desain pembelajaran, serta langkah-langkah teknis dalam merancang dan memodifikasi permainan ludo agar sesuai dengan materi pelajaran. Kegiatan dirancang interaktif agar guru dapat langsung mengembangkan media sesuai konteks pembelajaran masing-masing. Monitoring dilakukan selama proses pelatihan untuk memastikan keterlibatan peserta dan kualitas hasil rancangan media. Evaluasi dilakukan terhadap proses dan produk yang dihasilkan, guna memberikan masukan yang konstruktif. Kegiatan diakhiri dengan penyusunan rencana tindak lanjut dan diseminasi proses pelaksanaan agar praktik baik ini dapat direplikasi secara luas dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ini ditujukan untuk memperkuat kapasitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan melalui penggunaan educational games, khususnya media Ludo Edukatif. Pendekatan ini didorong oleh kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak monoton dan mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berpusat pada peserta didik (Ali dkk, 2024). Tahapan pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu sosialisasi dan pengenalan media, workshop pengembangan media, serta evaluasi keterampilan dan respon guru. Berikut data hasil kegiatan.

Tabel 1.
Data Hasil Kegiatan

| No | Tahapan Kegiatan | Peserta yang Berhasil | Jumlah | Persentase | Produk yang Dihasilkan | Keberhasilan |
|----|----------------------------------|-----------------------|--------|------------|--|--|
| 1 | Sosialisasi dan Pengenalan Media | 20 | 20 | 100% | Pemahaman konsep <i>Educational Games</i> dan <i>Ludo Edukatif</i> | Guru memahami konsep dasar media pembelajaran berbasis permainan |
| 2 | Workshop Pengembangan Media | 18 | 20 | 90% | Prototipe <i>Ludo Edukatif</i> yang disesuaikan materi | Guru mampu membuat media <i>Ludo Edukatif</i> sederhana |
| 4 | Evaluasi Keterampilan dan Respon | 19 | 20 | 95% | Peningkatan keterampilan dan motivasi guru | Guru menunjukkan peningkatan keterampilan dan antusiasme |

Tahap pertama, yaitu sosialisasi dan pengenalan media, dilaksanakan untuk memberikan pemahaman konseptual kepada guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Pada sesi ini, guru diperkenalkan dengan berbagai bentuk educational games dan bagaimana media Ludo Edukatif dapat diadaptasi untuk menyampaikan materi ajar. Seluruh guru yang berjumlah 20 orang mengikuti tahap ini secara aktif, dengan hasil pemahaman mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memahami esensi media pembelajaran berbasis permainan dan manfaatnya bagi proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Tahap kedua, workshop pengembangan media, merupakan bagian praktik dari kegiatan ini. Guru dibimbing untuk menyusun desain media Ludo Edukatif berdasarkan kompetensi dasar mata pelajaran yang mereka ampu. Dalam proses ini, guru belajar mengembangkan pertanyaan, tantangan, dan elemen permainan

yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebanyak 18 dari 20 guru berhasil menyelesaikan prototipe media mereka dengan baik, mencerminkan tingkat keberhasilan 90%. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa mayoritas guru tidak hanya menguasai konsep secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam bentuk media nyata yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi keterampilan dan respon guru, dimaksudkan untuk mengevaluasi sejauh apa pemahaman dan keterampilan guru yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan pengisian instrumen reflektif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 19 dari 20 guru (95%) mengalami peningkatan dalam hal keterampilan teknis dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media Ludo Edukatif. Mereka merasa lebih percaya diri dan antusias untuk mencoba menerapkannya di ruang kelas sebagai strategi baru dalam mengemas pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa Melalui pendekatan educational games, guru tidak hanya dapat menciptakan pembelajaran yang lebih atraktif, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam proses mengajar. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media permainan edukatif menjadi indikator keberhasilan kegiatan ini. Media Ludo Edukatif, yang sederhana dan mudah diaplikasikan, memberikan peluang bagi guru untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Respon positif guru dalam kegiatan ini menegaskan pentingnya program pelatihan yang berorientasi pada praktik langsung dan pemanfaatan media interaktif. Dengan memberikan ruang eksplorasi dan pendampingan dalam pengembangan media, guru terdorong untuk lebih adaptif terhadap perkembangan pendidikan modern. Ke depan, penerapan educational games seperti Ludo Edukatif diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran alternatif yang memperkuat efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.



Gambar 1.

Sosialisasi Dan Pembuatan *Educational Games* (Ludo Edukatif)

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan educational games tidak hanya memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga menjadi sarana untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media permainan edukatif menjadi indikator keberhasilan kegiatan ini. Media Ludo Edukatif, yang sederhana dan mudah diaplikasikan, memberikan peluang bagi guru untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Gusteti dkk, 2024; Eva, 2022). Respon positif guru dalam kegiatan ini menegaskan pentingnya program pelatihan yang berorientasi pada praktik langsung dan pemanfaatan media interaktif. Dengan memberikan ruang eksplorasi dan pendampingan dalam pengembangan media, guru terdorong untuk lebih adaptif terhadap perkembangan pendidikan modern. Ke depan, penerapan educational games seperti Ludo Edukatif diharapkan dapat menjadi

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

salah satu strategi pembelajaran alternatif yang memperkuat efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

KESIMPULAN

Kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam Mengembangkan pengetahuan dan keahlian guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis permainan, dengan fokus pada pengenalan serta pembuatan Ludo Edukatif. Melalui tahapan sosialisasi, workshop, dan evaluasi, guru menunjukkan pemahaman yang baik terhadap konsep media edukatif, mampu menghasilkan prototipe media yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta mengalami peningkatan keterampilan dan motivasi untuk mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai tindak lanjut dari keberhasilan kegiatan yaitu perlunya pelaksanaan kelas praktik berbasis lesson study untuk menguji efektivitas media di kelas nyata serta pelatihan lanjutan mengenai digitalisasi media agar dapat diadaptasi dalam pembelajaran daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak MGMP kimia Kabupaten Bireuen yang telah memberikan sambutan yang hangat juga dukungan sarana dan prasarana yang sangat membantu kesuksesan pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2020, February). Blended learning, inovasi strategi pembelajaran matematika di era revolusi industri 4.0 bagi pendidikan tinggi. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 3, pp. 527-539).
- EVA, O. (2022). Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Ludo pada Pembelajaran Tematik terhadap Minat Belajar Kelas III SD/MI (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Fitriani, H., Fatmi, N., Setiawaty, S., Sakdiah, H., Unaida, R., Rahmi, A., & Dewi, U. M. (2024). Pelatihan Penggunaan Google For Education Kepada Guru Dan Peserta didik Sebagai Upaya Transformasi Digital Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Sosial*, 2(1), 14-17.
- Gusteti, M. U., Elza, S. S., Cahyati, V. N., Fajriah, N. A., Julita, D. D., Lathif, A., & Ilham, M. (2024). Innovative Math Teaching Tools: A Guide for Educators. Mega Press Nusantara.
- Manuain, Y. (2024). Penerapan Pembelajaran Inovatif dan Interaktif pada Materi Geografis Indonesia, Keragaman Budaya, dan Identitas Diri SDN Lidah Wetan IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 650-659.
- Meilita, I. M., Asbari, M., & Timur, L. S. (2023). Pendidikan melalui permainan: Membangun kreativitas dan inovasi pada generasi digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 68-72.
- Muadzin, A. M. A. (2021). Konsepsi peran guru sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-186.