

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS MEDIA GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN
KURIKULUM MERDEKA**

**Dila Fatku Rizkia, Agus Tiara Nur Khasanah, Karin Ayunda Satiti, Asmarani Aristu, Fida
Rahmantika Hadi**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun

dilafatku@gmail.com, tiaranurkhasanah@gmail.com, karinaynda@gmail.com,
asmaraniaristu4@gmail.com, fida@unipma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan terkait dengan pemanfaatan teknologi berbasis media game edukasi pada pembelajaran kurikulum merdeka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Sumber data dalam penelitian ini adalah buku referensi konseptual/teori, jurnal artikel, media sosial dan internet. Pengumpulan data dengan cara mencari sumber dan merkontruksi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan riset-riset yang sudah ada. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa serta mengikuti transformasi kurikulum yang berjalan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, teknologi, game edukasi

Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No
234

Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat (Abd Rahman BP, 2022). Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam suatu negara yang sampai saat ini dibutuhkan sebagai Pembangunan suatu negara. Adanya pendidikan yang baik mampu menjadikan sebuah negara menjadi sebuah negara yang maju. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan, pemerintah terus berupaya membuat kebijakan-kebijakan yang dapat membantu menaikkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Salah satu upaya pemerintah dalam menaikkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan mengubah kurikulum yang telah dijalankan sebelumnya menjadi sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang diperkenalkan oleh Kemendikbud pada tahun 2020 atau pada saat terjadinya Covid-19. Kurikulum Merdeka hadir sebagai perbaikan dari kurikulum terdahulu. Kurikulum Merdeka menanggapi perubahan paradigma dalam pembelajaran yang semakin menekankan pada pemberdayaan peserta didik untuk menjadi mandiri, kritis, dan inovatif (Nirmala et al., 2023). Pada era sekarang, sebuah pembelajaran dikatakan sebagai pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang tidak

terfokus pada guru dalam prosesnya, tetapi juga terfokus pada siswa karena siswa harus berperan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran pada kurikulum Merdeka juga sangat diperhatikan, banyak sekali aspek yang mendukung sebuah proses pembelajaran agar berjalan lancar. Media pembelajaran menjadi bagian dari aspek yang mendukung sebuah pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan oleh guru dalam perantara menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada siswanya. Pada era sekarang atau sering disebut era digitalisasi, teknologi menjadi suatu hal yang penting dan sering digunakan oleh masyarakat. Teknologi sendiri memiliki manfaat yang luar biasa bagi Masyarakat yang menggunakannya, tetapi di balik manfaat itu teknologi harus digunakan secara bijak agar dapat memberikan manfaat yang baik (Aminullah & Ali, 2020).

Munculnya berbagai alat teknologi seperti handphone, laptop, maupun komputer dapat memberikan manfaat baik untuk kehidupan sehari-hari maupun untuk pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dikaitkan dengan teknologi yang ada sekarang ini. Media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak ditemukan saat ini. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi ide inovatif untuk guru dan juga dapat menarik perhatian siswa agar siswa mau belajar jika menggunakan media pembelajaran yang menarik. Namun, media pembelajaran berbasis teknologi sendiri harus sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa.

Banyak peristiwa tentang pembelajaran yang sering terjadi di sekolah. Dapat ditemukan bahwa saat ini, hampir seluruh siswa menggunakan handphone pribadi untuk bermain game. Terkadang perilaku seperti itu, akan membuat siswa menjadi malas belajar dan tidak mau mendengarkan penjelasan guru. Sedangkan kebanyakan guru hanya mengajar menggunakan metode konvensional yaitu metode yang hanya berfokus pada gurunya saja, sehingga pembelajaran seringkali dianggap monoton dan membosankan. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran yang kongkret dan belum berbasis teknologi.

Sesuai dengan kondisi yang terjadi di kebanyakan sekolah, maka media pembelajaran berbasis teknologi sangat cocok jika diterapkan untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Media pembelajaran berbasis teknologi yang mungkin cocok adalah game edukasi. Sebagai upaya meningkatkan kualitas belajar pada siswa, game edukasi dianggap sebagai solusi yang efektif dan efisien (Cavus et al., 2023). Game edukasi bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang menghibur sekaligus melibatkan siswa dalam proses penggunaannya. Game edukasi juga dianggap menjadi media pembelajaran yang tepat digunakan pada kurikulum Merdeka saat ini karena sesuai dengan kondisi siswa yang senang bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan terkait dengan pemanfaatan teknologi berbasis media game edukasi pada pembelajaran kurikulum merdeka.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian (Rijal Fadli, 2021). Sumber data dalam penelitian ini adalah buku referensi konseptual/teori, jurnal artikel, media sosial dan internet. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari sumber dan mengontruksi informasi dari berbagai referensi, seperti buku, jurnal, dan riset yang telah ada. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Sumber pustaka yang diperoleh dianalisis secara kritis dan mendalam.

3. Hasil dan Pembahasan

Motivasi dan Partisipasi Siswa

Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh (Mulyani, 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yaitu game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kurikulum Merdeka juga menekankan partisipasi dan keaktifan setiap masing-masing siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi khususnya game edukasi sangat berkontribusi dalam mencintapkan kelas yang menyenangkan serta memotivasi siswa.

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya game edukasi tentu dapat menjadi inovasi yang kreatif sehingga memberikan variasi dalam proses pembelajaran, menghindari monoton dan mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, game edukasi dalam kurikulum merdeka menjadi landasan yang kuat untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Transformasi Kurikulum

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya game edukasi dapat menjadikan penerapan kurikulum yang mengikuti perkembangan. Kurikulum di Indonesia terus menerus mengalami perubahan, begitu juga dengan sistem yang ada didalam kurikulum tersebut. Sehingga media pembelajaran yang ada juga harus menyesuaikan dengan kurikulum yang sedang berjalan. Pada kurikulum merdeka dibutuhkan media pembelajaran yang memberikan kebebasan bagi siswa dan juga bervariasi agar pembelajaran tidak terasa membosankan.

Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran tidak hanya melibatkan siswa menjadi lebih aktif, tetapi juga berkontribusi dalam perubahan kurikulum yang ada. Penggunaan media pembelajaran game edukasi ini juga sesuai dengan kebutuhan pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan yang baik untuk masa depan

4. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya game edukasi memberikan dampak positif dengan temuan dari berbagai literature terkait. Hasil penelitian memberikan bukti nyata bahwa media pembelajaran berbasis teknologi khususnya game edukasi memberikan manfaat yaitu memotivasi dan meningkatkan partisipasi siswa serta mengikuti transformasi teknologi. Media pembelajaran ini dapat memotivasi belajar pada siswa yang jika menggunakan media pembelajaran konkret mereka malas belajar atau sudah merasa bosan dan juga dapat meningkatkan partisipasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran seperti tujuan kurikulum merdeka itu sendiri. Media pembelajaran ini juga mengikuti perubahan kurikulum dan perkembangan zaman yang telah mengkaitkan teknologi dalam pembuatannya.

Daftar Referensi

- Abd Rahman BP. (2022). *PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKA*.
- Aminullah, M., & Ali, M. (n.d.). *KOMUNIKASI, KONSEP PENGEMBANGAN DIRI DALAM MENGHADAPI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI ERA 4.0*.
- Cavus, N., Ibrahim, I., Ogbonna Okonkwo, M., Bode Ayansina, N., & Modupeola, T. (n.d.). *The Effects of Gamification in Education: A Systematic Literature Review*. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*.
- Fadli, Rijal. (n.d.). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*.
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (n.d.). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*.
- S, Mulyani. (n.d.). *Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran*. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.