



EDUCIVILIA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

p-ISSN 2721-1541 | e-ISSN 2721-5113

ojs.unida.ac.id/educivilia

Implementasi Pembelajaran Interaktif Melalui Games Edukasi Berbasis Web pada Siswa Kelas VI SDN Cigombong 05

Amir Mahrudin¹, Siti Laura Nurul Hanipa², Zahrina Zahirah Ramlan², Dahlia Pertiwi Kulsum², Teguh Prasetyo²

¹Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru Universitas Djuanda, Indonesia

²Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru Universitas Djuanda, Indonesia

Kilas Artikel

Volume 6 Nomor 1

Januari 2025: 104-113

DOI:

10.30997/ejpm.v6i1.15744

Article History

Submission: 10-03-2024

Revised: 01-11-2024

Accepted: 27-01-2025

Published: 30-01-2025

Kata Kunci:

Games Edukasi Berbasis Web, Pembelajaran Interaktif, Siswa Kelas VI, Sekolah Dasar

Keywords:

Web Based Educational Games, Interactive Learning, Grade VI Students, Elementary School

Korespondensi:

Zahrina Zahirah Ramlan
(zahrinnzr@gmail.com)

Abstrak

Kampung Lengkong, sebuah desa di Wates Jaya, menghadapi tantangan yang cukup berat dalam proses pembelajaran di sekolah dasarnya akibat keterbatasan pemanfaatan teknologi. Keterbatasan tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan kualitas belajar siswa, serta kesenjangan dengan perkembangan teknologi modern. Artikel ini membahas tentang pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pengintegrasian teknologi dalam pendidikan di SDN Cigombong 05 untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode pelaksanaan program dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2024 dengan melibatkan 25 siswa kelas VI SDN Cigombong 05. Materi yang disampaikan adalah penerapan pembelajaran interaktif melalui permainan edukatif berbasis web, WordWall, dan Kahoot. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini memadukan unsur visual, audio, dan kinestetik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa berpartisipasi aktif dalam permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman materi sementara guru memfasilitasi proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan dampak positif yang signifikan. Pertama, motivasi belajar siswa meningkat karena metode yang lebih menarik dan interaktif. Kedua, keterampilan teknologi siswa berkembang seiring dengan penggunaan perangkat digital dalam permainan edukatif. Ketiga, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa ditingkatkan melalui tantangan permainan. Keempat, keterampilan sosial siswa diasah melalui kerja sama tim yang dibutuhkan dalam permainan. Selain itu, metode ini membantu mengurangi kebosanan dan stres siswa, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis.

Implementation of Interactive Learning through Web-based Educational Games for Grade VI Students of SDN Cigombong 05
Abstract



Educivilia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright © 2025 Universitas Djuanda. All Rights Reserved p-ISSN 2721-1541 | e-ISSN 2721-5113

Kampung Lengkong, a village in Wates Jaya, faces a significant challenge in the learning process at its elementary school due to the limited use of technology. This limitation impacts the low motivation and quality of student learning, as well as a gap with the development of modern technology. This article discusses implementing a community service program that focuses on integrating technology into education at the Elementary School Cigombong 05 to improve the quality of learning. The program implementation method was implemented on 13 August 2024, involving 25 grade VI students at the Elementary School Cigombong 05. The material presented was implementing interactive learning through web-based educational games, WordWall, and Kahoot. This game-based learning approach combines visual, audio, and kinesthetic elements to create a more enjoyable and interactive learning experience. Students actively participate in games designed to reinforce understanding of the material while the teacher facilitates the learning process. The results of the activity show significant positive impacts. First, students' learning motivation increases due to more engaging and interactive methods. Second, students' technological skills develop along with the use of digital devices in educational games. Third, students' critical thinking and problem-solving skills are improved through game challenges. Fourth, students' social skills are honed through the teamwork required in the games. In addition, this method helps reduce student boredom and stress, creating a more dynamic classroom atmosphere.

PENDAHULUAN

Kampung Lengkong sebuah wilayah pedesaan yang terletak di Desa Wates Jaya yang memiliki keunikan budaya dan komunitas yang baik. Meskipun daerah ini menyimpan banyak potensi, tantangan besar yang dihadapi adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan yang signifikan antara fasilitas pendidikan di kampung ini dengan perkembangan teknologi modern yang semakin maju. Di banyak wilayah pedesaan akses teknologi digital masih terbatas, dan masih

banyak masyarakat yang belum mampu menggunakannya dengan benar (Sri Mulatsih et al., 2023). Sehingga permasalahan ini tentu menjadi hambatan dalam proses perkembangan teknologi di daerah tersebut

Keterbatasan digital mempersulit siswa untuk mencapai tujuan akademik dan membatasi akses mereka ke sumber daya pembelajaran online (Haniko et al., 2023). Minimnya integrasi teknologi dalam pendidikan telah mempengaruhi kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar, serta dampaknya terhadap kemampuan dan prestasi siswa. Sekolah Dasar yang berada di Kampung Lengkong, penggunaan teknologi



informasi dan komunikasi (TIK) sangat terbatas. Kurangnya akses ke perangkat keras dan perangkat lunak pendidikan modern, serta rendahnya pengetahuan tentang teknologi di kalangan pendidik dan siswa, menyebabkan metode pengajaran yang digunakan cenderung konvensional. Hal ini mengakibatkan siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi dan terkini, yang dapat mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital ini. Keterbatasan ini menghambat potensi akademik siswa dan mengurangi kesempatan mereka untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Lebih jauh, keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi juga berdampak pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran tradisional yang masih dominan di SD Kampung Lengkong sering kali kurang menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode yang memanfaatkan teknologi. Akibatnya, motivasi dan minat belajar siswa dapat menurun, yang berdampak pada hasil akademik mereka. Kurangnya akses ke alat bantu digital dan sumber belajar online

membatasi kemungkinan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan di luar kurikulum standar. Dalam pendidikan dasar, penerapan IPTEK yang tepat dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa (Rahayu et al., 2023).

Program pengabdian masyarakat yang berfokus pada integrasi teknologi dalam pendidikan sangat dibutuhkan. Pengenalan teknologi di SD Kampung Lengkong dapat dilakukan melalui, pengadaan peralatan pendidikan berbasis teknologi, dan pengembangan materi ajar yang memanfaatkan teknologi digital. Dianggap sebagai komponen penting dalam mencapai inklusi sosial digital, kemahiran teknologi mendorong kemajuan masyarakat menuju masyarakat berbasis pengetahuan modern (Hariyanto et al., 2023). Melalui intervensi ini diharapkan proses belajar mengajar akan menjadi lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman, serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang diterima oleh siswa.

Selain itu, pengabdian masyarakat dalam bentuk ini tidak

hanya akan menguntungkan siswa, tetapi juga dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi seluruh komunitas. Dengan melibatkan seluruh stakeholder, termasuk orang tua dan masyarakat sekitar, dalam proses adopsi teknologi, pengaruh positifnya akan meluas ke berbagai aspek kehidupan di kampung. Masyarakat yang lebih terampil dalam menggunakan teknologi akan lebih mampu mendukung dan berkontribusi pada pengembangan pendidikan anak-anak mereka serta memanfaatkan teknologi untuk berbagai keperluan sehari-hari.

Dengan mempertimbangkan analisis situasi di atas, jelas bahwa Kampung Lengkong sangat layak dijadikan sebagai lokasi kegiatan pengabdian masyarakat. Kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di SD menjadi peluang untuk melakukan intervensi yang berdampak positif dan berkelanjutan. Program pengabdian masyarakat yang dirancang dengan baik akan berkontribusi pada perbaikan kualitas pendidikan dan pengembangan kapasitas teknologi di kampung, serta

memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa, guru, dan masyarakat secara keseluruhan.

METODE

Kegiatan ini dilakukan yang bertujuan agar siswa mampu mengenal manfaat dari penggunaan teknologi khususnya dalam aspek pembelajaran. Pembelajaran interaktif berbasis web menjadi salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adapun beberapa tahapan dalam melaksanakan kegiatan ini.

Tahap pengamatan

Pemanfaatan teknologi di sekolah sasaran masih minim untuk diterapkan. Faktor yang menyebabkan kurangnya implementasi teknologi yaitu, keterbatasan media elektronik dan kondisi kelas yang kurang kondusif. Sehingga mayoritas siswa belum mengetahui bagaimana cara menggunakan teknologi digital dalam ranah pembelajaran interaktif berbasis web seperti wordwall dan kahoot. Dari pengamatan yang telah dilakukan, maka mahasiswa menginisiasi untuk mengadakan kegiatan ini dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa

dalam memanfaatkan teknologi yang bijak.

Tahap persiapan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, mahasiswa mempersiapkan beberapa bahan ajar yang akan menjadi pokok materi. Yang pertama membuat PowerPoint tentang pengenalan teknologi. Cakupan materi terdiri dari definisi teknologi, jenis-jenis perangkat digital, software dan hardware, definisi pembelajaran interaktif, dan contoh beberapa gambar dari perangkat digital. Kemudian mahasiswa merancang kuis berbasis *games online* melalui wordwall dan kahoot. Cakupan materi terdiri dari matematika dan pengetahuan umum.

Tahap pelaksanaan

Waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada hari Selasa, 13 Agustus 2024. Siswa kelas tinggi yaitu kelas 6 di SDN Cigombong 05 menjadi sasaran dalam pelaksanaan kegiatan ini. Selama proses kegiatan berlangsung, siswa diarahkan untuk aktif dalam mempraktikkan *games online* yang telah disediakan.

Tahap evaluasi

Setelah kegiatan terlaksana, mahasiswa mengevaluasi hasil dari

kegiatan sosialisasi ini baik dari segi kelebihan maupun kekurangan.

Metode ini melibatkan kombinasi antara pembelajaran visual, audio, dan kinestetik, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dengan masing-masing permainan menawarkan tantangan yang harus diselesaikan, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Guru bertindak sebagai fasilitator, membimbing siswa dalam menyelesaikan permainan sambil memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. Dampak dari penerapan metode ini sangat positif. Siswa menunjukkan peningkatan minat dan motivasi belajar yang signifikan. Mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran, dan terlihat lebih aktif dalam berpartisipasi di kelas. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran juga meningkat, karena mereka dapat mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks permainan yang relevan dan menyenangkan.

Tidak hanya itu, games edukasi berbasis web ini juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan teknologi dan literasi digital, yang sangat penting di era digital saat ini. Dengan menggabungkan pembelajaran dan teknologi, siswa diajak untuk lebih siap menghadapi tantangan masa depan. Guru juga merasakan manfaat dari metode ini, karena mereka dapat melihat secara langsung perkembangan siswa dan memberikan feedback yang lebih tepat sasaran. Secara keseluruhan, implementasi pembelajaran interaktif melalui games edukasi berbasis web di SDN Cigombong 05 pada kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan inklusif. Diharapkan metode ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran di masa mendatang.

HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara signifikan. Dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik, setiap siswa dapat

menyerap informasi dengan cara yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka. Misalnya, siswa yang cenderung belajar secara visual mendapatkan manfaat dari diagram dan ilustrasi yang ditampilkan selama permainan, sementara siswa yang lebih kinestetik dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas berbasis gerakan atau simulasi dalam permainan.

Keberhasilan ini tidak hanya diukur melalui partisipasi aktif siswa selama kegiatan, tetapi juga melalui evaluasi yang dilakukan setelahnya. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor pemahaman materi, terutama dalam topik-topik yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa. Siswa mampu menerapkan konsep yang dipelajari dalam permainan ke situasi nyata, menunjukkan transfer pembelajaran yang efektif. Selain itu, kemampuan mereka untuk memecahkan masalah juga mengalami peningkatan, karena mereka ditantang untuk menyelesaikan berbagai skenario dalam permainan yang menuntut berpikir kritis dan analitis. Dampak kegiatan ini terhadap

siswa sangat luas, mencakup aspek akademis, sosial, dan teknologi.

Peningkatan Motivasi Belajar

Dampak pertama dan paling terlihat adalah peningkatan motivasi belajar. Pembelajaran melalui games edukasi berbasis web ternyata sangat menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih bersemangat untuk mengikuti setiap sesi pembelajaran. Rasa ingin tahu mereka terpicu oleh tantangan-tantangan yang ada dalam permainan, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi aktif mereka di kelas. Siswa yang sebelumnya mungkin kurang bersemangat atau merasa kesulitan dengan metode pembelajaran tradisional, menunjukkan perubahan sikap yang positif terhadap belajar (Arisanti & Adnan, 2021).

Penggunaan media pembelajaran digital seperti animasi interaktif dan website dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan animasi interaktif yang menarik selama proses pembelajaran. Namun, guru tetap perlu melakukan evaluasi pembelajaran secara berkelanjutan serta mengikuti kegiatan yang mendukung

peningkatan kompetensi literasi digital (Azzahra & Prasetyo, 2024).

Pengembangan Keterampilan Teknologi

Teknologi sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Selain mendorong kemandirian dan meningkatkan motivasi, teknologi juga memperluas akses ke berbagai sumber belajar (Inayah & Prasetyo, 2025).

Siswa juga mendapatkan manfaat besar dalam hal pengembangan keterampilan teknologi. Melalui penggunaan games edukasi berbasis web, mereka menjadi lebih terampil dalam menggunakan perangkat digital seperti komputer dan tablet. Keterampilan ini sangat penting di era digital, di mana kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi baru menjadi salah satu kunci keberhasilan di masa depan. Selain itu, siswa juga belajar bagaimana mencari informasi secara mandiri dan menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah, yang merupakan keterampilan yang sangat berguna dalam berbagai aspek kehidupan (Azizatunnisa et al., 2022).

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Problem-Solving

Games edukasi ini dirancang untuk menantang siswa agar berpikir kritis dan mencari solusi kreatif untuk masalah yang dihadapi dalam permainan. Dampaknya, kemampuan berpikir kritis dan problem-solving siswa meningkat secara signifikan. Mereka belajar untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga untuk menganalisis dan menerapkannya dalam konteks yang berbeda. Kemampuan ini sangat penting, baik dalam pembelajaran akademis maupun dalam kehidupan sehari-hari, karena membantu siswa untuk menjadi individu yang lebih mandiri dan percaya diri dalam menghadapi tantangan (Ma'rifah & Mawardi, 2022).

Pengembangan Keterampilan Sosial

Selain dampak pada aspek kognitif dan teknologi, kegiatan ini juga berdampak positif pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Banyak games yang melibatkan kerja sama tim, di mana siswa harus berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-temannya untuk menyelesaikan tugas. Ini membantu mereka mengembangkan

keterampilan kolaborasi, yang sangat penting dalam kehidupan sosial dan profesional. Siswa belajar untuk mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Penurunan Tingkat Kebosanan dan Stress

Kegiatan ini juga berdampak positif dalam mengurangi tingkat kebosanan dan stres di kalangan siswa. Metode pembelajaran tradisional yang sering kali monoton dan kurang interaktif bisa menyebabkan kebosanan, yang berujung pada penurunan motivasi dan hasil belajar. Namun, dengan pendekatan yang lebih dinamis dan interaktif, siswa merasa lebih rileks dan terlibat dalam proses belajar. Ini juga membantu mengurangi tingkat stres, karena mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menekan (Jafri et al., 2018).

Secara keseluruhan, kegiatan implementasi pembelajaran interaktif melalui games edukasi berbasis web di SDN Cigombong 05 telah memberikan hasil dan dampak yang sangat positif pada siswa kelas VI. Peningkatan pemahaman materi, motivasi belajar, keterampilan teknologi, serta

kemampuan berpikir kritis dan sosial adalah beberapa dampak utama yang dirasakan oleh siswa. Kegiatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih baik. Pembelajaran interaktif seperti ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, inklusif, dan berorientasi pada pengembangan berbagai aspek kemampuan siswa

SIMPULAN

Kegiatan Implementasi pembelajaran interaktif melalui game edukasi berbasis web yang dilakukan di SDN 05 Cigombong memberikan dampak yang positif bagi siswa, Kegiatan ini sangat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Game edukasi berbasis web dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, namun harus diimbangi dengan perencanaan yang matang dan dukungan infrastruktur yang memadai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SDN 05 Cigombong yang telah

bersedia menjadi objek penelitian, kepada siswa dan siswi yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. serta kami ucapkan terima kasih kepada rekan rekan tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat FAIPG Universitas Djuanda yang sudah membantu dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/930>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23.
<https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *JIPSD*, 1(2), 71-86.
- Haniko, P., Sappaile, B. I., Gani, I. P., Sitopu, J. W., Junaidi, A., Sofyan, & Cahyono, D. (2023). Menjembatani Kesenjangan Digital: Memberikan Akses ke Teknologi, Pelatihan, Dukungan, dan Peluang untuk Inklusi Digital. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(05), 306–315.

<https://doi.org/10.58812/jpws.v2i5.371>

7120.

- Hariyanto, Susanti, P. A., Hadjaat, M., Wasil, M., & Susilawati, A. D. (2023). Meningkatkan Literasi Teknologi di Masyarakat Pedesaan Melalui Pelatihan Digital. *Jurnal Abdimas Peradaban*, 4(2), 12-21. <https://doi.org/10.54783/ap.v4i2.24>
- Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). Meningkatkan Kualitas Belajar melalui Teknologi sebagai Media Pembelajaran untuk Anak yang Berkebutuhan Khusus. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 67-75.
- Jafri, Y., Yuni, S. R., & Sari, Y. P. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 1(1), 1-19. <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225-235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya., M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 01(2), 97-110.
- Sri Mulatsih, L., Kakaly, S., Rais, R., & Husnita, L. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Mewujudkan Desa Edukasi Digital Di Era Teknologi. *Communnity Development Journal*, 4(4), 7113-