

Peran Alat Pembelajaran Edukatif dalam Peningkatan Akademik di SDN 3 Bluluk Lamongan

Andhika Cahyono Putra¹, Soffia Pudji Estiasih², Poniman³, Andre Ridho Saputro⁴, Al Ma'rifati Ilahiyah⁵

*Email: andhika.cahyono.putra@um-surabaya.ac.id

^{1,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Surabaya

²Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ABSTRACT

Academics include teaching and learning, knowledge, skills and achievements obtained in the field of education. Educational learning tools are a development of educational game tool products (APE). An educational learning tool that aims to improve students' ability to absorb the subjects given at school in order to obtain increased grades in the academic world. SDN III Bluluk Lamongan has the problem of improving the effective teaching process in order to improve the quality of teaching and learning and grades. academics at school. The implementation method used in community service activities this time has 5 stages, the first is the observation method, the second is the introduction method, the third is the learning method, the fourth is the assessment method and the fifth is the sustainability method. The result of the service is an educational learning tool in the form of a modified snakes and ladders game that can improve students' grades and enthusiasm for learning and the role of this educational learning is to help students absorb lessons using a game method that can be played individually or in groups, and can be applied in various subjects.

Keywords: *Educational Learning Tools, Game, Academic*

ABSTRAK

Akademik meliputi belajar mengajar, pengetahuan, keterampilan, dan prestasi yang diperoleh dalam bidang pendidikan. Alat pembelajaran edukatif merupakan pengembangan dari produk alat permainan edukatif (APE). Alat pembelajaran edukatif yang mempunyai tujuan meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam menyerap mata pelajaran yang diberikan pada saat sekolah agar memperoleh peningkatan nilai dalam dunia akademik.. SDN III Bluluk Lamongan mempunyai permasalahan untuk meningkatkan proses pengajaran yang efektif agar dapat meningkatkan kualitas belajar-mengajar dan nilai akademik di sekolah. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini ada 5 tahapan, yang pertama adalah metode observasi, yang kedua adalah metode pengenalan, yang ketiga adalah metode pembelajaran, yang keempat adalah metode penilaian dan yang kelima adalah metode keberlanjutan. Hasil dari pengabdian adalah alat pembelajaran edukatif berupa permainan ular tangga yang di modifikasi dapat meningkatkan nilai siswa serta antusias siswa-siswi dalam hal belajar dan peran pembelajaran edukatif ini membantu siswa menyerap pelajaran dengan metode permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, dan dapat di terapkan di berbagai mata pelajaran.

Kata Kunci : *Alat Pembelajaran Edukatif, Permainan, Akademik*

PENDAHULUAN

Akademik meliputi belajar mengajar, pengetahuan, keterampilan, dan prestasi yang diperoleh dalam bidang pendidikan. Tujuan utama dari akademik adalah untuk mengembangkan kemampuan individu dalam memperoleh, menguasai, dan menerapkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode pendidikan yang efektif. Pendidikan adalah salah satu proses pembelajaran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan. Pendidikan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia dari balita hingga dewasa di seluruh lapisan masyarakat.

Pada era globalisasi saat ini diperlukan SDM yang berkualitas guna menyongsong masa depan yang cerah. Oleh karena itu, Implementasi kebijakan belajar mendorong peran guru baik dalam pengembangan kurikulum maupun dalam proses pembelajaran (Daga, 2021), salah satunya dengan penggunaan alat pembelajaran edukatif yang tepat dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Miftah, 2013). Alat pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan, serta memberikan manfaat jangka panjang dalam peningkatan kualitas (Putra and Muslimin, 2018).

Alat pembelajaran edukatif merupakan pengembangan dari produk alat permainan edukatif (APE). Jika alat permainan edukatif adalah macam-macam peralatan atau permainan yang digunakan untuk bermain sehingga membantu dalam tumbuh kembang anak. Alat tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak (Astini, Nurhasanah and Nupus, 2019). Sedang alat pembelajaran edukatif yang mempunyai tujuan meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam menyerap mata pelajaran yang diberikan pada saat sekolah agar memperoleh peningkatan nilai dalam dunia akademik. Dapat diartikan alat pembelajaran edukatif merupakan pengembangan dalam memperoleh pembelajaran yang efektif dan berkualitas (Putra *et al.*, 2023).

Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang efektif adalah pengajaran yang mampu melahirkan proses belajar yang berkualitas, yaitu proses belajar yang melibatkan partisipasi dan penghayatan siswa-siswi secara intensif (Junaedi, 2019).

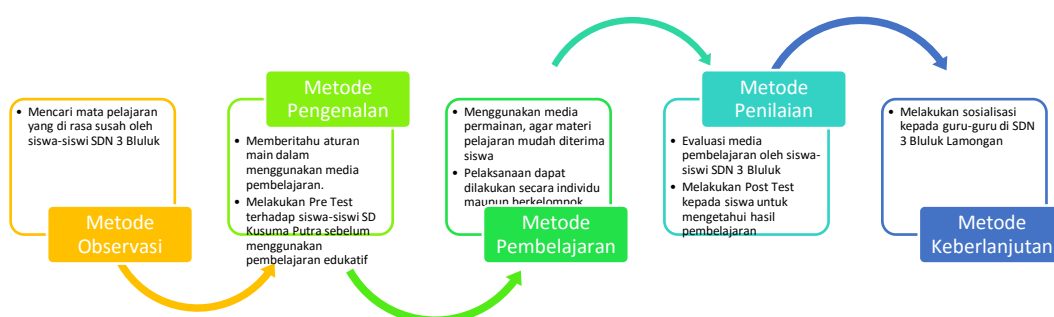
Beberapa prinsip dalam mengajarkan pelajaran pada siswa-siswi, di antaranya membuat pelajaran yang menyenangkan dengan mengajak siswa-siswi terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan sesuai bidang pelajaran, hargai kesalahan anak didik dan jangan menghukumnya dan fokus pada apa yang siswa-siswi capai. Pelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi anak didik dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan sehari-hari yang tidak bisa terpisahkan dari dunia anak usia awal sekolah adalah kegiatan bermain. Sehingga alat pembelajaran edukatif yang paling tepat adalah permainan yang berisi keilmuan sesuai dengan mata pelajaran siswa-siswi (Ariyanti and Muslimin, 2015) Penerapan alat pembelajaran edukatif berupa permainan yang dapat meningkatkan nilai akademik kali ini akan dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri III Bluluk Lamongan.

Sekolah Dasar Negeri III Bluluk adalah salah satu lembaga sekolah dasar negeri yang berlokasi di jalan Raya Bluluk Sukorame no 127, Kecamatan Bluluk, Kabupaten Lamongan. Sekolah ini mempunyai luasan area 4.847 m², sehingga mempunyai tempat yang cukup luas dalam melakukan proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran beberapa siswa-siswi membutuhkan sebuah metode atau variasi mengajar yang baru sehingga dapat meningkatkan semangat siswa-siswi SDN III Bluluk dalam menuntut ilmu. SDN III Bluluk mempunyai permasalahan untuk meningkatkan proses pengajaran yang efektif agar dapat meningkatkan kualitas belajar-mengajar dan nilai akademik di sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini ada 5 tahapan, yang pertama adalah metode observasi, pada tahap ini siswa-siswi akan diberikan terkait mata pelajaran yang di rasa susah. Yang kedua adalah metode pengenalan, pada tahap ini melakukan melakukan pengenalan alat pembelajaran edukatif berbasis permainan. Yang ketiga adalah metode pembelajaran, yaitu siswa-siswi akan menggunakan alat pembelajaran edukatif yang berbasis pada mata pelajaran. Yang keempat adalah metode penilaian, yaitu melakukan evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan. Yang kelima adalah metode keberlanjutan, yaitu mengajak pihak sekolah dalam hal ini guru yang mengajar untuk memahami alat pembelajaran edukatif. Metode pelaksanaan pengabdian ini sangat penting urutannya untuk menyelesaikan sebuah kegiatan dalam pengabdian kepada masyarakat (Putra, Muslimin and Estiasih, 2021). Kegiatan ini dilakukan secara luring pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2023, bertempat di Sekolah Dasar Negeri III Bluluk Kabupaten Lamongan.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan alat pembelajaran edukatif diikuti oleh siswa-siswi SDN III Bluluk kelas 1 sampai dengan kelas 5 yang dilakukan bergantian hari. Selama menggunakan alat pembelajaran edukatif dengan siswa-siswi SDN III Bluluk, guru-guru pada sekolah tersebut juga di berikan sosialisasi agar memahami penggunaan alat pembelajaran edukatif yang dapat memberikan nilai positif untuk para murid (Fatimah *et al.*, 2023). Dampak jangka panjang adalah guru-guru pada SDN III Bluluk dapat menerapkan alat pembelajaran edukatif tersebut secara berkelanjutan serta meningkatkan kualitas pembelajaran siswa-siswi SDN III Bluluk di periode selanjutnya (Putra and Estiasih, 2023).



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran edukatif yang dipergunakan kali ini adalah metode permainan ular tangga raksasa yang di modifikasi dengan beberapa penambahan fitur, seperti ada beberapa kombinasi dari permainan monopoli yang berisikan soal-soal pembelajaran. Selain itu terdapat juga aturan permainan seperti harus menyelesaikan puzzle jika berhenti di kotak tertentu. Untuk mengetahui pembelajaran edukatif ini dapat berjalan efektif atau tidak, akan diberikan pre test untuk seluruh siswa kelas 1 sampai dengan kelas 5.

Tabel 1. Mata Pelajaran yang dirasa susah oleh siswa

No	Kelas	Mata Pelajaran
1	1	Matematika
2	2	Seni dan Budaya
3	3	IPA
4	4	Matematika
5	5	Matematika



Gambar 2. Kegiatan saat pre test siswa SDN 3 Bluluk

Kegiatan awal berupa Pre test berisikan beberapa macam pelajaran yang di sesuaikan dengan kelas masing-masing. Hasil pada pre test akan dilakukan rata-rata perkelas dan dapat digunakan acuan sebagai nilai awal yang dimiliki oleh seluruh siswa-siswi SDN 3 Bluluk Lamongan pada masing-masing kelas.

Tabel 2. Hasil rata-rata pre test siswa kelas 1 sampai dengan kelas 5

No	Kelas	Nilai Rata-rata
1	1	78
2	2	80
3	3	76
4	4	80
5	5	75

Setelah pelaksanaan kegiatan pre test selesai di dapatkan nilai rata-rata siswa SDN 3 Bluluk Lamongan, maka kegiatan selanjutnya adalah menggunakan pembelajaran edukatif dengan menggunakan media pembelajaran, agar pembelajaran edukatif dilakukan dengan tertib maka dilakukan pembagian hari sesuai tabel 2. Pelaksanaan dilakukan selama satu minggu. Dimulai hari senin untuk kelas 1 sampai hari Jumat untuk kelas 5.

Tabel 3. Pelaksanaan Pembelajaran Edukatif di Sekolah

Hari	Kelas	Tempat	Waktu
Senin	1	Kelas	Pagi
Selasa	2	Halaman Sekolah	Pagi
Rabu	3	Halaman Sekolah	Pagi
Kamis	4	Kelas	Pagi
Jumat	5	Kelas	Pagi

Setelah jadwal pelaksanaan di tentukan bersama guru-guru pengajar maka siswa-siswi SDN III Bluluk dapat melakukan kegiatan pembelajaran edukatif menggunakan media pembelajaran. Pada tahap awal akan dilakukan pengenalan pembelajaran edukatif dan tata cara menggunakan pembelajaran edukatif. Pada tahap ini juga dilakukan sosialisasi kepada para guru, sehingga setelah kegiatan pengabdian selesai dapat diteruskan oleh guru yang bertugas di SDN 3 Bluluk Lamongan.



Gambar 3. Pengenalan Pembelajaran Edukatif kepada siswa dan guru

Media pembelajaran edukatif yang dipergunakan adalah media permainan ular tangga raksasa yang dimainkan dengan menggunakan dadu dari boneka. Siswa-siswi berperan sebagai pion yang berada di permainan. Pada ular tangga ini di tempatkan beberapa inovasi yang mewajibkan siswa-siswi menjawab pertanyaan atau soal pelajaran sesuai dengan tingkatan kelas. Terdapat juga tempat dimana siswa-siswi tersebut harus menyelesaikan teka-teki maupun puzzle yang harus diselesaikan. Pada permainan ini mempunyai komponen dan komninsi permainan monopoli yang memberikan trik untuk diselesaikan. Pada media edukatif ini membutuhkan bank soal dari siswa kelas 1 sampai dengan kelas 5, agar media pembelajaran kali ini dapat digunakan oleh seluruh siswa. Keistimewaan lainnya adalah pembelajaran edukatif ini dapat dilakukan untuk individu maupun secara berkelompok.



Gambar 4. Pelaksanaan pembelajaran edukatif secara berkelompok

Program pelaksanaan pembelajaran edukatif dilakukan selama 4 kali dalam satu bulan untuk mengetahui apakah peran pembelajaran tersebut dapat meningkatkan nilai akademik dari siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri III Bluluk. Dalam melihat peran pembelajaran edukatif akan dilakukan kegiatan evaluasi berupa post test. Kegiatan post test ini dilakukan oleh seluruh siswa-siswi kelas 1 sampai dengan kelas 5. Hasil post test akan dilakukan rata-rata untuk setiap kelasnya, dan mempunyai hasil seperti pada tabel 3.



Gambar 5. Pelaksanaan post test.

Tabel 4. Hasil rata-rata post test siswa kelas 1 sampai dengan kelas 5

No	Kelas	Nilai Rata-rata
1	1	89
2	2	89
3	3	90
4	4	88
5	5	88

Dari hasil post test yang dilakukan terhadap siswa-siswi SDN III Bluluk kelas 1 sampai dengan kelas 5 didapat peningkatan nilai rata-rata pada semua kelas. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa alat pembelajaran edukatif dengan permainan seperti ular tangga yang dimodifikasi dapat memberikan dampak positif seperti meningkatkan daya serap pelajaran serta antusias siswa-siswi SDN III Bluluk Kabupaten Lamongan dalam hal belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berdasarkan pembahasan

1. Alat pembelajaran edukatif berupa permainan ular tangga yang di modifikasi dapat meningkatkan nilai siswa serta antusias siswa-siswi dalam hal belajar.
2. Peran pembelajaran edukatif ini membantu siswa menyerap pelajaran dengan metode permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, dan dapat di terapkan di berbagai mata pelajaran.

Saran: Siswa-siswi yang mengikuti kegiatan pembelajaran edukatif dengan sangat antusias dan memberikan dampak positif dalam peningkatan nilai, dan melatih kekompakan siswa-siswi. Akan tetapi untuk bapak dan ibu guru harus mempunyai bank soal yang banyak agar alat pembelajaran edukatif semakin menarik dan dapat meningkatkan nilai pelajaran siswa-siswi SDN III Bluluk dalam semua pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti and Muslimin, Z. I. (2015) 'Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung', *JURNAL PSIKOLOGI TABULARASA*, 10(1), pp. 58–69.
- Astini, B. N., Nurhasanah and Nopus, H. (2019) 'Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa', *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), pp. 1–6.
- Daga, A. T. (2021) 'Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio*, 7(3), pp. 1075–1090. doi: 10.31949/educatio.v7i3.1279.
- Fatimah, F. N. *et al.* (2023) 'Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 44–56.
- Junaedi, I. (2019) 'PROSES PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF', *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Reseach*, 3(2), pp. 19–25.
- Miftah, M. (2013) 'FUNGSI DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA', *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), pp. 95–105.
- Putra, A. C. *et al.* (2023) 'Perancangan Mesin Oven Pengering Berbasis Energi Terbarukan Menggunakan Quality Function Deployment (QFD)', *Jurnal Produktiva*, 033(2), pp. 24–28.
- Putra, A. C. and Estiasih, S. P. (2023) 'Implementasi Media Pembelajaran Inovatif di SD Kusuma Putra Surabaya', *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Abdimas Nusantara*, 5(1), pp. 74–81.
- Putra, A. C. and Muslimin, M. (2018) 'THE IMPLEMENTATION OF APPROPRIATE TECHNOLOGY GRANULATOR AND SCREW MACHINES TO IMPROVE THE QUALITY OF FERTILIZER PRODUCTION * GRANULATOR DAN SCREW UNTUK MENINGKATKAN', *JURNAL SINERGITAS PKM & CSR*, 3(1), pp. 23–25.
- Putra, A. C., Muslimin, M. and Estiasih, S. P. (2021) 'Peningkatan penjualan produk keripik bonggol pisang menggunakan redesain kemasan dan pembukuan sederhana di desa pagarluyung kabupaten mojokerto', *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), pp. 242–245.