



**PELATIHAN PENGGUNAAN GAME “ANAK KEWAN”
MENGUNAKAN *POWER POINT* SEBAGAI SOLUSI MEDIA
PEMBELAJARAN DARING**

Training Using The "Anak Kewan" Game through Power Points As a Solution to Online Learning Media

Respati Retno Utami, Darni, Yohan Susilo, Latif Nur Hasan

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Universitas Negeri Surabaya
Jalan Lidah Wetan, Lidah Wetan, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

*Email: respautami@unesa.ac.id

DOI:

10.xxxx

Histori Artikel:

Diajukan:

30/10/2021

Diterima:

13/11/2021

Diterbitkan:

18/11/2021

ABSTRAK

Adanya pandemi COVID-19 sangat berdampak terhadap semua lini kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu bagian kegiatan yang terdampak pandemi. Kegiatan pembelajaran yang tadinya dilakukan dengan tatap muka secara langsung harus diubah menjadi pembelajaran jarak jauh melalui media *online*. Perubahan sistem pembelajaran ini membuat para pendidik harus mampu menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Pembelajaran secara *daring/online* membutuhkan komitmen dari guru, siswa, dan orang tua. Ketiganya harus mampu meluangkan waktu, tenaga, fasilitas, serta komitmen yang kuat untuk menjalankan pembelajaran *daring*. Guru pun membutuhkan ekstra tenaga untuk mendidik, meningkatkan minat siswa, serta memberikan materi secara sederhana namun mudah dipahami siswa melalui *video converence* maupun *meeting*. Guru dituntut untuk *melek* teknologi dan juga memiliki kemampuan untuk membuat media-media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan dalam meningkatkan kemampuan tersebut maka diperlukan pelatihan terhadap guru UPT SD Negeri 147 Gresik untuk dapat menggunakan dan mengedit aplikasi *Game “AWAN”* atau *Anak Kewan*. Pelatihan ini dilakukan dengan metode pelatihan. Melalui pelatihan penggunaan *Game “AWAN”* dapat menghasilkan peningkatan pembelajaran yang menarik sehingga mampu mengurangi kebosanan siswa. Pelatihan dilakukan untuk mendorong guru untuk menguasai media berbasis teknologi.

Kata kunci: pandemi; *Game* ; media pembelajaran.

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has greatly impacted all lines of human life. Education is one part of the activities affected by the pandemic. Learning activities that were previously carried out face-to-face must be changed to distance learning through media online. This change in the learning system makes educators have to be able to present interesting learning activities so that students can understand the material well. Learning online/online requires commitment from teachers, students, and parents. All three must be able to spend time, energy, facilities, and a strong commitment to running

online learning. Teachers also need extra energy to educate, increase student interest, and provide simple but easy-to-understand material for students through video conferences and meetings. Teachers are required to be literate technology and also have the ability to create innovative learning media. This study aims to improve these abilities, it is necessary to train teachers of UPT SD Negeri 147 Gresik to be able to use and edit the application Game "AWAN" or Anak Kewan. This training is carried out using the training method. Through training the use of the Game ""Cloudcan result in an increase in interesting learning so as to reduce student boredom. The training is conducted to encourage teachers to master technology-based media.

Keywords: *pandemic, Game, learning media*

PENDAHULUAN

COVID-19 mulai diumumkan pada awal Januari 2020 di Kota Wuhan Provinsi Hubei Negara China. Virus yang telah mewabah dengan cepat ini adalah jenis virus corona dengan jenis baru. Munculnya virus ini menarik perhatian global, pada tanggal 30 Januari WHO telah menyatakan covid sebagai perhatian Internasional. Sampai tanggal 25 Maret 2020, dilaporkan total kasus konfirmasi 414.179 dengan kematian 18.440 kematian (CFR 4,4%) dimana kasus tersebut dilaporkan di 192 wilayah.

Kepanikan masyarakat ini menjadikan tingkat stres yang luar biasa. Pemerintah telah melakukan upaya untuk meminimalisir penyebaran virus dengan program *social distancing*, *physical distancing*, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Salah satu yang tidak diperbolehkan dalam program tersebut adalah membuat kerumunan. Kegiatan Belajar Mengajar sangat berdampak terhadap adanya pandemi COVID-19 tersebut. Siswa diharuskan melaksanakan pembelajaran melalui daring. Kendala yang dialami guru-guru SD khususnya mitra UPT SD Negeri 147 Gresik adalah kesulitan menggunakan *platform* digital yang dipergunakan untuk melaksakan pembelajaran secara daring. Kesulitan membuat materi dengan media digital baik berupa video, aplikasi, maupun *e-learning*. Selain kendala-kendala atau keterbatasan guru, juga terdapat kendala dari pihak siswa. Siswa yang masih duduk di bangku SD belum memiliki handphone maupun laptop. Handphone milik orang tua sehingga orang tua yang mengerjakan tugas-tugas yang dibebankan pada siswa. Selain itu pemahaman siswa terhadap materi-materi yang disajikan guru melalui daring belum dapat dipahami secara maksimal.

Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang sangat digemari selama 20 tahun terakhir. Hal ini karena kemajuan teknologi baru yang memudahkan pembelajaran tanpa terkendala jarak. Melalui pembelajaran jarak jauh memudahkan siswa mengakses materi yang dikirimkan melalui platform-platform digital seperti whatsapp, email, LMS, zoom, google meeting, dll sebagainya. Pembelajaran jarak jauh dapat mempercepat penyebaran informasi (Fahrudin, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka sama-sama efektif dilaksanakan pada siswa, sedangkan pembelajaran hybrid lebih efektif daripada pembelajaran tatap muka. Pembelajaran secara *online* memang lebih cocok dilaksanakan bagi mahasiswa (tingkat perguruan tinggi). Hal ini dikarenakan dosen memiliki kendali penuh atas mahasiswanya, sedangkan bagi siswa apalagi tingkat SD belum memiliki kesadaran tentang pentingnya belajar secara mandiri maupun mengerjakan tugas secara mandiri tanpa dorongan dan peran orang tua. Maka dari itu bagi siswa SD tentunya pembelajaran hybrid merupakan pilihan yang lebih baik

dilaksanakan dikala pandemi masih mengancam.

Problematika pembelajaran daring yang dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru maupun peserta didik dengan 30 responden ditemukan 80% mengemukakan bahwa sarana pendukung pembelajaran buruk (Zain et al., 2021). Komponen logistik pembelajaran *online* berkaitan dengan teknologi yang tidak dapat berfungsi dengan baik dapat menghambat pembelajaran. Selain itu juga keterlibatan siswa dan guru harus didukung dengan waktu, sumber daya yang mendukung untuk mengakses konten pembelajaran. Aspek teknologi yang buruk mengakibatkan siswa frustrasi (Astuti & Rps, 2018). Maka dari itu dalam pembelajaran daring saat ini seluruh sumber daya baik guru, siswa, maupun orang tua harus bekerja sama dalam suksesnya pembelajaran. Orang tua harus menyediakan akses kuota maupun handphone/ laptop yang memadai. Guru pun harus mampu membuat konten yang menarik agar siswa betah melaksanakan pembelajaran daring tanpa merasa bosan. Siswa pun harus memiliki niat serta komitmen untuk mendengarkan, berlatih, mengejakan tugas sesuai dengan arahan maupun perintah guru.

Kesulitan selanjutnya dalam pembelajaran daring adalah aktivitas evaluasi maupun penilaian tidak bisa dilaksanakan secara maksimal karena potensi kecurangan tinggi (Ramadhani et al., 2020). Penilaian *online* memerlukan pengawasan lebih karena siswa bisa bertanya pada orang tua, atau bisa memanfaatkan google untuk mencari jawaban dari soal yang kita berikan. Tidak semua anak memiliki laptop dan handphone yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan monitoring dan mengerjakan soal secara bersamaan. Apalagi kondisi wilayah serta kualitas pendidikan yang belum merata mengakibatkan banyak kendala yang dihadapi jika ingin melakukan penilaian (evaluasi) didasarkan pada kejujuran (afektif). Kita tidak bisa mengamati proses penilaian secara langsung, sehingga yang terekam hanya hasil penilaian tersebut.

Masalah-masalah yang dihadapi saat ini karena adanya tingkat perubahan teknologi yang cepat. Kecepatan perubahan teknologi tersebut tidak dibarengi dengan kualitas Pendidikan (pemahaman) SDM masyarakat pengguna teknologi. Ledakan media *social* seperti IG, *Youtube*, *Tiktok* dan lain sebagainya menunjukkan bahwa dari anak-anak hingga orang dewasa tidak bisa lepas dari *gadget*/ handphone (Hikmaturrahmah, 2018). Oleh karena itu perlu pelatihan di institusi tersebut agar dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar *online* maupun membuat media pembelajaran *online*/daring.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana wujud media pembelajaran menggunakan aplikasi awan? Dan bagaimana pelatihan penggunaan *Game* awan terhadap guru di UPT SDN 147 Gresik dilaksanakan? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana wujud media pembelajaran bahasa jawa yang bisa diterapkan pada anak SD dan bagaimana pelatihan media pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa jawa. Maka Pelatihan ini merupakan hal yang penting untuk dilakukan dan dilanjutkan agar pengabdian dosen mampu berimplikasi pada mitra terutama sekolah-sekolah yang ada di sekitar kampus.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pelatihan. Menurut (Supatmi et al., 2013) pelatihan (*training*) adalah proses sistematis pengubahan tingkah laku para karyawan dalam suatu arah untuk meningkatkan upaya pencapaian tujuan-tujuan organisasi. Pelatihan berkaitan dengan keahlian dan kemampuan pegawai untuk melaksanakan pekerjaan saat ini, memiliki orientasi saat ini

dan membantu pegawai untuk mencapai keahlian dan kemampuan tertentu agar berhasil dalam melaksanakan pekerjaannya. Sedangkan menurut (Weol, 2015) pelatihan (*training*) dimaksudkan untuk memperbaiki penguasaan berbagai ketrampilan dan teknik pelaksanaan tertentu, terinci dan rutin. Kegiatan pelatihan merupakan tanggung jawab manajemen sumber daya manusia.

Tahap pelatihan yang pertama kali dilakukan adalah tahap persiapan yang dimulai dengan melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa di UPT SD Negeri 147 Gresik untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Setelah mengetahui permasalahan tersebut kemudian dilanjutkan dengan membuat konsep pencarian solusi serta melakukan tinjauan literatur untuk menemukan solusi yang tepat. Berhubungan dengan kegiatan pembelajaran secara daring, maka ide yang ditawarkan sebagai solusi dari permasalahan adalah dengan membuat sebuah aplikasi *Game* “anak kewan”. Langkah berikutnya adalah membuat pelatihan dengan sasaran kegiatan, yaitu seluruh guru UPT SD Negeri 147 Gresik. Tahap persiapan yang terakhir adalah mempersiapkan power-point materi-materi yang akan dipresentasikan dalam pelatihan tersebut.

Tahap pelaksanaan diawali dengan pertemuan dengan cara daring atau virtual. Dalam pertemuan tersebut akan membahas teknis pelaksanaan pelatihan secara luring. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Unesa memberikan penjelasan mengenai tata cara penggunaan aplikasi, alur kegiatan beserta manfaat yang akan diterima oleh guru UPT SD Negeri 147 Gresik. Guru dipersilakan mempersiapkan materi yang akan dimasukkan dalam *Game* bertemakan makhluk hidup. Materi sederhana berupa gambar-gambar yang akan dimasukkan dalam *Game*. Kemudian pada saat pelatihan Tim PKM memberikan penjelasan tentang tata cara editing/ memasukkan materi ke dalam *Microsoft power point*. Setelah semua guru berhasil memasukkan materinya, pelatihan dilanjutkan dengan cara menyimpan *Game*. Setelah *Game* dapat dijalankan, maka penjelasan terakhir adalah tentang tata cara pengoperasian *Game* tersebut. *Game* sederhana tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru UPT SD Negeri 147 Gresik sebagai media pembelajaran inovatif yang menyenangkan bagi siswa. *Game* tersebut bisa dibagikan pada siswa melalui platform-platform seperti Microsoft teams, atau google classroom.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Wujud Media Pembelajaran menggunakan aplikasi awan

Pelaksanaan Kegiatan PKM dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap perwakilan pihak sekolah untuk menggali permasalahan-permasalahan yang mereka hadapi. Salah satunya adalah tentang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau *online learning* untuk mencegah penularan COVID-19 pada siswa atau anak-anak. Guru mengalami banyak kendala melaksanakan pembelajaran secara *online*.

Menurut (Luckin, 2010) pada pembelajaran melalui kolaborasi sosial, menunjukkan bahwa adanya kritik tentang penggunaan teknologi terhadap siswa yang kurang produktif. Menurut (Wulandari, 2018) menyatakan bahwa penggunaan Facebook interaktif dan dinamis tetapi yang tidak bisa menjadi media diskusi *online* dengan semangat atau antusiasme yang sama dengan pembelajaran tatap muka. Teknologi hanya menawarkan cara cepat dan nyaman untuk berinteraksi, namun tidak dapat mencapai tujuan pedagogis seperti pembelajaran tatap muka. Maka dari itu meskipun pembelajaran *online* membutuhkan teknologi, namun peran guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik merupakan poin utama suksesnya pembelajaran.

Pembelajaran bahasa jawa mengalami kendala lebih besar dibanding mata pelajaran lain.

Hal tersebut dikarenakan posisi bahasa jawa pada saat ini sudah bukan sebagai bahasa ibu, namun lebih kepada bahasa kedua. Kedudukan bahasa jawa sebagai bahasa ibu tergerus oleh bahasa Indonesia maupun bahasa asing. Kondisi ini terjadi di kota-kota besar di Daerah Istimewa Yogyakarta Jawa Tengah, serta Jawa Timur. Permasalahan pembelajaran bahasa jawa sebagai bahasa kedua menurut Suwarna, antara lain; 1) kesulitan pembelajar memahami media/sumber ajar berbahasa jawa 2) pembelajar menggunakan bahasa Indonesia/Asing di rumah 3) pembelajar putus asa sehingga enggan belajar bahasa jawa 4) adanya perbedaan kemampuan bahasa jawa antar pembelajar dalam satu kelas. Maka dari itu guru perlu berperan aktif sebagai jembatan antara media yang dibuat menggunakan bahasa jawa, materi yang ingin disampaikan, dan juga cara penyampaian yang menarik dari seorang guru.

Untuk membantu mengatasi problematika tersebut maka pelatihan tentang “*Penggunaan dan Editing Game “Anak Kewan” Menggunakan Power point sebagai solusi Media Pembelajaran Daring*” ini perlu diberikan pada guru-guru sebagai upaya peningkatan kemampuan guru dalam mengolah maupun membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Materi tentang anak kewan dipilih sebagai media yang mampu diterapkan pada kelas I SD pada KD 4.1 yaitu mengeja dan menulis huruf, suku kata, dan kata melalui nama-nama benda/hewan sekitar.

KD Bahasa Jawa Kelas I SD/MI
KI 3 (Pengetahuan)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya be dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
KI 4 (Keterampilan)
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan y dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
KD 3 (Pengetahuan)
3.1 Mengenal bunyi bahasa melalui nama-nama benda sekitar
3.2 Memahami tembang dolanan bertema nasihat
3.3 Memahami dongeng yang mengandung ajaran budi pekerti
3.4 Memahami tembang dolanan
3.5 Memahami dongeng bertema setia kawan
3.6 Mengenal nama anggota tubuh dalam ragam ngoko dan krama
KD 4 (Keterampilan)
4.1 Mengeja dan menulis huruf, suku kata, dan kata melalui nama-nama benda sekitar
4.2 Menirukan pengucapan teks tembang dolanan bertema nasihat
4.3 Mendongeng dan memperagakan dongeng (fabel) bertema kejujuran
4.4 Menirukan pengucapan teks tembang dolanan
4.5 Mendongeng dan memperagakan dongeng (fabel) bertema setia kawan,
4.6 Menulis nama-nama anggota tubuh dalam ragam ngoko dan krama
KI dan KD Bahasa Jawa Kelas II SD/MI
KI 3 (Pengetahuan)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya be dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
KI 4 (Keterampilan)
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan y dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Silabus Bahasa Daerah SD

Gambar 1

Silabus Bahasa Jawa untuk Kelas I SD

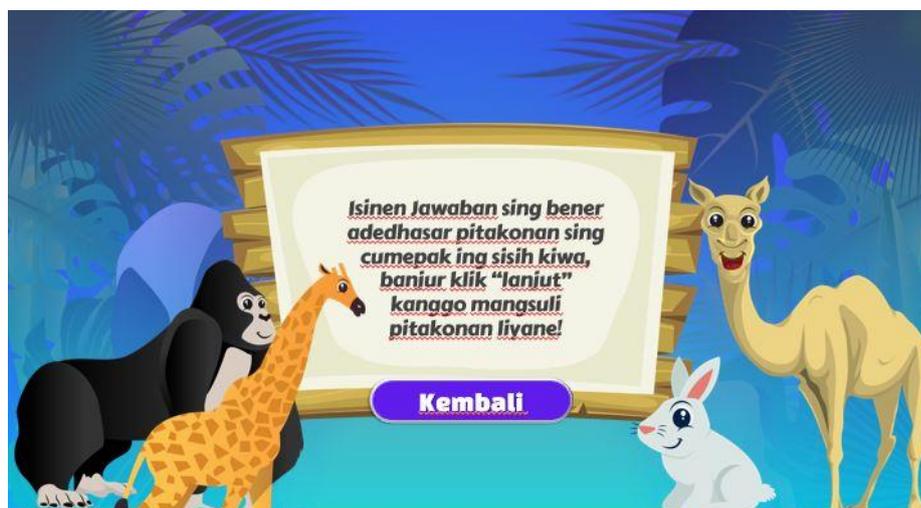
Game ini untuk mengenalkan siswa mengenai nama-nama anak hewan yang sangat jarang diketahui anak milenial. Selain itu mereka juga bisa diajari tentang bagaimana bunyi hewan-hewan tersebut. Setelah permainan guru juga dapat memperagakan dongeng yang berkaitan dengan hewan-hewan yang ditampilkan dalam *Game* tersebut. Setelah kegiatan mendongeng guru juga bisa membantu siswa untuk mengambil amanat serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.



Gambar 2
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Penggunaan permainan dalam pendidikan bukanlah fenomena baru; namun, ketika diterapkan pada *Game* teknologi (Wang & Lieberoth, 2016) menyarankan bahwa *Game* edukasi tidak secanggih *Game* mainstream. Sementara menguasai pemikiran kognitif, melalui umpan balik langsung, adalah elemen kunci dari strategi permainan, sejumlah penelitian telah memberikan gagasan bahwa pembelajaran berbasis permainan menyenangkan, mengasyikkan, dan memotivasi sebagai pengejaran waktu luang, ada jauh lebih sedikit kepuasan dalam lingkungan pendidikan dan hasil akademik tidak selalu terwujud. Untuk beberapa akademisi, *Game* menawarkan sedikit manfaat ilmiah; namun demikian, nilai pembelajaran berbasis permainan sebagai sarana untuk mengajarkan konsep sambil menginspirasi siswa diterima secara luas.

Pada tampilan awal *Game* ini terdapat tiga tombol yang dapat dioperasikan, yaitu tombol permainan untuk memulai permainan. Tombol *pitulungan*/ bantuan untuk mendapatkan bantuan tentang bagaimana tata cara permainan. Serta tombol *metu*/ keluar untuk mengakhiri permainan.



Gambar 3
Tata Cara Permainan

Pada gambar di atas menunjukkan bagaimana siswa harus menuliskan kata, frasa, atau kalimat yang benar sesuai dengan pertanyaan yang tertulis di *Game* tersebut. Siswa bisa menunjukkan keberanian, menunjukkan jiwa kompetisinya melalui *Game* ini. *Game* ini juga dapat mengajarkan siswa mengenali huruf dan menulis kata.



Gambar 4
Permainan

Permainan dimulai dengan gambar dan pertanyaan yang ditampilkan di layar, sedangkan siswa dapat menuliskan jawaban sesuai dengan pertanyaan dengan tepat. Jika siswa dapat menjawab dengan benar maka permainan dilanjutkan pada soal berikutnya. Setelah pemberian *Game*, guru memegang peranan penting untuk memberikan nilai moral maupun cerita-cerita inspiratif yang bisa dipetik dari permainan yang dilakukan. Desain *Game* maupun materi perlu dipikirkan matang-matang oleh guru agar bisa diintegrasikan dengan nilai maupun moral yang ingin ditanamkan pada siswa. Keterbatasan sarana dan prasarana di SD mendorong tim PKM membuat *Game* yang dapat dioperasikan dengan mudah. *Game* ini dapat ditampilkan melalui *power point* yang dimiliki seluruh laptop kecil. *Game* sederhana ini diharapkan mampu meningkatkan kognitif siswa salah satunya pengenalan nama hewan, anak hewan khususnya dalam bahasa Jawa.



Gambar 5
Penghargaan

Melakukan penelitian tentang kebosanan akademik yang menyerang para siswa. Ia mengharapkan lembaga sekolah tidak hanya memikirkan tentang peningkatan desain dan penyampaian materi saja ([Chung et al., 2011](#)). Poin implikasi pengajaran, pembelajaran dan penilaian pada pengalaman siswa, keterikatan emosional dan kepuasan siswa secara keseluruhan perlu dipertimbangkan oleh kepala sekolah dan guru. Suara siswa menjadi pendorong peringkat institusional, maka dari itu akan lebih bijaksana apabila guru mempertimbangkan pendekatan alternatif yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran *hybrid*. Guru harus mampu mengintegrasikan *Game* atau teknologi ke dalam pengajaran mereka untuk mendukung partisipasi siswa. Minat dan perhatian siswa terhadap materi yang disajikan guru, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mereka ([Cavanagh, 2011](#)).

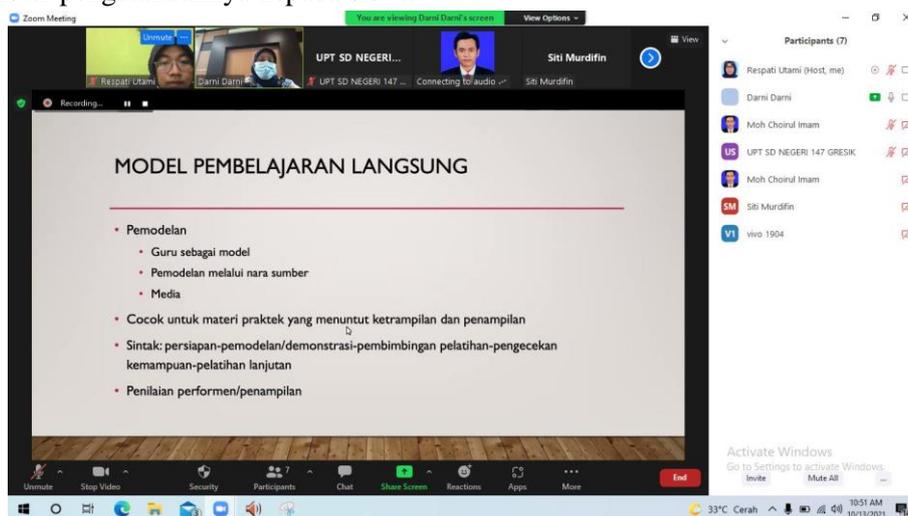
Ada banyak penelitian tentang fungsi motivasi permainan dan kemampuannya untuk mendukung peningkatan keterlibatan dan partisipasi melalui insentif kompetitif yang umumnya termasuk poin, papan peringkat, dan piala. ([Zarzycka-Piskorz, 2016](#)) percaya bahwa kesenangan adalah elemen kunci dalam keberhasilan bermain *Game* karena dapat menghilangkan rutinitas dan kebosanan. Sementara ([Aljezawi & Albashtawy, 2015](#)) berfokus pada peningkatan suasana hati, kreativitas dan moral dan menyinggung pengalaman sebagai “*aliran*”, keadaan yang sangat memotivasi dan menyenangkan yang dialami oleh peserta didik dalam suatu kegiatan.

Pengaruh pujian terhadap prestasi belajar pada siswa SD diteliti oleh ([Romas, 2016](#)), beliau mengatakan bahwa insentif non material lebih efektif mendorong prestasi belajar anak. Pemberian *reward* memperkuat motivasi belajar siswa, sedangkan rasa sakit menghambat proses belajar. Hal tersebut yang mengakibatkan pujian dapat berperan penting dalam mencapai prestasi belajar maksimal. Dalam Pembelajaran *online*, kita bisa memberikan semangat pada siswa yang telah melakukan tugas dengan baik melalui simbol-simbol bintang atau kata-kata pujian. Setelah melakukan pembelajaran, guru bisa melanjutkan dengan menceritakan dongeng dengan bantuan ilustrasi, atau boneka yang terlihat di layar laptop atau gadget siswa. Hal ini bergantung pada kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran. Materi yang sederhana bisa menjadi menarik apabila dibawakan dengan menyenangkan. Kepuasan siswa adalah tujuan utama kita sebagai pendidik. Hal tersebut dikarenakan ketika siswa senang dengan guru atau mata pelajarannya, maka materi apapun akan mudah masuk dan diterima oleh siswa.

Untuk meningkatkan kemampuan guru mendesain pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa maka tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) memberikan pelatihan pengoperasian *Game* awan tersebut pada guru UPT SDN 147 Gresik. Kami juga akan melatih guru untuk mengedit *Game* tersebut sesuai dengan materi, gambar, maupun soal yang sesuai dengan materi yang akan mereka ajarkan. *Game* buatan mereka dapat disesuaikan dengan karakter guru masing-masing. *Game* ini memang sederhana namun bisa menjadi alternatif media pembelajaran dalam masa pembelajaran *online* maupun hybrid yang dilakukan oleh tenaga pendidik.

B. Pelatihan penggunaan *Game* awan terhadap guru di UPT SDN 147 Gresik

Pelatihan dilaksanakan dengan hybrid materi diberikan secara daring dan luring. Materi yang diberikan tentang bagaimana bahasa jawa bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dengan kerjasama dari seluruh elemen, baik sekolah, guru, siswa dan orang tua. Guru harus senantiasa belajar termasuk mengenai media pembelajaran agar siswa dapat tertarik dengan pembelajaran bahasa jawa yang dianggap sulit bagi siswa dan guru. Guru harus memiliki rasa kecintaan dengan bahasa jawa terlebih dahulu sebelum menularkan nilai-nilai positif maupun mentransfer pengetahuannya kepada siswa.



Gambar 6
Pemberian Materi Tentang Strategi Pembelajaran Secara Daring

Mata pelajaran yang cocok dilakukan secara *online* maupun hybrid adalah mata pelajaran yang banyak mempelajari ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Hal ini dikarenakan ilmu sosial dan humaniora lebih banyak memaparkan teori. Namun pelajaran seperti seni atau olahraga tidak mudah dijalankan secara *online*. Seni maupun olahraga membutuhkan ruang terbuka dan membutuhkan teman untuk melakukan permainan secara berkelompok.

Pembelajaran *online* yang dipadukan dengan interaksi tatap muka (*hybrid*) dianggap sebagai metode yang efektif untuk belajar dikalangan siswa dan guru (Kholifah et al., 2021) Perkembangan terbaru dari sistem manajemen pembelajaran seperti *blackboard* atau kanvas telah mendorong jenis penyampaian materi menggunakan metode yang memudahkan guru menampung materi. Menurut (Wicaksana, 2020) menyimpulkan bahwa penggunaan model pengajaran berkualitas, yang sering diterapkan guru dalam pembelajaran tradisional tidak efektif bila digunakan untuk merancang pembelajaran *online* yang menarik. Pengajaran *online* membutuhkan

keahlian yang berbeda dari metode yang lebih tradisional atau tatap muka. Pada pembelajaran *online* kita membutuhkan media atau bahan ajar yang menarik. Hal ini disebabkan siswa berada di rumah masing-masing lebih cepat merasa bosan. Guru juga harus memberikan peraturan atau batasan-batasan apa yang harus dilakukan atau tidak boleh dilakukan di awal pertemuan. Guru juga harus membuat kelas lebih menyenangkan meskipun bertemu di ruang virtual. Peran guru dalam memainkan situasi pembelajaran sangat penting. Tidak kalah penting juga adalah penguasaan guru terhadap teknologi.

Selain itu pelatihan dilanjutkan dengan memutar video-video yang dapat diambil menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Video-video yang tersedia di youtube bahkan banyak pula yang menggunakan bahasa jawa. Hal-hal tersebut bisa kita ambil dan kita gunakan sebagai media pembelajaran bahasa jawa. Jika guru kesulitan nembang macapat maupun nembang tembang dolanan maka guru bisa mengambil video terkait materi yang telah ditentukan kemudian dapat dimasukkan dalam e-learning maupun modul.



Gambar 7
Pemberian Materi Tentang Media Pembelajaran Secara Luring

Materi yang ketiga adalah tentang pengoperasian dan juga praktek mengedit *Game* melalui power point. Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan secara langsung dengan cara mendemokan bagaimana cara mengoperasikan *Game* itu kepada guru. Kami saling berdiskusi tentang bagaimana cara *Game* tersebut dijalankan dan diedit sesuai dengan materi yang mereka kehendaki. Guru bisa memilih materi dan juga gambar yang mereka miliki kemudian dimasukkan dalam *Game* tersebut untuk dijadikan media pembelajaran yang tepat bagi mereka.

Pembelajaran baik secara tatap muka maupun *online* dapat memanfaatkan *Game* sebagai media pembelajaran. Penggunaan *Game* dalam pembelajaran (*Game based learning*) telah digunakan dari zaman dahulu kala. Penggunaan *Game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, meningkatkan partisipasi, dan pembelajaran interaktif. Maka dari itu guru perlu memberikan *Game* kepada siswa sebagai bentuk penyegaran maupun penarik perhatian sebelum masuk ke materi yang lebih kompleks.

Pengembangan kemampuan tenaga profesional (guru) merupakan keharusan bagi beberapa akademisi ([Sumarwiyah et al., 2018](#)) mengatakan bahwa mayoritas siswa telah dibesarkan di era teknologi, maka diasumsikan bahwa mereka akan berkembang di lingkungan yang sama. Namun ada perbedaan pemahaman antara guru dan siswa. Guru memiliki pemahaman bahwa belajar yang baik melalui interaksi searah antara guru dan murid. Namun siswa saat ini tidak bisa hanya menerima materi dari guru, mereka lebih suka belajar melalui pengalaman, eksplorasi, dan pembelajaran sesuai yang memanfaatkan teknologi kekinian.



Gambar 8
Antusiasme Guru Mengikuti Pelatihan

Semua kegiatan berjalan dengan lancar, antusiasme guru dalam bertanya dan mengikuti pelatihan sangat tinggi. Mereka juga berharap pelatihan-pelatihan serupa sering diadakan karena mereka membutuhkan bantuan *ekspert* untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, nembang, dan menulis aksara jawa untuk dapat mengajarkan bahasa jawa dengan baik kepada siswa.

SIMPULAN

Pelatihan penggunaan *Game* “anak kewan” yang dilakukan secara *hybrid* sesuai dengan keadaan saat ini. Semua dilakukan dengan prokes yang ketat, sehingga pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan lancar. Guru UPT SDN 147 Gresik sebagai peserta pelatihan merasakan manfaat dan sangat antusias berdiskusi juga bertanya jawab dengan pemateri. Materi yang diberikan tentang penggunaan *Game* anak kewan melalui *power point* ini merupakan *Game* yang cocok dan mudah dioperasikan oleh guru dan siswa. *Game* ini memuat permainan sederhana yang mengharuskan siswa mengenal nama-nama anak hewan kemudian menuliskan katanya di laptop mereka. Siswa juga diberikan *reward and punishment* yang tampil setelah siswa mengetahui jumlah skor yang ia peroleh. *Game* ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa namun juga berusaha memotivasi siswa untuk mau mempelajari kosa kata bahasa jawa dengan cara yang menyenangkan. Keterbatasan sarana dan prasarana SD tersebut mengakibatkan guru tidak bisa selalu memberikan *Game-Game* yang berbasis teknologi namun sesekali mereka berikan pada siswa agar mereka merasa senang mengenal sesuatu hal baru melalui teknologi. *Game* ini merupakan *Game* sederhana yang cocok

dimainkan untuk anak SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljezawi, M., & Albashtawy, M. (2015). Quiz *Game* teaching format versus didactic lectures. *British Journal of Nursing*, 24(2), 86–92. <https://doi.org/10.12968/bjon.2015.24.2.86>
- Astuti, A. P., & Rps, A. Nu. (2018). [Teknologi Komunikasi Dan Perilaku Remaja](#). *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1).
- Cavanagh, M. (2011). Students’ experiences of active engagement through cooperative learning activities in lectures. *Active Learning in Higher Education*, 12(1), 23–33. <https://doi.org/10.1177/1469787410387724>
- Chung, C., Coste, H., White, J. H., Mirguet, O., Wilde, J., Gosmini, R. L., Delves, C., Magny, S. M., Woodward, R., & Hughes, S. A. (2011). [Discovery and characterization of small molecule inhibitors of the BET family bromodomains](#). *Journal of Medicinal Chemistry*, 54(11), 3827–3838.
- Fahrudin, A. (2021). Model Aplikasi Komunikasi Daring sebagai Fasilitas Pembelajaran di Era Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Islamic Communication*, 4(1), 74–98. <https://doi.org/10.35719/ijic.v4i1.1123>
- Hikmaturrahmah, H. (2018). [Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini](#). *Musawa: Journal for Gender Studies*, 10(2), 191–218.
- Kholifah, N., Subakti, H., Saputro, A. N. C., Nurtanto, M., Ardiana, D. P. Y., Simarmata, J., & Chamidah, D. (2021). *Inovasi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Luckin, R. (2010). [Re-designing learning contexts: Technology-rich, learner-centred ecologies](#). Routledge.
- Ramadhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, J., Gandasari, D., Irawan, E., Masrul, M., Sudra, R. I., & Ahdiyati, M. (2020). [Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik](#). Yayasan Kita Menulis.
- Romas, M. Z. (2016). [Pengaruh pujian terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar](#). *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Sumarwiyah, S., Masturi, M., Afifah, A. N. N., & Dina, A. S. (2018). [Self Regulation Siswa Di Era Globalisasi Refleksi Bagi Generasi Milenials](#). *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2).
- Supatmi, M. E., Nimran, U., & Utami, H. N. (2013). [Pengaruh pelatihan, kompensasi terhadap kepuasan kerja karyawan dan kinerja karyawan](#). *Profit: Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(1).
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). [The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot](#). *European Conference on Games Based Learning*, 20.
- Weol, D. H. (2015). [Pengaruh lingkungan kerja, pelatihan dan penempatan terhadap kinerja pegawai di](#)

[Dinas Pendidikan Nasional provinsi Sulawesi Utara](#). *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 15(5).

Wicaksana, E. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 117–124. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1937>

Wulandari, N. (2018). [Pemanfaatan Sosial Facebook Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa](#). *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3(1), 82–106.

Zain, N. H., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1851–1860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1051>

Zarzycka-Piskorz, E. (2016). [Kahoot it or not? Can Games be motivating in learning grammar? Teaching English with Technology](#), 16(3), 17–36.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).