

PENELITIAN ASLI**PENDAMPINGAN KEPADA PENDIDIK MUDA DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA SD BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF****Mia Sinaga¹, Barita Dabuke², Raffles Sinaga³**

^{1,2}*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sari Mutiara Indonesia, Medan, Sumatera Utara, 20123, Indonesia*

³*Fakultas Bahasa Jepang, Universitas Deztron Indonesia, Medan, Sumatera Utara, 20123, Indonesia*

Info Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 16 Januari 2026
Direvisi: 21 Januari 2026
Diterima: 30 Januari 2026
Diterbitkan: 07 Februari 2026

Kata kunci:

Pendampingan; guru muda; media ajar; game edukatif

Penulis Korespondensi:Mia Sinaga
Email: sinagamia010589@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: Rendahnya kemampuan guru muda dalam menciptakan media belajar IPA yang kreatif menjadi suatu hambatan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Proses belajar IPA butuh media yang menarik dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep dengan baik. Media yang beraka dari permainan edukatif bisa menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam belajar. Maka dari itu, perlu adanya kegiatan pendampingan untuk memperbaiki keterampilan guru muda dalam merancang media pembelajaran IPA yang berbasis permainan edukatif.

Tujuan: Tujuan yang diharapkan melalui Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik muda dalam menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan khususnya untuk siswa tingkat sekolah dasar melalui permainan.

Metode: Metode pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi konsep *game-based learning*, pelatihan pembuatan media pembelajaran IPA berbasis permainan, serta pendampingan dan evaluasi hasil karya peserta. Sasaran kegiatan adalah pendidik muda dari jenjang pendidikan dasar.

Hasil: Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan pendidik muda dalam merancang media pembelajaran berbasis permainan edukatif, serta meningkatnya motivasi pendidik untuk menerapkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Kesimpulan: Media pembelajaran yang dihasilkan dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran dan berpotensi meningkatkan partisipasi serta minat belajar peserta didik. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pendampingan berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif bagi pendidik muda.



1. Pendahuluan

Tuntutan perkembangan teknologi dan pembelajaran abad 21 mengharapkan guru atau pendidik untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, interaktif dan kreatif. Guru atau pendidik tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan media pembelajaran secara kreatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (OECD, 2021). Namun, faktanya ada banyak guru atau pendidik yang masih kurang dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, khususnya media berbasis digital dan interaktif. Hal ini bisa dilihat langsung, melalui pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, yang berpotensi menurunkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif peserta didik, dan pemahaman konsep peserta didik di tingkat sekolah dasar adalah *game-based learning*. Dengan kata lain pembelajaran berbasis permainan. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis permainan edukasi, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar (Sailer & Homner, 2020; Plass et al., 2020). Permainan edukatif juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman, tantangan, dan umpan balik secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Meskipun demikian, tidak semua guru atau pendidik memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam merancang media pembelajaran berbasis games yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Terkhususnya bagi para pendidik muda. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat, yang kami lakukan berupa pendampingan kepada pendidik muda dalam merancang media pembelajaran berbasis permainan edukatif sangat penting untuk dilakukan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesionalis melalui kreativitas pendidik muda dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, sehingga berdampak positif terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah.

Penerapan media pembelajaran berbasis permainan edukatif masih belum optimal di kalangan pendidik muda. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan praktis, pendampingan berkelanjutan, serta pemahaman guru dalam menyelaraskan desain permainan edukatif dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan bagi pendidik muda dalam

merancang media pembelajaran berbasis permainan edukatif menjadi penting untuk dilakukan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital pendidik muda, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

2. Metode

2.1 Desain Pengabdian

Adapun kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tiga tahapan, antara lain: identifikasi masalah dan perencanaan kegiatan, Pelatihan dan pendampingan terkait pembelajaran berbasis permainan edukasi, dan terakhir refleksi dan evaluasi kegiatan. Tahapan-tahapan ini disebut sebagai metode Participatory Action Research (PAR), yaitu metode yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan di lapangan terlebih dahulu, baru kemudian mencari solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut (Sugeng et al., 2024). Pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan menilai perubahan pengetahuan dan keterampilan sebagai dampak dari suatu program intervensi tanpa melibatkan kelompok kontrol secara ketat (Creswell & Creswell, 2023).

Diawali dengan tahap awal yaitu identifikasi masalah dan perencanaan melalui analisis kebutuhan beberapa sekolah dasar yang menjalin kerjasama dengan kampus Universitas Sari Mutiara. Tim pengabdian melakukan wawancara dan observasi untuk memahami tantangan yang dihadapi pendidik dalam keseharian mengajar. Sejauh mana keterampilan pendidik dalam menggunakan teknologi digital ataupun media ajar lainnya. Melalui tahap awal identifikasi ini, ditemukan bahwa masih terdapat kendala dalam pemanfaatan media interaktif, sehingga diperlukan pendampingan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Langkah selanjutnya, tim pengabdian kemudian melaksanakan pelatihan bagi pendidik yang dianggap masih pemula mengenai pengembangan media ajar berbasis permainan edukasi. Pelatihan dan pendampingan ini mencakup pengenalan pembelajaran berbasis permainan, pembuatan materi interaktif, serta cara menyusun materi pembelajaran dan permainan yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, pendidik muda juga diajarkan cara menyesuaikan tingkat kesulitan materi agar dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Selama pendampingan para pendidik muda berpartisipasi dalam praktik langsung untuk memastikan pemahaman yang lebih baik dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan di kelas. Para pendidik muda diberikan kesempatan untuk mendesain sendiri permainan edukatif yang dikaitkan dengan materi pembelajaran di sekolah dasar dalam kelompok kecil sesuai dengan mata pelajaran yang diajpu di sekolah.

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi dan refleksi bersama para pendidik muda untuk mengidentifikasi kelebihan, tantangan, serta dampak penggunaan pembelajaran berbasis permainan terhadap pembelajaran. Tim pengabdian mendorong pendidik muda untuk berbagi pengalaman mengenai penerapan media belajar ini di kelas, termasuk hambatan yang mereka hadapi dan strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasinya.

2.2 Pengaturan dan Sampel

Penelitian dilaksanakan pada semester berjalan tahun akademik terbaru melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan terstruktur bagi pendidik muda. Partisipan penelitian merupakan guru muda yang mengajar di jenjang pendidikan dasar yang tergabung

dalam komunitas pendidik. Populasi penelitian adalah beberapa pendidik muda yang aktif mengajar dengan masa kerja kurang dari lima tahun.

Data pada pengabdian ini diperoleh dengan melakukan wawancara mendalam terkait indikator keberhasilan pengabdian dengan kepala sekolah dari beberapa sekolah dasar yang bekerjasama dengan kampus, seperti: UPT SDN 064979 Medan Helvetia, UPT SDN 066652 Bakti Luhur, UPT SDN 066883 Medan Petisah.

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan kriteria inklusi meliputi: (1) guru dengan masa kerja ≤ 5 tahun, (2) aktif mengajar, (3) bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pendampingan, dan (4) memiliki perangkat digital dasar. Kriteria eksklusi meliputi guru yang tidak mengikuti kegiatan secara penuh atau tidak menyelesaikan tugas pendampingan.

Jumlah sampel ditentukan berdasarkan prinsip keterwakilan dan kelayakan pelaksanaan kegiatan pengabdian, dengan jumlah partisipan sebanyak 15 - 20 orang. Ukuran sampel ini dinilai memadai untuk pengabdian pendidikan berbasis intervensi dan sejalan dengan rekomendasi penelitian pengembangan kompetensi guru (OECD, 2021).

2.3 Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen evaluasi dalam kegiatan pengabdian ini berupa kuesioner yang terdiri dari beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur efektivitas pendampingan dalam pemanfaatan pembelajaran berbasis permainan terhadap pembelajaran. Indikator pertama mengukur persentase pendidik yang berhasil memahami cara penggunaan pembelajaran berbasis permainan terhadap pembelajaran. Indikator kedua, evaluasi yang melingkupi umpan balik yang positif dari pendidik muda terhadap pelatihan dan pendampingan yang diberikan, khususnya dalam kemudahan penerapan di kelas. Indikator ketiga yang melihat penerapan pembelajaran berbasis permainan terhadap pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

Penarikan kesimpulan dari hasil kuesioner dalam pengabdian masyarakat didasarkan pada teori evaluasi partisipatif, di mana masyarakat tidak hanya menjadi objek, tetapi juga subjek penilaian terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Sehingga kesimpulan bisa diambil dengan mengidentifikasi indikator penilaian, menganalisis persentase, dan menentukan kategori tingkat keberhasilan program berdasarkan persentase dominan. Menentukan kategori Sebagai contoh teoritis (Sugiyono, 2019):

- Persentase $\geq 80\%$ menunjukkan program sangat berhasil
- Persentase 60–79% menunjukkan program berhasil
- Persentase 40–59% menunjukkan program cukup berhasil
- Persentase $< 40\%$ menunjukkan program kurang berhasil

Pendekatan ini sejalan dengan teori Outcome-Based Community Service, yang menekankan bahwa keberhasilan pengabdian masyarakat diukur dari perubahan persepsi dan peningkatan kapasitas masyarakat sasaran.

3. Hasil

Hasil pengabdian ini difokuskan pada perubahan kompetensi pendidik muda dalam merancang media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Secara umum, hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek pengetahuan dan

keterampilan. Selain itu, dampak yang paling diharapkan adalah kesiapan pendidik muda dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner dalam bentuk persentase, sebagian besar responden (87%) menyatakan bahwa materi pengabdian masyarakat relevan dan bermanfaat. Persentase respon positif ini menunjukkan bahwa kegiatan berhasil memenuhi tujuan utamanya dalam meningkatkan pemahaman pendidik muda terhadap pemahaman, maupun pengaplikasian pembelajaran berbasis permainan edukatif.

4. Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi para pendidik muda melalui media pembelajaran yang berbasis permainan edukatif, sebagaimana telah diungkapkan pada bagian pendahuluan. Dalam hal ini hanya tiga sekolah terpilih oleh para pengabdi, dimana ketiga sekolah tersebut memiliki kerjasama yang erat dengan prodi PGSD di Universita Sari Mutiara Indonesia.

Setelah melakukan serangkaian observasi dan diskusi terkait pengabdian, maka para pengabdi memutuskan untuk melakukan pendampingan secara berkala ke setiap sekolah kepada peserta yang didampingi dan atas ijin dari kepala sekolah. Dimana, pengabdi meminta izin sekolah terpilih untuk mengutus beberapa pendidik di sekolahnya yang sesuai sesuai dengan ketetapan yang telah ditentukan untuk datang mengikuti kegiatan pelatihan yang diadakan di UPT SDN 066652 Bakti Luhur. Setelah pelatihan singkat terkait media ajar berbasis Permainan edukatif, para pengabdi meminta kepada para pendidik muda untuk langsung mengaplikasikan permainan edukatif dalam pembelajaran. Para pengabdi juga melakukan kunjungan ke sekolah untuk melakukan pendampingan langsung kepada pendidik. Dalam kunjungan ke sekolah inilah, pengabdi meminta kepada setiap pendidik muda untuk meluangkan waktu mengisi kuisioner yang telah ditetapkan dengan beberapa indikator yang telah disebutkan sebelumnya di metode penelitian.

Teori evaluasi pengabdian kepada masyarakat menekankan bahwa metode evaluasi harus terukur dan terstandarisasi, sehingga hasilnya dapat dianalisis dan dibandingkan secara objektif. Berbasis partisipasi responden, karena partisipasi aktif masyarakat mencerminkan sejauh mana program dapat diterima dan berdampak. Menggunakan indikator yang relevan, baik dari segi output (pelaksanaan kegiatan) maupun outcome (perubahan pengetahuan/perilaku) yang diharapkan dari program tersebut. Dengan menggunakan kuesioner berskala Likert yang dianalisis melalui persentase memastikan bahwa evaluasi tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga memberikan landasan empiris yang kuat dalam menarik kesimpulan terhadap keberhasilan program pengabdian masyarakat.

Salah satu gambaran keberhasilan kegiatan dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta yakni pendidik muda dan dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase. Data kualitatif yang diperoleh dari analisis kuesioner sebagai umpan balik dari partisipan yakni pendidik muda menyatakan bahwa kegiatan pendampingan membantu mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Tabel 1. Perbandingan persentase skor rata-rata kompetensi guru muda dari setiap sekolah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya.

N o	Indikator	Percentase Setiap Sekolah			Rata2
		UPT SDN 064979	UPT SDN 066652	UPT SDN 066883	
1	Memahami cara penggunaan pembelajaran berbasis permainan terhadap pembelajaran	89	90	87	88,6
2	Evaluasi yang melingkupi umpan balik yang positif dari pendidik muda terhadap pelatihan dan pendampingan yang diberikan	85	90	87	87,3
3	Penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan pembelajaran di kelas	86	87	86	86,3
	Rata-rata Persentase	86,6	89	86,6	87,4

Dari tabel diatas, sekolah UPT SDN 066652 yang merupakan tuan rumah ketika pemaparan materi terkait media pembelajaran memiliki persentase tertinggi dibanding dua sekolah lainnya, yakni 89%. Persentase dominan seperti yang disampaikan Sugiyono bahwa Persentase $\geq 80\%$ menunjukkan program sangat berhasil. Sedangkan kedua sekolah lainnya memiliki skor persentase yang sama yakni 86,6 %.

Jika ditinjau dari sisi indikator yang telah ditentukan, maka indikator 1 Memahami cara penggunaan pembelajaran berbasis permainan terhadap pembelajaran, memiliki persentase skor yang sedikit lebih tinggi dibanding dua indikator lainnya yaitu 88,6. Adapun indikator kedua Evaluasi yang melingkupi umpan balik yang positif dari pendidik muda terhadap pelatihan dan pendampingan yang diberikan, dengan skor 87,3. Indikator ketiga Penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, mendapatkan persentase skor 86,3. Dapat diambil kesimpulan bahwa persentase skor dari ketiga indikator dari setiap sekolah berada di angka $\geq 80\%$. Hal ini menunjukkan program kegiatan pendampingan ini berjalan dengan baik dan sangat berhasil.

Selain kuesioner, hasil penilaian produk media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dikembangkan oleh guru muda juga menunjukkan bahwa sebagian besar media yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Media yang dikembangkan dinilai menarik, interaktif, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut beberapa dokumentasi selama pelaksanaan pendampingan:



Gambar 1. Pelatihan tentang Media Pembelajaran berbasis Permainan Edukatif kepada para pendidik muda.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dalam gambar tersebut terlihat kepala sekolah UPT SDN 066652 Bakti Luhur dengan resmi memberikan sambutan dan membuka kegiatan pelatihan media pembelajaran menarik berbasis Permainan Edukatif. Tampak pula para pendidik muda dengan tekun mengikuti kegiatan yang diadakan sekolah UPT SDN 066652 Bakti Luhur.



Gambar 2. Foto bersama para pendidik muda dan kepala sekolah beserta dengan media ajar berbasis permainan edukatif.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dalam gambar diatas tampak pengabdi melakukan proses pendampingan terhadap para pendidik dengan memberikan kontribusi nyata dengan berbagi pengetahuan tentang permainan edukatif yang asik dilakukan selama proses belajar mengajar. Gambar disebelah kiri, masing-masing peserta pendidik memiliki permainan edukatif sesuai dengan tingkat dan materi ajar nya masing-masing. Sedangkan foto sebelah kanan, ada permainan ular tangga yang dapat dilakukan di dalam kelas untuk semua pembelajaran dan semua tingkatan. Dengan peraturan permainan sesuai dengan instruksi dari pendidik kepada peserta didik.

5. Kesimpulan

Hasil pengabdian ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *game-based learning* dan gamifikasi dalam pendidikan memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran inovatif (Sailer & Homner, 2020; Plass et al., 2020).

Penelitian lain juga melaporkan bahwa pelatihan dan pendampingan guru dalam pengembangan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran abad ke-21 (Howard et al., 2021). Sehingga, melalui pengabdian ini memperkuat bukti empiris bahwa pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media berbasis permainan edukatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pendampingan guru muda dalam merancang media pembelajaran berbasis games edukatif tidak hanya relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini, tetapi juga berkontribusi nyata dalam peningkatan kompetensi guru dan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan program pengabdian kepada masyarakat dan pelatihan guru yang berorientasi pada inovasi pembelajaran yang lebih mendalam terhadap media ajar digital ataupun yang lainnya.

6. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang ikut ambil bagian dalam proses pengadaan pengabdian masyarakat, baik yang berkontribusi secara langsung ataupun tidak langsung. Terima kasih yang sangat mendalam mendalam kepada peserta yakni para pendidik muda, semoga ada banyak kreativitas yang lain yang bisa disajikan kepada para peserta didik, sehingga pendidikan kita bisa jauh lebih baik dari sebelumnya. Dalam banyak kasus, ucapan terima kasih kepada sponsor dan dukungan finansial.

7. Referensi

Artikel

Howard, S. K., Tondeur, J., Siddiq, F., & Scherer, R. (2021). Ready, set, go! Profiling teachers' readiness for online teaching in secondary education. *Technology, Pedagogy and Education*, 30(1), 141–158. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1299357>

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-019-09498-w>

Buku

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Sage Publications.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen*. Jakarta: Kemendikbud Ristek

OECD. (2021). *Teachers and school leaders as valued professionals*. Paris: OECD Publishing.

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of game-based learning*. Cambridge: MIT Press.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta