

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD IT An-Naas

Yulia Agustina Dalimunthe¹, Afrisawati², Fristi Riandari³, Ramadhanu Ginting⁴, Rizky Maulidya Afifa⁵, Fadly Ahmad Kurniawan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Teknik Komputer dan Informatika, Politeknik Negeri Medan, Medan, Indonesia

Corresponding Email: yuliadalimunthe@polmed.ac.id¹

Abstrak. SDIT Swasta An-Naas Binjai merupakan sekolah dasar berbasis Islam yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, proses belajar mengajar masih menghadapi kendala, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan kurangnya variasi media sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Politeknik Negeri Medan menginisiasi program pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Program ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran digital yang mendukung implementasi kurikulum, meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, serta mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan kegiatan meliputi analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan game interaktif, pelatihan dan pendampingan guru, implementasi di kelas, serta evaluasi hasil kegiatan. Melalui pendekatan *fun learning* yang mengintegrasikan unsur permainan dan pembelajaran, program ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SDIT Swasta An-Naas Binjai sekaligus menjadi model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan di sekolah dasar lainnya.

Kata kunci: media pembelajaran, game, sekolah dasar, interaktif

1. PENDAHULUAN

SDIT Swasta An-Naas Binjai merupakan sekolah dasar Islam terpadu yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan An-Naas dan berlokasi di Kecamatan Binjai Timur, Kota Binjai, Sumatera Utara. Sejak berdiri pada tahun 2008, sekolah ini berkomitmen menyelenggarakan pendidikan yang memadukan nilai-nilai Islam dengan Kurikulum Merdeka melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Dengan jumlah peserta didik lebih dari 670 siswa dan didukung oleh 38 tenaga pendidik, SDIT An-Naas terus berupaya meningkatkan mutu layanan pendidikan melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Namun demikian, perkembangan teknologi pendidikan menuntut sekolah untuk terus berinovasi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan buku teks sebagai media utama. Pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya media berbasis game interaktif, masih sangat terbatas sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa, terutama pada materi yang bersifat konseptual. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep secara lebih efektif [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7].

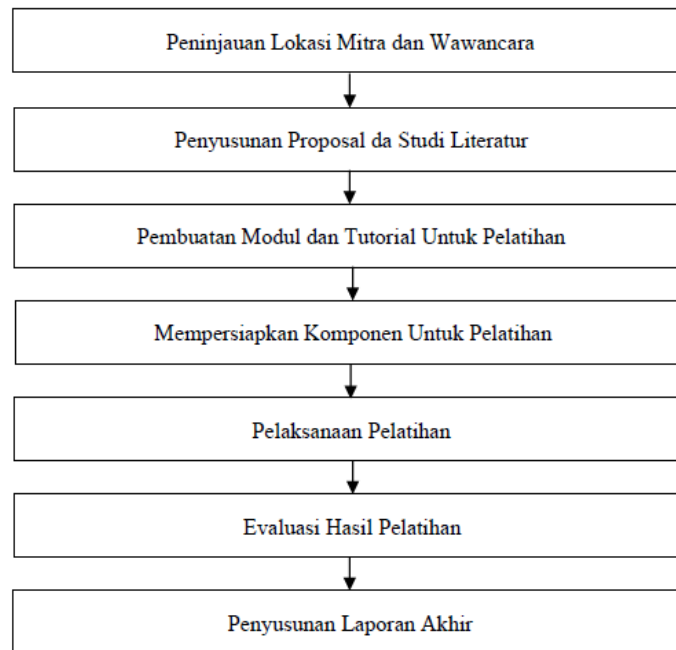
Permasalahan lain yang dihadapi adalah keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan maupun mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Sebagian besar guru belum memperoleh pelatihan yang memadai mengenai pemanfaatan aplikasi atau platform pembelajaran digital sehingga penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Akibatnya, media yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas visual, interaktif, dan berbasis pengalaman.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Negeri Medan menawarkan solusi melalui pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis game interaktif yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa SDIT An-Naas Binjai. Program ini mencakup perancangan media, pelatihan dan pendampingan guru, serta implementasi media dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini diharapkan motivasi belajar siswa meningkat, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran

semakin baik, serta tercipta model pembelajaran digital yang inovatif, efektif, dan berkelanjutan untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan di SDIT Swasta An-Naas Binjai.

2. METODOLOGI

Metode Pelaksanaan PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis game interaktif Pada SD IT-Anaas dapat dilihat pada tahapan atau langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

2.1 Observasi Mitra dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal diawali dengan kunjungan ke SDIT Swasta An-Naas Binjai untuk melakukan observasi serta wawancara dengan pihak sekolah. Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi mitra, menggali kebutuhan pembelajaran, serta memperoleh kesepakatan kerja sama sebagai dasar pelaksanaan program pengabdian.

2.2 Penyusunan Proposal dan Studi Literatur

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim menyusun proposal pengabdian yang didukung oleh kajian literatur terkait media pembelajaran berbasis game interaktif. Proposal kemudian diajukan kepada P3M Politeknik Negeri Medan untuk memperoleh persetujuan pelaksanaan.

2.3 Pengembangan Modul dan Media Pelatihan

Setelah proposal disetujui, tim menyusun modul pelatihan, tutorial penggunaan media, serta mengembangkan game interaktif yang akan digunakan sebagai bahan pelatihan dan implementasi di sekolah mitra.

2.4 Persiapan Pelaksanaan Pelatihan

Tim mempersiapkan seluruh kebutuhan pelatihan, meliputi perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan bahan ajar, serta memastikan media pembelajaran dan modul telah siap digunakan selama kegiatan berlangsung.

2.5 Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan dilaksanakan di SDIT Swasta An-Naas Binjai dengan melibatkan guru sebagai peserta utama. Kegiatan mencakup penyampaian materi, praktik penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif, serta pendampingan dalam penerapannya pada proses pembelajaran.

2.6 Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan melalui praktik langsung peserta dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan pengembangan program di masa mendatang.

2.7 Penyusunan Laporan Akhir

Tahap terakhir adalah penyusunan laporan akhir yang memuat seluruh rangkaian kegiatan, hasil yang dicapai, evaluasi pelaksanaan, serta luaran pengabdian untuk disampaikan kepada P3M Politeknik Negeri Medan sebagai bentuk pertanggungjawaban kegiatan.

3. HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat diawali dengan pembukaan yang dilaksanakan di ruang kelas SDIT Swasta An-Naas Binjai. Acara dibuka melalui sambutan dari pihak sekolah, dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai konsep media pembelajaran berbasis game interaktif, manfaat penerapannya dalam pembelajaran, serta pengenalan platform yang digunakan untuk mengembangkan media tersebut. Peserta juga diberikan penjelasan mengenai tahapan perancangan game edukatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

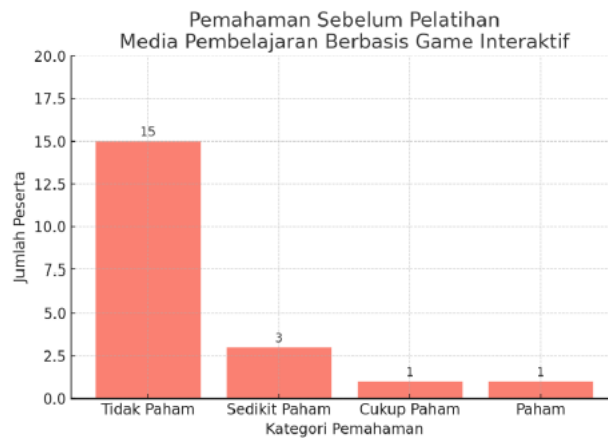


Gambar 2. Dokumentasi Bersama Peserta Kegiatan Pelatihan

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik, di mana peserta secara langsung merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis game interaktif. Dalam praktik tersebut, guru membuat konten pembelajaran, menyusun alur permainan, serta menambahkan berbagai elemen pendukung, seperti teks, gambar, dan audio sehingga menghasilkan media yang siap digunakan dalam proses belajar mengajar.

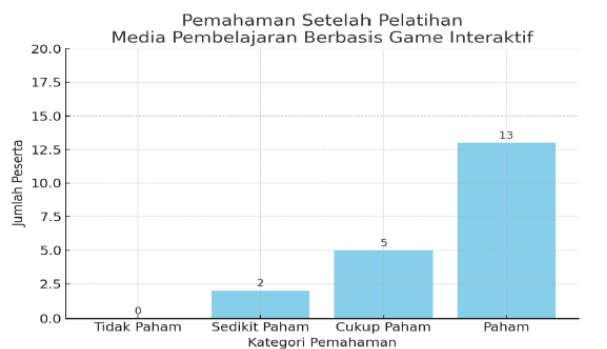
Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi melalui diskusi dan praktik untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan serta memperoleh masukan mengenai implementasi media pembelajaran di kelas. Selanjutnya, tim pengabdian menyerahkan hasil media pembelajaran kepada pihak sekolah sebagai bentuk dukungan terhadap penerapan pembelajaran digital. Melalui kegiatan ini diharapkan guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan

karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan.



Gambar 3. Tingkat Pemahaman Peserta Sebelum Mengikuti Pelatihan

Diagram ini menunjukkan tingkat pemahaman peserta sebelum mengikuti pelatihan. Setelah pelatihan dilaksanakan secara langsung dan terbimbing, peserta yang awalnya tidak memahami cara pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif kini mampu membuat dan memanfaatkan game sederhana untuk mendukung proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap kegiatan pelatihan yang mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.



Gambar 4. Pemahaman Peserta Setelah Mengikuti Pelatihan

Diagram ini menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Guru telah mampu memahami konsep dasar media pembelajaran berbasis *game* interaktif serta mengaplikasikan langkah-langkah pembuatannya melalui praktik secara langsung. Peserta juga berhasil menyusun media pembelajaran sederhana yang memadukan materi pelajaran dengan unsur permainan sehingga lebih menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi dengan praktik langsung efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Peningkatan kemampuan tersebut diharapkan dapat mendorong guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

4. KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi serta temuan sewaktu pelaksanaan pengabdian masyarakat berlangsung maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Program Pengabdian kepada Masyarakat berupa pengembangan dan pelatihan media pembelajaran berbasis game interaktif di SDIT Swasta An-Naas Binjai telah memberikan solusi terhadap kebutuhan sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan,

- guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
2. Penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar serta mendukung

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Politeknik Negeri Medan, khususnya Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M), atas dukungan pendanaan, fasilitasi, dan kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh sivitas SD IT An-Naas Binjai atas kerja sama, partisipasi aktif, serta dukungan yang diberikan selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan.

Referensi

- [1] R. Andari, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi kahoot ! Pada pembelajaran fisika," vol. 6, pp. 135–137, 2020.
- [2] D. Darmawan and Z. Khoiroh, "Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Terhadap Minat Belajar Siswa SD," vol. 10, no. 1, pp. 47–60, 2026.
- [3] F. Sukmawati, U. Khasanah, M. Fatimah, and A. Mujiburrohman, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah," *IJECS Indones. J. Empower. Community Serv.*, vol. 3, no. 2, pp. 75–81, 2022.
- [4] Rasunah and Madrasah, "Pemanfaatan Media Monopoli Berbasis Game- Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi," *J. Terap. Pendidik. Dasar dan Menengah*, vol. 6, pp. 40–51, 2026.
- [5] Z. Rahman, A. A. Suparto, and F. Jaya, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Komput.*, vol. 4, no. 3, pp. 1772–1779, 2026.
- [6] R. T. Putri and F. Aldino, "Pemanfaatan Media Edukatif Game Clash of Champions dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," vol. 1, no. 2, pp. 263–270, 2026.
- [7] T. Use *et al.*, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Kelas XI SMK Negeri 6 Kendari," vol. 3, no. 7, pp. 195–206, 2026.