
PENERAPAN GAME EDUKASI UNTUK MENGENAL TOKOH PEMIMPIN BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS III SDN 003 BANGUN JAYA TAMBUSAI UTARA

Detri Amelia Chandra

Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Rokania, Indonesia

Corresponding Author: detriamelia@rokania.ac.id

INFORMASI

Artikel History:

Rec. 24-Okttober-2023
Acc. 24-November-2023
Pub. Desember, 2023
Page. 24-36

Keywords:

- Game Edukasi
- Pembelajaran
- Penerapan
- Tokoh Pemimpin Bangsa

ABSTRAK

This research aims to implement the educational game "Guess Who I Am" with the theme "Leaders of the Indonesian Nation" in class III of SDN 003 Bangun Jaya Tambusai Utara to increase students' understanding of the nation's leading figures. The research method combines quantitative and qualitative approaches with data collection through observation, quiz analysis and interviews. The results show a significant increase in students' interest, motivation and understanding of historical material, as well as the development of logical and social thinking skills. The implication is that the use of educational games can be an effective strategy for enhancing history learning at the elementary level, providing a positive boost to student interest, and stimulating the formation of cognitive and social skills.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk generasi muda yang cerdas, terampil, dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang sejarah dan identitas nasional (Murdiono dkk., 2014). Tujuan utama pendidikan yaitu adanya perubahan pada peserta didik setelah melaksanakan proses pendidikan, meliputi perubahan perilaku individu, kehidupan individu dan masyarakat (Irwanto, 2023). Di Indonesia, perjuangan untuk mencapai kemerdekaan telah menjadi bagian integral dari sejarah bangsa yang kaya dan penuh makna (Suwarta, 2015). Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memahami dan menghargai jasa-jasa tokoh-tokoh pemimpin bangsa Indonesia yang telah berperan aktif dalam memperjuangkan kemerdekaan dari penjajahan Belanda (Waridah & Aman, 2015).

Pendidikan sejarah merupakan aspek penting dalam pembentukan identitas dan kesadaran nasional siswa. Namun, dalam praktiknya, seringkali

pemahaman tentang tokoh-tokoh pemimpin bangsa ini hanya terbatas pada teks-teks pelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kurangnya minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran sejarah serta pemahaman mereka yang terbatas tentang tokoh-tokoh pemimpin bangsa menjadi tantangan yang perlu diatasi dalam rangka meningkatkan pendidikan sejarah di tingkat dasar (T. Wulandari, 2010). Selain itu, kecenderungan siswa mengandalkan sumber informasi yang kurang terverifikasi dan tidak akurat, seperti media sosial dan internet, dapat menyebabkan pemahaman yang salah atau dangkal tentang sejarah dan tokoh-tokoh penting dalam perjuangan bangsa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar sejarah serta membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam dan kritis tentang peran dan kontribusi tokoh-tokoh pemimpin bangsa Indonesia (H. Firmansyah & Chalimi, 2021; Hidayanti, 2021).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pendekatan game edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran sejarah (Hidayat, 2016). Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa game edukasi dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif siswa (Puspita dkk., 2021), seperti kemampuan berpikir logis (Bhakti, 2017), analitis, dan pemecahan masalah (Trisanti dkk., 2021). Hal ini terjadi karena siswa terlibat dalam aktivitas yang membutuhkan pemikiran kritis dan strategi untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan dalam game (Koriaty & Agustani, 2016). Kegiatan pembelajaran menggunakan pola permainan menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan perhatian dan fokus peserta didik selama pembelajaran, siswa lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajarnya (Sentani dkk., 2022)

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, diketahui bahwa penerapan game edukasi dengan tema “Pemimpin Bangsa Indonesia” dalam penelitian ini memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang tokoh-tokoh pemimpin bangsa, sejarah, dan nilai-nilai nasionalisme. Melalui pendekatan yang interaktif, menarik, dan tantangan yang dihadirkan dalam game edukasi, dalam hal ini “Tebak Siapa Saya”, diharapkan siswa akan lebih terlibat, antusias, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang tokoh-tokoh pemimpin bangsa Indonesia. Terdapat urgensi yang besar dalam menghadirkan pendekatan yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih terlibat, bersemangat, dan antusias dalam mempelajari sejarah serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai nasionalisme, persatuan, dan perjuangan yang menjadi identitas dan warisan berharga bagi bangsa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode game edukasi, khususnya game “Tebak Siapa Saya”, dalam mengenalkan tokoh pemimpin bangsa Indonesia kepada siswa kelas III di SDN 003 Bangun Jaya Tambusai Utara. Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap sejarah serta membangun rasa kebangsaan yang kuat di kalangan generasi muda. Penelitian ini merespon

kesenjangan literatur terkait kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran sejarah, terutama terkait tokoh-tokoh pemimpin bangsa, yang cenderung monoton dan kurang menarik. Pendekatan game edukasi dipilih karena potensinya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, meningkatkan keterampilan kognitif, seperti berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah, serta memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan penerapan game ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan sosial melalui kolaborasi dalam kelompok. Dampak yang diharapkan meliputi peningkatan pemahaman siswa tentang tokoh-tokoh pemimpin bangsa, pembentukan rasa kebangsaan yang lebih kuat, serta peningkatan kemampuan sosial dan kognitif mereka. Sebagai pertanyaan penelitian, dapat diajukan: “Apakah penerapan metode game edukasi ‘Tebak Siapa Saya’ dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang tokoh pemimpin bangsa Indonesia dan membangun rasa kebangsaan yang kuat di kalangan generasi muda?”

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pengamatan partisipatif dan wawancara. Metode penelitian ini mencakup pemilihan tokoh-tokoh pemimpin bangsa Indonesia dengan pendekatan yang mempertimbangkan keberagaman dan signifikansinya dalam sejarah nasional. Pemilihan tokoh dilakukan melalui analisis kurikulum sejarah dan kajian literatur yang mendalam untuk memastikan representasi yang seimbang dan relevan. Metode observasi partisipatif melibatkan pencatatan interaksi langsung antara guru, Ibu Rohayati, dan siswa selama pelaksanaan game “Tebak Siapa Saya” di kelas III SDN 003 Bangun Jaya. Wawancara dengan Ibu Rohayati dilakukan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang perspektif dan pengalaman guru dalam menggunakan game edukasi. Data dikumpulkan melalui catatan observasi, rekaman wawancara, dan dokumentasi aktivitas kelas. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif, fokus pada temuan-temuan utama, pola-pola, dan makna yang muncul dari interaksi siswa dan guru selama penggunaan game edukasi. Pendekatan ini memberikan ruang bagi pemahaman mendalam tentang dampak dan efektivitas game edukasi dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat dasar. Metode ini mengacu pada prinsip-prinsip penelitian kualitatif yang diuraikan oleh Nursapia Harahap (2020), memastikan ketelitian dan validitas temuan dalam analisis data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Edukasi dalam Pembelajaran

Game edukasi adalah bentuk permainan yang dikembangkan dengan tujuan utama untuk mendidik pemainnya (Kustari, 2021). Dalam game edukasi, elemen-elemen permainan digunakan secara strategis untuk menyampaikan konsep-konsep, pengetahuan, atau keterampilan tertentu kepada pemain (Hidayat, 2016). Tujuan akhirnya adalah menggabungkan pembelajaran dengan

hiburan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Koriaty & Agustani, 2016).

Game edukasi dapat mencakup berbagai bidang, termasuk matematika, bahasa, sains, sejarah, seni, lingkungan, dan banyak lagi (Fatma dkk., 2022). Mereka dapat dirancang dalam berbagai format, mulai dari permainan papan tradisional hingga permainan komputer atau aplikasi digital yang lebih modern (Djamen dkk., 2022). Keterlibatan teknologi juga telah memungkinkan pengembangan game edukasi yang lebih canggih, seperti game virtual reality (R. I. Firmansyah dkk., 2021) atau augmented reality (Puspitasari dkk., 2022). Salah satu elemen kunci dalam game edukasi adalah interaktivitas. Pemain tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi mereka juga terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan menghadapi tantangan dalam permainan (Ammar dkk., 2023). Hal ini memungkinkan pemain untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan kognitif, dan pemecahan masalah (Puspitasari dkk., 2022; Trisanti dkk., 2021). Selain itu, game edukasi juga sering kali memiliki mekanisme pemantauan dan umpan balik yang memberikan evaluasi langsung terhadap kinerja pemain. Ini memungkinkan pemain untuk melacak kemajuan mereka, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta mendorong mereka untuk terus meningkatkan keterampilan mereka (Hidayat, 2016; Koriaty & Agustani, 2016).

Game edukasi tidak hanya digunakan dalam konteks pendidikan formal, seperti di sekolah atau lembaga pendidikan. Mereka juga dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri di rumah atau sebagai alat pendidikan informal. Dalam kedua kasus, game edukasi menyediakan kesempatan bagi pemain untuk belajar dengan cara yang mandiri, fleksibel, dan disesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka (Al Irsyadi & Rohmah, 2017). Game edukasi adalah alat yang kuat dalam mendidik dan mengajar, karena mereka menggabungkan unsur hiburan dengan pembelajaran. Dengan menggunakan permainan sebagai sarana, game edukasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar pemain.

Urgensi Game Edukasi di Sekolah Dasar

Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, penggunaan game edukasi memiliki urgensi yang tinggi. Game edukasi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik yang ditawarkannya. Dengan menggunakan elemen permainan yang menarik, siswa cenderung lebih antusias dan tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Hidayat, 2016; F. A. Wulandari dkk., 2019). Selain itu, game edukasi juga mempermudah pemahaman materi yang diajarkan. Dengan memanfaatkan visual, suara, dan interaksi yang interaktif, game edukasi membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks secara lebih intuitif dan nyaman. Integrasi unsur permainan dengan materi pelajaran membuat siswa dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dan efisien (Koriaty & Agustani, 2016; Kustari, 2021). Selanjutnya, game edukasi juga penting dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik siswa. Game ini dirancang untuk melatih keterampilan seperti memecahkan masalah, meningkatkan

memori, melatih logika, dan keterampilan motorik halus. Melalui interaksi dengan permainan, siswa dapat mengembangkan keterampilan ini secara interaktif dan menyenangkan (Puspitasari dkk., 2022). Selain manfaat tersebut, game edukasi di sekolah dasar juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Game dapat dimainkan bersama-sama atau dalam bentuk tim, yang memungkinkan siswa untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan membangun hubungan dengan teman sekelas. Hal ini penting dalam membentuk keterampilan sosial yang baik dan mengajarkan siswa tentang pentingnya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama (Koriaty & Agustani, 2016).

Dari perspektif guru, penggunaan game edukasi memberikan alat bantu pengajaran yang efektif. Game ini dapat digunakan sebagai pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Fitur penilaian dan pelacakan kemajuan dalam game edukasi juga membantu guru memantau perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai (Niswa & Kharisma, 2021). Salah satu game edukasi, seperti game “Tebak Siapakah Saya?”, merupakan permainan yang menantang siswa untuk menebak identitas atau karakter tertentu (Hardiantoro, 2019). Game ini biasanya mengambil bentuk pertanyaan dengan petunjuk terbatas yang diberikan kepada siswa. Siswa harus menggunakan pengetahuan mereka tentang tokoh sejarah, tokoh fiksi, hewan, atau objek lainnya untuk menebak siapa atau apa yang sedang dijelaskan.

Tujuan dari game ini adalah mengembangkan keterampilan pemikiran logis, pengetahuan umum, dan pemahaman tentang karakter atau objek yang ada di sekitar mereka. Selain itu, game ini juga dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan melatih siswa dalam menghubungkan informasi yang terbatas untuk mencapai jawaban yang tepat (Shelviani, 2016). Game “Tebak Siapakah Saya?” dapat dimainkan secara individu atau dalam bentuk kompetisi di kelas. Ini dapat menjadi cara yang menyenangkan dan interaktif untuk menguji pengetahuan siswa, memperluas wawasan mereka, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan game edukasi di sekolah dasar memiliki urgensi yang tinggi karena dapat meningkatkan minat, motivasi, pemahaman, keterampilan, dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, game edukasi juga memberikan alat bantu pengajaran yang efektif bagi guru. Dengan memanfaatkan potensi teknologi dan multimedia, penggunaan game edukasi dapat memperkaya proses pembelajaran dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Materi Game Edukasi: Tebak Siapa Saya “Pemimpin Bangsa Indonesia”

Dalam penelitian ini, game edukasi yang digunakan adalah “Tebak Siapa Saya” dengan tema “Pemimpin Bangsa Indonesia”. Materinya sebagai berikut:

Soekarno, yang akrab dipanggil Bung Karno, merupakan Presiden pertama Indonesia yang menjabat dari 1945 hingga 1967. Sebagai tokoh proklamator kemerdekaan Indonesia, ia memainkan peran sentral dalam pengumuman

Proklamasi Kemerdekaan pada 17 Agustus 1945, memperjuangkan kemerdekaan dari penjajahan Belanda. Sebagai pemimpin karismatik, Soekarno berupaya menyatukan bangsa Indonesia, mendorong politik luar negeri bebas aktif, dan mempromosikan pembangunan nasional. Meskipun dihadapkan pada tantangan politik dan ekonomi, Soekarno dihormati sebagai pahlawan dan simbol semangat perjuangan. Pemikiran dan gagasannya tentang nasionalisme, demokrasi, dan persatuan bangsa dianggap sebagai warisan berharga bagi generasi saat ini dan mendatang (Hardianto dkk., 2018).

Soeharto, Presiden kedua Indonesia (1967-1998), menggantikan Soekarno dan memimpin negara hingga mundur pada tahun 1998 setelah demonstrasi "Reformasi". Lahir pada 8 Juni 1921 di Yogyakarta, dari latar belakang keluarga petani, Soeharto awalnya bergabung dengan Tentara Pelajar di bawah pendudukan Jepang dan kemudian menjadi perwira di Angkatan Darat Indonesia. Pemerintahannya dikenal dengan kebijakan "Orde Baru," yang fokus pada pembangunan ekonomi dan stabilitas politik melalui infrastruktur dan industrialisasi. Meskipun mencapai kemajuan ekonomi dan stabilitas politik, masa pemerintahannya juga dicatat oleh kontroversi dan tuduhan pelanggaran hak asasi manusia. Demonstrasi tahun 1998 memaksa Soeharto mengundurkan diri. Meski dihargai atas pencapaiannya dalam pertumbuhan ekonomi, warisan Soeharto tetap menjadi kontroversial di Indonesia karena kritik terhadap diktatorisme dan pelanggaran hak asasi manusia. Soeharto meninggal pada tahun 2008 setelah pensiun dari dunia politik (Lutfi Rahayu dkk., 2022).

BJ Habibie, Presiden ketiga Indonesia (1998-1999), adalah tokoh politik, insinyur, dan akademisi. Lahir pada 25 Juni 1936 di Parepare, Sulawesi Selatan, dan meninggal pada 11 September 2019 di Jakarta. Gelar sarjana dan doktor di bidang teknik pesawat terbang diperolehnya di Jerman. Setelah kembali ke Indonesia, ia menjadi penasihat khusus Presiden Soeharto dalam teknologi dan industri. Saat Soeharto lengser pada 1998, Habibie menjadi presiden dan memimpin reformasi politik dan ekonomi, mendukung kebebasan berpendapat, dan menggalang otonomi daerah. Pemilu relatif bebas dan adil diadakan pada 1999 di bawah kepemimpinannya. Meski jabatannya singkat, Habibie dihormati sebagai tokoh visioner dan integritas. Setelah meninggalkan jabatan presiden, ia mendirikan Habibie Center yang fokus pada pengembangan teknologi, inovasi, dan kepemimpinan. Warisan dan kontribusinya dalam teknologi dan pemerintahan dikenang oleh masyarakat Indonesia (Setiawan dkk., 2022).

Abdurrahman Wahid, atau Gus Dur, Presiden keempat Indonesia (1999-2001), lahir pada 4 Agustus 1940 di Jombang, Jawa Timur, dan meninggal pada 30 Desember 2009 di Jakarta. Putra pendiri Nahdlatul Ulama, KH. Wahid Hasyim, Gus Dur tumbuh dalam lingkungan kaya nilai Islam dan tradisi pesantren. Sebagai intelektual, ulama, dan aktivis, ia memperjuangkan pluralisme, toleransi, dan hak asasi manusia. Terpilih sebagai presiden pertama yang dipilih secara demokratis setelah Soeharto, Gus Dur menghadapi tantangan politik dan sosial kompleks. Masa kepresidenannya ditandai oleh politik inklusif, dialog antaragama, dan perjuangan hak-hak minoritas. Meskipun mengalami krisis dan pemakzulan pada 2001, Gus Dur tetap aktif dalam kegiatan sosial dan politik, mendirikan PKB dan memperjuangkan demokrasi, pluralisme, dan

toleransi. Dihormati sebagai pejuang kebebasan beragama dan hak asasi manusia, kontribusinya dalam mempromosikan dialog antaragama dan nilai-nilai kemanusiaan tetap dikenang di Indonesia (Ervina dkk., 2019).

Megawati Soekarnoputri, Presiden kelima Indonesia (2001-2004), adalah putri dari Presiden pertama Indonesia, Soekarno. Lahir pada 23 Januari 1947 di Yogyakarta, Megawati aktif dalam politik sejak 1980-an, memimpin Partai PDI Perjuangan. Setelah partainya menjadi yang terkuat pada pemilihan umum 1999, Megawati menjadi Presiden Indonesia setelah pemakzulan Abdurrahman Wahid pada 2001. Kepresidenannya ditandai oleh tantangan ekonomi dan konflik politik, dengan fokus pada stabilitas politik, pemulihan ekonomi, dan membangun kembali kepercayaan masyarakat. Meskipun tidak terpilih kembali pada pemilihan presiden 2004, Megawati tetap berperan penting melalui Partai PDI Perjuangan, dihormati sebagai tokoh politik dan perempuan berpengaruh, serta sebagai pewaris warisan politik ayahnya, Soekarno. Kontribusinya dalam perjuangan demokrasi dan pemberdayaan perempuan diakui (Irdiansyah, 2021).

Susilo Bambang Yudhoyono (SBY), Presiden keenam Indonesia (2004-2014), lahir pada 9 September 1949 di Pacitan, Jawa Timur. Dengan latar belakang militer sebagai perwira tinggi TNI sebelum terjun ke politik, SBY memfokuskan kepemimpinannya pada reformasi ekonomi, stabilitas politik, dan penanganan korupsi. Prioritasnya mencakup pembangunan infrastruktur dan peningkatan investasi asing untuk mendorong pertumbuhan ekonomi. Selama masa jabatannya, SBY mengatasi bencana alam, krisis ekonomi global, dan terorisme. Peran pentingnya terlihat dalam penyelesaian konflik di Papua dan Aceh serta peningkatan hubungan diplomatik Indonesia dengan negara-negara lain. Setelah dua periode kepresidenan, SBY tetap aktif dalam kegiatan sosial dan politik melalui Partai Demokrat yang ia dirikan. Ia dihormati sebagai pemimpin yang menjaga stabilitas politik, mendorong pertumbuhan ekonomi, dan mempromosikan demokratisasi serta reformasi di Indonesia (Sumarti, 2013).

Joko Widodo (Jokowi), Presiden ketujuh Indonesia sejak 2014, lahir pada 21 Juni 1961 di Surakarta, Jawa Tengah. Dengan latar belakang sebagai pengusaha dan pejabat lokal, Jokowi memenangkan pemilihan presiden melalui prestasinya sebagai Wali Kota Surakarta dan Gubernur DKI Jakarta. Sebagai Presiden, ia fokus pada pembangunan infrastruktur, peningkatan layanan kesehatan dan pendidikan, serta reformasi birokrasi. Jokowi menghadapi berbagai tantangan, termasuk pemulihan ekonomi, penanggulangan bencana alam, dan pengelolaan konflik sosial. Dengan komitmen untuk mengurangi kesenjangan sosial dan mendorong pemerataan pembangunan, Jokowi dihormati sebagai pemimpin yang dekat dengan rakyat, bersemangat untuk memajukan Indonesia, dan mempromosikan pembangunan inklusif dan berkelanjutan (Anugrah Sari dkk., 2022).

Penerapan Game Edukasi “Tebak Siapa Saya”

Langkah-langkah dalam bermain game “Tebak Siapakah Saya” dengan tema “Pemimpin Bangsa Indonesia”, dipersiapkan dan dikendalikan oleh Guru kelas, yaitu Ibu Rohayati, sebagai berikut:

Pertama, mempersiapkan daftar pemimpin bangsa Indonesia, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya.

Kedua, format permainan akan dimainkan secara berkelompok, dibagi pada empat kelompok, sebagaimana dalam table 1 berikut:

Tabel 1. Kelompok Game “Tebak Siapa Saya”

No	Kelompok I	Kelompok II	Kelompok III	Kelompok IV
1	Andi Septian	Dimas Rifaldi	Nur Fadillah	Firlania
2	Alan Fhadly	Azmi Yafit	Arifah Anugerah	Nur Ariska
3	Bagas Anugraha	Usmany	Nirmala Putri	Fitrah Fadilah
4	Prasetyo	Aulia Amanda	Nur Aisyah	Putra Hartawan
5	Moh. Xavier	Febriana	Siti Nuraini	Dimitra Felicha

Ketiga, permainan bersifat rebutan, yaitu siapa atau kelompok mana yang duluan mengangkat tangan, dan bila jawabannya benar mendapat skor 100, bila salah akan dikurangi 50, dan jawaban dilempar ke kelompok lainnya yang duluan mengangkat tangan.

Keempat, pertanyaan “Tebak Siapa Saya” berkenaan dengan tujuh orang Pemimpin Bangsa, dan masing-masing mengandung lima pertanyaan, sehingga total pertanyaan sebanyak 35 pertanyaan. Berikut contoh pertanyaannya:

1. Saya adalah presiden pertama Republik Indonesia yang menjabat dari tahun 1945 hingga 1967. Siapakah saya?
2. Nama panggilan saya adalah Bung Karno. Saya adalah tokoh proklamator kemerdekaan Indonesia. Siapakah saya? Pada tanggal 17 Agustus 1945, saya memainkan peran sentral dalam perumusan dan pengumuman Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Siapakah saya?
3. Saya mendorong politik luar negeri yang bebas aktif dan berjuang untuk menyatukan dan menguatkan persatuan bangsa Indonesia. Saya merupakan presiden yang terkenal dengan karisma kepemimpinan saya. Siapakah saya?
4. Pemikiran dan gagasan saya tentang nasionalisme, demokrasi, dan persatuan bangsa dihormati dan dipelajari sebagai warisan berharga. Saya dianggap sebagai pahlawan dan simbol semangat perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Siapakah saya?

Setelah game edukasi “Tebak Siapa Saya” selesai diselenggarakan, maka diperoleh skor akhir sebagai terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Skor Game “Tebak Siapa Saya”

Kelompok	Benar	Salah	Total Skor
----------	-------	-------	------------

Kelompok I	700	150	550
Kelompok II	800	100	700
Kelompok III	1100	200	900
Kelompok IV	900	150	750
	3500		

Berdasarkan table 2 di atas, dari segi performa kelompok, Kelompok III menonjol dengan berhasil menjawab 11 pertanyaan dengan benar, meskipun terdapat 4 pertanyaan yang salah. Total skor yang mereka peroleh adalah 900, menjadikan mereka sebagai kelompok dengan skor tertinggi. Kelompok II juga memiliki performa yang baik dengan berhasil menjawab 8 pertanyaan dengan benar dan hanya 2 pertanyaan yang salah, sehingga total skor mereka mencapai 700. Kelompok IV juga menunjukkan performa yang solid dengan berhasil menjawab 9 pertanyaan dengan benar dan hanya 3 pertanyaan yang salah, sehingga total skor mereka adalah 750. Namun, Kelompok I mendapatkan total skor terendah dengan hanya 550 poin. Mereka berhasil menjawab 7 pertanyaan dengan benar, tetapi juga terdapat 3 pertanyaan yang salah.

Jumlah total skor keseluruhan dari keempat kelompok adalah 3500. Dari perbandingan skor, Kelompok III memperoleh total skor tertinggi, diikuti oleh Kelompok II, Kelompok IV, dan Kelompok I. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kelompok III adalah pemenang dalam permainan ini dengan total skor tertinggi, sementara Kelompok I berada di posisi terbawah dengan total skor terendah. Kelompok II dan Kelompok IV berada di posisi tengah dengan skor yang cukup baik.

Setelah game edukasi “Tebak Siapa Saya” selesai, Ibu Guru memberikan apresiasi dan penghargaan kepada Kelompok III sebagai pemenang. Ini merupakan pengakuan atas kerja keras dan pengetahuan yang telah mereka tunjukkan dalam permainan. Ibu Guru mengucapkan selamat kepada anggota Kelompok III atas prestasi mereka yang luar biasa. Namun, Ibu Guru juga memberikan apresiasi kepada semua kelompok lainnya. Dia menyampaikan bahwa game edukasi ini bukanlah tentang siapa yang menang atau kalah, tetapi lebih tentang meningkatkan motivasi belajar dan mengasah kemampuan berpikir logis. Ibu Guru mengingatkan siswa bahwa setiap kesempatan untuk belajar dan berpartisipasi adalah kesempatan untuk tumbuh dan berkembang.

Ibu Guru juga memberikan motivasi kepada kelompok lainnya untuk tetap semangat dalam belajar. Dia mendorong mereka untuk terus belajar, menjelajahi pengetahuan baru, dan berusaha meningkatkan kemampuan mereka. Ibu Guru mengingatkan mereka bahwa setiap usaha dan pengalaman belajar memiliki nilai dan dapat membantu mereka tumbuh sebagai individu yang lebih baik. Setelah game edukasi “Tebak Siapa Saya” selesai diselenggarakan, lalu penulis melakukan wawancara baik kepada Ibu Rohayati sebagai Guru kelas, maupun kepada siswa, dan diperoleh kesimpulan berkenaan dengan manfaat yang mereka peroleh dari teknik pembelajaran ini.

Pertama, game ini dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran sejarah, karena menyajikan materi yang menarik dan

interaktif. Dengan cara ini, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mempelajari tokoh-tokoh pemimpin bangsa Indonesia.

Kedua, melalui game ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang tokoh-tokoh pemimpin bangsa Indonesia. Mereka akan belajar tentang peran dan kontribusi tokoh-tokoh ini dalam sejarah bangsa, termasuk perjuangan mereka dalam memperjuangkan kemerdekaan dan membangun negara. Game “Tebak Siapa Saya” memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari karakteristik dan pencapaian tokoh-tokoh ini secara mendalam melalui pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan kehidupan dan kontribusi mereka.

Selain itu, game ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, siswa perlu menganalisis informasi yang diberikan, membuat inferensi, dan menghubungkan fakta-fakta untuk mencapai kesimpulan yang tepat. Hal ini akan membantu mengasah kemampuan berpikir kritis siswa dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Game edukasi ini juga mempromosikan kerja sama dan kerjasama tim di antara siswa. Dalam permainan berkelompok, siswa bekerja sama dalam mencari jawaban yang benar dan saling berbagi pengetahuan. Hal ini mendorong kolaborasi antar siswa, komunikasi yang efektif, dan pembentukan keterampilan sosial yang positif.

Dengan demikian, penggunaan game edukasi “Tebak Siapa Saya” memiliki manfaat yang luas, mulai dari meningkatkan minat dan motivasi belajar, memperluas pengetahuan sejarah siswa, mengembangkan keterampilan berpikir logis, hingga mempromosikan kerja sama tim. Melalui pendekatan ini, pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, bermakna, dan relevan bagi siswa di tingkat SD, khususnya di Kelas III SDN 003 Bangun Jaya Tambusai Utara.

KESIMPULAN

Penggunaan game edukasi “Tebak Siapa Saya” dengan tema “Pemimpin Bangsa Indonesia” di kelas III SDN 003 Bangun Jaya Tambusai Utara memberikan manfaat yang besar dalam pembelajaran sejarah. Dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan, game ini tidak hanya berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga menghilangkan kebosanan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional. Temuan utama menunjukkan bahwa siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang tokoh-tokoh pemimpin bangsa, memahami peran mereka dalam sejarah Indonesia, dan menghargai kontribusi mereka dalam membangun negara. Selain itu, game edukasi ini memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan berpikir logis dan analitis siswa, seiring mereka harus menganalisis informasi, membuat inferensi, dan menghubungkan fakta-fakta untuk menjawab pertanyaan dengan tepat. Penerapan game berkelompok juga meningkatkan kolaborasi dalam tim, yang pada gilirannya mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, penerapan game edukasi “Tebak Siapa Saya” tidak hanya

meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa melalui dampak positif yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., & Rohmah, A. N. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game Edukasi Bagi Anak Autis Tingkat Sekolah Dasar Di Rumah Pintar Salatiga. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 91–98. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.837>
- ‘Ammar, M. F. E., Priyawati, D., Al Isyadi, F. Y., & Pamungkas, E. W. (2023). Development of Southeast Asian Geographic Introduction Education Game for Elementary School. *Edu Komputika Journal*, 9(2), 88–96. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v9i2.62494>
- Anugrah Sari, Ikhwan, M Said, & Gusnawaty Gusnawaty. (2022). Tindak Tutur Presiden Jokowi yang Terpilih pada Media Sosial Twitter. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(1), 256–269. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1718>
- Bhakti, D. D. (2017). Game Edukasi Menara Hanoi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Logika Matematika Di Smk. *Teknologi Pembelajaran*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.31980/tp.v2i1.115>
- Djamen, A. C., Rompas, P. T. D., & Ratumbanua, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(1), 65–76. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3389>
- Ervina, A., Kriyantono, R., & Wulandari, M. P. (2019). Kontroversi Gaya Komunikasi Politik Presiden K.H. Abdurrahman Wahid. *MEDIAKOM*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.32528/mdk.v2i2.1921>
- Fatma, M., Piliati, I., Budiarti, B., Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p068>
- Firmansyah, H., & Chalimi, I. R. (2021). Urgensi dan Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4053–4063. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1483>
- Firmansyah, R. I., Aditya, A., & Kartikasari, M. (2021). Game Edukasi Sistem Tata Surya Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Simantec*, 9(2), 39–44. <https://doi.org/10.21107/simantec.v9i2.9912>
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (H. Sazali, Ed.; 1 ed.). Wal-Ashri Publishing.
- Hardianto, M., Widayati, W., & Sucipto, S. (2018). Diksi Dan Gaya Bahasa pada Naskah Pidato Presiden Soekarno. *FONEMA*, 4(2). <https://doi.org/10.25139/fonema.v4i2.761>

- Hardiantoro, R. (2019). *Permutasi Diskrit pada Game Anak “Tebak Siapakah Aku?”*
https://www.academia.edu/38074228/Permutasi_Diskrit_pada_Game_Ana_k_Tebak_Siapakah_Aku_
- Hidayanti, P. N. (2021). Literasi Digital: Urgensi dan Tantangan dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.39203>
- Hidayat, T. (2016). Game Edukasi Mengenal Peristiwa Bersejarah Dan Tokoh Pahlawan Di Indonesia. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi*, 17(3), 38–43.
- Irdiansyah, A. R. (2021). Reproduksi Pengetahuan Untuk Kekuasaan: Analisis Wacana Kritis Pada Artikel Ilmiah Dan Pidato Megawati Soekarnoputri. *Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik dan Komunikasi Bisnis*, 5(2), 223. <https://doi.org/10.24853/pk.5.2.223-237>
- Irwanto. (2023). *Macromedia flash sebagai media pembelajaran praktik di sekolah menengah kejuruan*. 5(1).
- Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v14i2.360>
- Kustari, D. (2021, Mei 10). Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Bbpmp Jawa Tengah*. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Lutfi Rahayu, N. Q. M., Afifah, F. M., & Prastiwi, N. D. P. (2022). Menyingkap Karakter Presiden Soeharto Dari Balik Tulisan Tangan. *BASINDO: jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajarannya*, 6(1), 13. <https://doi.org/10.17977/um007v6i12022p13-23>
- Murdiono, M., Sapriya, S., Wahab, A. A., & Maftuh, B. (2014). Membangun Wawasan Global Warga Negara Muda Berkarakter Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2790>
- Niswa, K., & Kharisma, A. J. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi “Kids Learning” Berbasis Android Bagi Guru SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar. *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 28–32. <https://doi.org/10.23960/seandanan.v1i1.8>
- Puspita, D., Hidayati, S., & Saudah, S. (2021). Permainan Dakon dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.23971/muallimun.v1i1.3215>
-

-
- Puspitasari, A., Rudianto, B., & Prasetya, M. A. (2022). Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Augmented Reality. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.31000/jika.v6i1.5155>
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional)*, 4(1), 1–8.
- Setiawan, A., Yusnita, E., & Azzuhri, H. (2022). Model Keputusan Politik Rezim Teknokrat di Indonesia (Studi pada Periode Presiden B.J Habibie). *Jurnal Prodi Ilmu Politik*, 1(2), 93–107. <https://doi.org/10.19109/jsipol.v1i2.13719>
- Shelviani. (2016). *GAME EDUKASI “Tebak Aku” Untuk Membantu Pemahaman Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Sekolah Dasar*.
- Sumarti, E. (2013). Analisis Wacana Kritis Strategi Politik Penggunaan Bahasa Dalam Pidato Presiden Susilo Bambang Yudhoyono. *Litera*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/ltr.v9i1.1215>
- Suwirta, A. (2015). Memaknai Peristiwa Sumpah Pemuda dan Revolusi Kemerdekaan Indonesia dalam Perspektif Pendidikan. *SIPATAHOENAN*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.2121/sip.v1i1.44>
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.873>
- Waridah, W., & Aman, A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik-Integratif Tema Menghargai Jasa Pahlawan Berbasis Sosiokultural Di Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6465>
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>
- Wulandari, T. (2010). Pembelajaran Ips Sebagai Media Penanaman Nasionalisme. *Istoria Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/istoria.v8i1.3718>