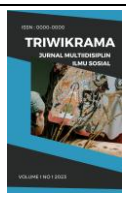
Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial
Volume 8 No 4 2025
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



PENGUNAAN GAME SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SDN KALIRUNGKUT 1/264 SURABAYA

Dwi Kurniawati, Yasinta Citra Dewi Kurniasari, Mohammad Insan Romadhan
Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

ARTICLE INFO

Article history:
Received Mei 2025
Revised Mei 2025
Accepted Mei 2025
Available online Mei 2025

Email:
dwikurniawati864@gmail.com,
insanromadhan@untag-sby.ac.id

This is an open access article under the CC BY-SA license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game sebagai media komunikasi dalam metode pembelajaran di Sekolah Dasar. Dalam dunia pendidikan modern, game edukatif dipandang sebagai sarana interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukatif berkontribusi positif terhadap proses komunikasi pembelajaran, di mana siswa lebih aktif, responsif, dan tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, media game mampu menyampaikan materi pelajaran secara visual dan kontekstual sehingga membantu pemahaman konsep. Meskipun demikian, pemanfaatan game dalam pembelajaran harus tetap mempertimbangkan durasi, relevansi konten, dan bimbingan dari guru. Dengan demikian, game dapat menjadi media komunikasi yang efektif dalam menunjang pembelajaran yang bermakna di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: game edukatif, media komunikasi, pembelajaran interaktif, sekolah dasar, teknologi pendidikan

Abstract

This study aims to determine the effect of using games as a communication medium in learning methods in elementary schools. In the world of modern education, educational games are seen as an interactive tool that can increase student learning motivation while strengthening the interaction between teachers and students. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, and literature studies. The results show that educational games contribute positively to the learning communication process, where students are more active, responsive and interested in participating in learning activities. In addition, game media is able to convey subject matter visually and contextually so that it helps concept understanding. Nevertheless, the utilization of games in learning should still consider duration, content relevance, and guidance from teachers. Thus, games can be an effective communication medium in supporting meaningful learning in elementary schools.

Keywords: *educational games, communication media, interactive learning, elementary school, educational technology*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam aspek membangun pola fikir manusia dan membangun karakter pribadi yang baik sejak tk-sarjana, untuk mencapai tujuan Pendidikan yang bermutu dan juga berkualitas diperlukan kolaboratif.

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan pondasi bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dasar yang akan mereka perlukan di masa depan mendatang, terutama di SDN KALIRUNGKUT 1/264. Para mahasiswa Surabaya mengajar menerapankan penggunaan media berbasis game. Pendidikan game ini memberikan alternatif untuk menciptakn lingkungan belajar yang efektif dan interaktif juga menarik bagi siwsa, *Game-based learning* juga berpotensi mengurangi kecemasan siswa, sebagaimana diungkapkan oleh Setiawan (2021) susana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik mampu mengurangi tekanan belajar bagi siswa sehingga siswa lebih aktif dan lebih berani terlibat. Selain mengurangi kecemasan penggunaan media berbasis game ini juga terbukti efektif dalam mengatasi kebosanan di dalam kelas.

Melalui pendekatan yang lebih intens dan menantang, game juga meningkatkan minat siswa dalam memfasilitasi diferensiasi pembelajaran Menurut Kusuma (2021), game-based learning memungkinkan siswa belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing, sehingga lebih efektif dalam mendukung kebutuhan individual siswa. Game dalam pembelajaran di sekolah dapat mengurangi kebosanan dan juga kecemasan pada siswa, tak hanya itu game juga dapat membuat siswa merasa lebih Santai dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada diri mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game sebagai media komunikasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media game dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis "Pengaruh Game Sebagai Media KomunikasiPem belajaran Dalam Proses Belajar Mengajar di SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya."

METODE PENELITIAN

Teori Kekayaan Media (Media Richness Theory atau MRT) adalah konsep yang dikembangkan oleh Richard L. Daft dan Robert H. Lengel pada tahun 1986. Teori ini membahas bagaimana efektivitas komunikasi dipengaruhi oleh "kekayaan" media yang digunakan, terutama dalam menghadapi ketidakpastian dan ambiguitas informasi.MRT menyatakan bahwa media komunikasi memiliki tingkat kekayaan yang berbeda-beda, yang memengaruhi kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara efektif. Media yang lebih "kaya" dianggap lebih mampu mengurangi ambiguitas dan meningkatkan pemahaman, sementara media yang "kurang kaya" lebih cocok untuk informasi yang jelas dan terstruktur.

Daft and Lengel (1986) mengusulkan empat kriteria untuk menilai kekayaan media yaitu :

A. Umpan Balik Langsung (immediacy) merupakan kemampuan media untuk menyediakan informasi secara berkala dan memungkinkan umpan balik secara tepat. Kriteria ini penting bagi proses komunikasi karena terjadinya penundaan dapat menyebabkan isu penting menjadi tidak penting lagi.
B. Banyaknya Isyarat (multiple cues) mengacu pada kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan melalui pendekatan yang berbeda, seperti tubuh, bahasa, suara, dan intonasi.
C. Variasi bahasa (languange variety) menunjukkan kemampuan penggunaan kata yang berbeda untuk meningkatkan pemahaman, yaitu pada variasi cara dalam menyampaikan ide dan konsep melalui simbol bahasa.
D. Fokus Pribadi (personal source) merupakan kemampuan untuk menunjukkan perasaan dan emosi (Harmoni, 2010).

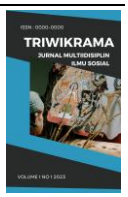
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bagaimana game berperan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran di SD?

Permainan game edukatif memiliki peran krusial dalam mendukung komunikasi dalam proses belajar-mengajar di tingkat Sekolah Dasar. Melalui metode yang menyenangkan dan penuh interaksi, game mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, mempererat hubungan sosial antar peserta didik, serta menciptakan komunikasi dua arah yang lebih hidup antara guru dan siswa.

Permainan edukatif merangsang siswa untuk berinteraksi satu sama lain dalam menyelesaikan suatu tantangan secara berkelompok, sehingga kemampuan komunikasi interpersonal mereka pun terasah. Studi menunjukkan bahwa game tidak hanya membangun interaksi sosial, tetapi juga berkontribusi terhadap terciptanya komunikasi pendidikan yang efektif dan efisien.Apa saja manfaat dan tantangan penggunaan game dalam pembelajaran.

Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial
Volume 8 No 4 2025
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



Adanya fitur seperti poin, level, serta penghargaan dalam permainan membuat kegiatan belajar terasa lebih menarik. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, sekaligus memperkuat komunikasi dua arah dalam pembelajaran. Permainan yang berbasis penggunaan bahasa, seperti permainan tebak kata atau sambung kata, dapat memperluas perbendaharaan kata siswa serta melatih kemampuan berbicara dan menulis mereka. Selain itu, siswa juga terlatih dalam menyampaikan ide dan mendengarkan pandangan dari teman sekelasnya. Game edukatif sering kali menyertakan sistem umpan balik otomatis yang memberi tahu siswa tentang benar atau salahnya jawaban mereka. Hal ini membantu mereka mengenali dan segera memperbaiki kesalahan, memperkuat interaksi komunikatif antara guru dan murid dalam proses pembelajaran.

B. Apa saja manfaat dan tantangan penggunaan game dalam pembelajaran?

1. Meningkatkan Semangat dan Partisipasi Siswa

Permainan edukatif mampu membangkitkan minat belajar peserta didik melalui fitur-fitur yang menarik dan interaktif, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Mengasah Kemampuan Berpikir dan Menyelesaikan Masalah

Banyak permainan dirancang dengan tantangan yang mendorong siswa untuk berpikir logis dan sistematis, yang secara tidak langsung menstimulasi keterampilan berpikir kritis serta kemampuan dalam memecahkan masalah.

3. Menguatkan Daya Ingat dan Pemahaman Materi

Melalui metode yang repetitif dan melibatkan interaksi langsung, game membantu siswa dalam mengingat informasi sekaligus memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep pelajaran.

4. Menunjang Pembelajaran yang Disesuaikan

Permainan edukatif dapat disesuaikan dengan kemampuan individu siswa, memungkinkan pendekatan belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

5. Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Kerja Sama

Permainan yang menuntut kerja sama tim menjadi sarana efektif bagi siswa untuk melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi dalam situasi kelompok.

C. Sejauh Mana Efektivitas Penggunaan Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi?

Efektivitas Penggunaan Game dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa ada bebrapa yaitu :

1. **Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Media Game Edukasi Digital**
   Analisis terhadap 31 publikasi ilmiah dari tahun 2020 hingga 2024 menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi game edukatif seperti Wordwall dan Quizizz mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, yang kemudian berkontribusi secara positif terhadap capaian akademik mereka.
2. **Dampak Signifikan terhadap Pemahaman Matematika**
   Sebuah penelitian di SMK Negeri 1 Kinali mengungkap bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) memberikan pengaruh yang berarti terhadap pemahaman konsep matematika siswa, dengan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan konvensional.
3. **Peningkatan Pemahaman dalam Pembelajaran PAI**
   Penggunaan game edukatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti mampu mendorong motivasi siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi keagamaan seperti fiqih, aqidah, dan akhlak.
4. **Efektivitas pada Mata Pelajaran IPA**
   Penelitian yang dilakukan di MTs Raudlatul Ulum Karangploso memperlihatkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis game memperoleh nilai post-test rata-rata

sebesar 75,35, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode ceramah yang rata-rata nilainya 63,21. Ini menunjukkan bahwa game membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih baik.

5. **Pemahaman Konsep PPKn yang Lebih Baik**
   Studi di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui game memiliki pengaruh positif terhadap motivasi serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

PENUTUP

Game edukatif sebagai media komunikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Melalui pendekatan berbasis *game-based learning*, guru dapat memfasilitasi komunikasi dua arah yang efektif, meningkatkan minat belajar siswa, serta menyesuaikan metode pembelajaran dengan gaya belajar yang beragam. Dalam konteks SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya, penggunaan media game tidak hanya mengurangi kecemasan dan kebosanan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara signifikan.

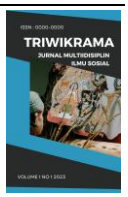
Melalui analisis berdasarkan *Teori Kekayaan Media*, dapat dilihat bahwa media game memenuhi kriteria media yang “kaya”, karena mampu menghadirkan umpan balik langsung, menyajikan berbagai isyarat komunikasi, menggunakan variasi bahasa, dan menyampaikan pesan secara personal. Hal ini menjadikan game sebagai salah satu media komunikasi pembelajaran yang sangat potensial untuk digunakan secara lebih luas di dunia pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa game edukatif memiliki peran yang signifikan sebagai media komunikasi pembelajaran yang efektif di tingkat sekolah dasar. Melalui pendekatan yang interaktif dan kolaboratif, game mampu membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa, serta memperkuat komunikasi interpersonal antar siswa dalam proses belajar-mengajar.Penggunaan media game dalam pembelajaran memberikan sejumlah manfaat penting, di antaranya yaitu meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, memperkuat daya ingat terhadap materi, serta mendukung pembelajaran yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa.

Efektivitas media game juga tercermin dari peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sebagaimana dibuktikan dalam berbagai studi pada mata pelajaran seperti Matematika, IPA, PAI, dan PPKn. Pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi melalui game terbukti mampu meningkatkan capaian akademik siswa secara signifikan.Apabila ditinjau melalui perspektif Teori Kekayaan Media, game edukatif tergolong sebagai media yang kaya karena memenuhi empat indikator utama: kemampuan memberikan umpan balik secara langsung (*immediacy of feedback*), menyampaikan informasi melalui berbagai isyarat (*multiple cues*), menggunakan variasi bahasa , dan bersifat personal dalam penyampaian pesan (*personal focus*).

Dengan demikian, game edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar yang menyenangkan, melainkan juga sebagai strategi komunikasi pembelajaran yang efektif dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara menyeluruh.



DAFTAR PUSTAKA

Ayu Noorida SoeronoEko Sri TjahjonoMazda. (2019). PENGARUH MEDIA RICHNESS TERHADAP USER TRUST DAN PERSEPSI.

Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. Holt, Rinehart and Winston.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Suparman, M. A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.

Suyanto, M. (2003). *Multimedia Interaktif Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Andi.