JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT PROFESI GURU

**Jurnal Pengabdian Masyarakat Profesi Guru**
https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/jpmpg
**Vol. 1, No. 1, Juni 2024, Hal. 1-16**
e-ISSN xxxx-xxxx

# MEMAKSIMALKAN PEMBELAJARAN BAHASA JAWA MELALUI GAME EDUKATIF: PELATIHAN GURU SMP DI YOGYAKARTA

**Eric Kunto Aribowo✉, Krisna Pebryawan, Luwiyanto**
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Universitas Widya Dharma
✉email: erickunto@unwidha.ac.id

**ABSTRAK**

**Abstrak**: Pandemi COVID-19 memaksa sekolah berpindah ke pembelajaran daring, menciptakan tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru-guru Bahasa Jawa tingkat SMP di Yogyakarta dalam merancang dan menerapkan game edukatif sebagai metode pembelajaran inovatif. Melalui workshop daring yang melibatkan MGMP Bahasa Jawa SMP Yogyakarta dan diikuti oleh 45 guru Bahasa Jawa, pengabdian ini mendorong guru untuk mengembangkan dua game edukatif, Flippity dan Educandy. Evaluasi dilakukan berdasarkan keterampilan yang dikembangkan para guru dalam merancang game. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam integrasi teknologi pendidikan ke dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Keberhasilan ini menandai langkah awal yang signifikan dalam adaptasi metode pembelajaran yang responsif dan menarik di era digital.

**Kata Kunci:** Game Edukatif, Motivasi Pembelajaran, Pembelajaran Daring, Interaksi Siswa, Teknologi Pendidikan

**Abstract:** The COVID-19 pandemic forced schools to transition to online learning, creating challenges in maintaining student engagement, especially in Javanese language instruction. This activity aimed to enhance the capabilities of junior high school Javanese language teachers in Yogyakarta in designing and implementing educational games as innovative learning methods. Through an online workshop involving the Javanese Language Teachers Association (MGMP) of junior high schools in Yogyakarta, attended by 50 Javanese language teachers, this community service initiative encouraged teachers to develop two educational games, Flippity and Educandy. Evaluation was based on the skills teachers developed in designing games. Results indicated improved teachers' competencies in integrating educational technology into Javanese language learning. This success marks a significant initial step in adapting responsive and engaging learning methods in the digital era.

**Keywords:** Educational Games, Learning Motivation, Online Learning, Student Interaction, Educational Technology

**Article History:**
Received: 04-04-2024
Revised : 03-05-2024
Accepted: 27-05-2024
Online : 13-06-2024

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

## A. PENDAHULUAN

Dalam dekade terakhir, teknologi informasi telah merevolusi banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Terutama selama pandemi COVID-19, pembelajaran jarak jauh menjadi norma baru, mendorong kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti game edukatif. Game edukatif menawarkan potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran, termasuk Bahasa Jawa, yang merupakan fokus dari kegiatan pengabdian ini.

Aribowo (2018) telah menyoroti bagaimana teknologi digital dapat diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini, yang mencakup penggunaan game edukatif, memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Basar (2021), yang menekankan pentingnya adaptasi strategi pembelajaran untuk merespons kebutuhan belajar siswa di era digital.

Dalam mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh selama pandemi, kebutuhan akan metode pembelajaran yang dapat menjaga dan meningkatkan keterlibatan siswa menjadi semakin penting. Utami (2020) menggambarkan bagaimana pembelajaran daring menuntut lebih dari sekedar transfer pengetahuan; ia membutuhkan pembelajaran yang dapat memicu interaksi dan partisipasi aktif dari siswa. Dalam hal ini, game edukatif berperan sebagai alat pembelajaran yang dapat mendorong pembelajaran aktif dan partisipatif, seperti yang diungkapkan oleh Dewi & Sadjiarto (2021) dalam penelitian mereka tentang pembelajaran Bahasa Jawa.

Strategi pengembangan dan implementasi game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Jawa, yang dilakukan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP di Yogyakarta, dirancang untuk mengatasi kendala pembelajaran jarak jauh dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan ini menggunakan metodologi *Participatory Action Research* (PAR), yang melibatkan guru sebagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran dan pengembangan game. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya relevan dan menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang Bahasa Jawa.

Selain itu, evaluasi terhadap implementasi game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Jawa menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini senada dengan yang disampaikan Mubarok & Untari (2022) bahwa penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun, implementasi game edukatif juga menghadapi tantangan, termasuk keterbatasan akses internet dan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah. Pertiwi dkk. (2022) menggarisbawahi pentingnya memastikan akses dan kesiapan teknologi sebagai prasyarat untuk pembelajaran digital yang efektif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan game edukatif, tetapi juga pada upaya mengatasi kendala teknis untuk memastikan bahwa semua

siswa dapat mengakses dan memanfaatkan materi pembelajaran secara maksimal.

Mengacu pada kebutuhan akan solusi inovatif ini, MGMP Bahasa Jawa SMP Yogyakarta menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini, yang bertujuan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Jawa selama pandemi. Melalui workshop daring yang melibatkan 45 guru Bahasa Jawa, kegiatan ini berfokus pada pengembangan dan penerapan dua game edukatif, Flippity dan Educandy sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

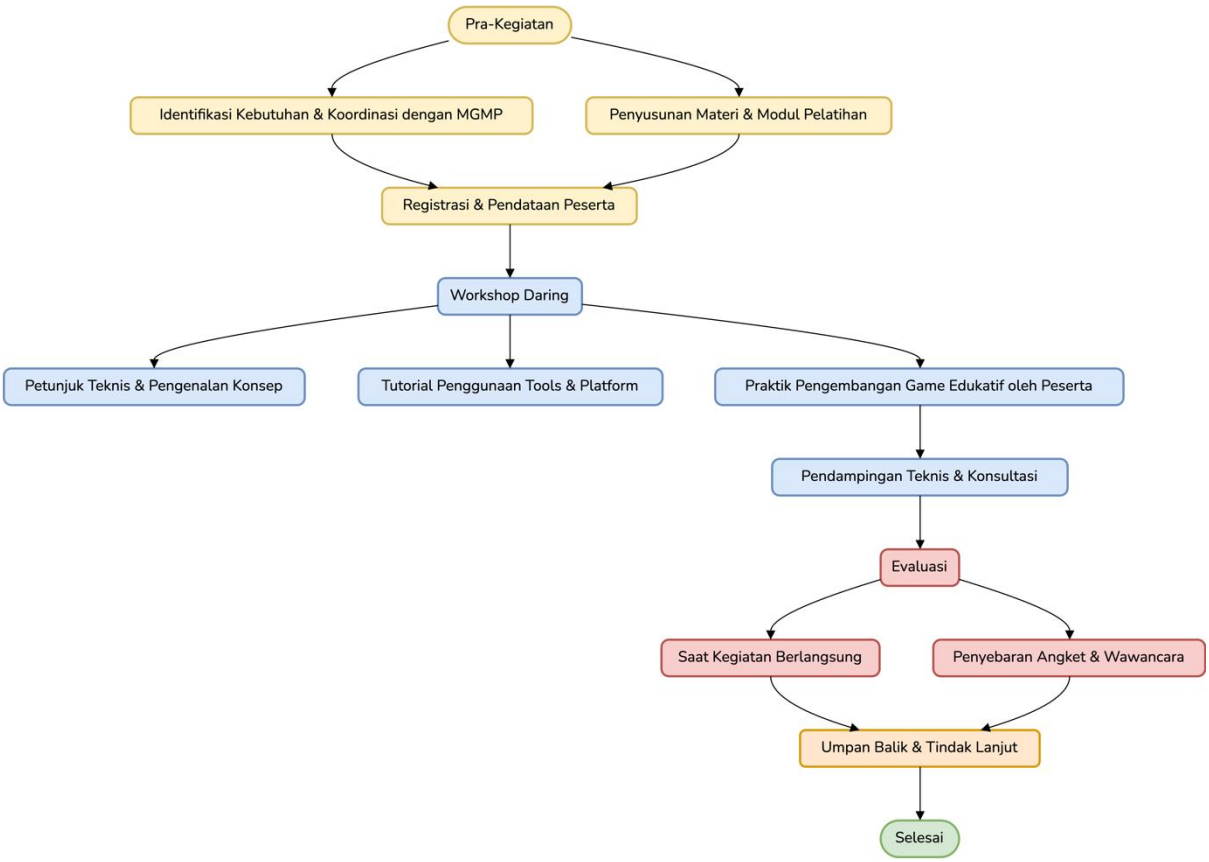
Kegiatan pengabdian ini didasarkan pada premis bahwa penggunaan game edukatif tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran dengan materi yang lebih interaktif dan menarik. Dengan mengacu Aribowo & Purwanto (2021) yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang inovatif di era digital, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan ke dalam kurikulum Bahasa Jawa.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru Bahasa Jawa dalam mendesain dan menerapkan game edukatif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Hal ini diharapkan akan membawa perubahan positif dalam pendidikan Bahasa Jawa di SMP, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh yang diakibatkan oleh pandemi COVID-19.

## B. METODE PELAKSANAAN

Pada kegiatan pengabdian ini, metodologi yang diadopsi berlandaskan prinsip *Participatory Action Research* (PAR) yang tercermin dalam langkah-langkah pengabdian yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Menengah Pertama. Sesuai dengan proses PAR, seperti yang digariskan Afandi dkk. (2022), kegiatan ini melibatkan serangkaian fase yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan mitra, yaitu MGMP Bahasa Jawa SMP di Yogyakarta.

Fase pra-kegiatan memulai proses pengabdian dengan identifikasi kebutuhan peserta yang didasarkan pada diskusi mendalam dengan MGMP untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran daring Bahasa Jawa. Dari situ, materi dan modul pelatihan disusun, disesuaikan untuk menanggapi kebutuhan tersebut. Proses ini juga mencakup registrasi dan pendataan peserta untuk memastikan manajemen kegiatan yang efisien dan efektif sebagaimana tercermin dalam diagram alir pada Gambar 1.




**Gambar 1.** Tahapan-tahapan kegiatan pengabdian

Workshop daring, sebagai inti kegiatan, dirancang untuk menyediakan wadah bagi guru-guru untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai game edukatif dan aplikasinya dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Sesi pengenalan konsep pembelajaran berbasis game, seperti yang disampaikan oleh Luwiyanto, memberikan landasan teoretis, kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis game, sintaks pembelajaran, serta contoh-contoh game untuk pembelajaran. Sementara itu, pada sesi pelatihan yang dipandu oleh Krisna Pebryawan lebih lanjut membahas tentang penggunaan aplikasi EduCandy dalam pengembangan game edukatif, mulai dari pengenalan, dasar-dasar pembuatan game, contoh model pembelajaran, serta tutorial atau demonstrasi pembuatan game.

Educandy, seperti yang diuraikan oleh Ulya (2021) adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan permainan edukatif yang menyenangkan dan interaktif dalam hitungan menit. Dengan berbagai jenis permainan seperti Crosswords, Multiple Choice, dan Word Search, Educandy menawarkan cara yang menarik dan interaktif untuk proses belajar (Fitriati dkk., 2021). Permainan yang dibuat dengan Educandy dapat diakses di berbagai perangkat, memudahkan pengajar dalam membuat pengalaman belajar yang menarik dan disukai oleh siswa. Aplikasi ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, menjadi alat yang penting untuk evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Kholfadina & Mayarni, 2022).

Pada sesi berikutnya, Eric Kunto Aribowo memaparkan tentang Flippity mulai dari pengenalan, tipe game dan aktivitas, contoh model pembelajaran, yang kemudian diakhiri dengan praktik dan demonstrasi pembuatan game. Sesi-sesi ini khusus dirancang untuk memastikan bahwa guru-guru mampu menggunakan kedua aplikasi tersebut secara efektif dalam merancang materi ajar mereka, seperti yang diilustrasikan dalam Tabel 1.

Menurut Ellis dkk., (2021) dan Gerovasiliou & Zafiri (2017), Flippity diakui sebagai alat pembelajaran bahasa yang ideal karena mengurangi kecemasan siswa dan menciptakan konteks untuk kolaborasi tim dalam penggunaan bahasa secara alami dan santai. Flippity menyediakan template permainan papan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam pembelajaran tatap muka maupun online, memungkinkan berbagi layar dan pelaksanaan permainan berbicara selama pembelajaran sinkron online (Aribowo, 2022). Dengan kemampuan siswa untuk menghubungkan dan menerapkan apa yang dipelajari, Flippity mendukung perluasan kosa kata dan peningkatan keterampilan berbicara. Keunikannya dalam memecah pelajaran online yang monoton dan menarik minat peserta menjadikannya alat yang mumpuni untuk mengasah keterampilan berbicara online (Gerovasiliou & Zafiri, 2017).

Fase praktik merupakan aplikasi dari teori yang telah diberikan. Guru-guru diberikan kesempatan untuk mengembangkan game edukatif mereka sendiri, memperdalam keterampilan teknis yang telah dipelajari, yang mereka praktikkan dalam sesi yang dipimpin oleh Krisna Pebryawan dan Eric Kunto Aribowo. Pendampingan teknis dan konsultasi yang tersedia selama fase ini memastikan bahwa setiap guru menerima dukungan yang dibutuhkan untuk mengatasi kendala yang muncul dalam pengembangan game.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui dua pendekatan: (1) evaluasi proses, yang berlangsung selama workshop untuk mengukur keefektifan sesi pelatihan; (2) evaluasi hasil, yang mencakup penyebaran angket dan wawancara pasca-kegiatan. Evaluasi ini esensial untuk mengukur dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang materi ajar yang inovatif.

Keseluruhan proses pengabdian ini diharapkan tidak hanya memperkuat keterampilan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan, tetapi juga membentuk fondasi bagi pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih interaktif dan menarik. Dengan refleksi bersama antara tim pelaksana dan mitra, diharapkan hasil pengabdian dapat memberikan kontribusi yang substansial bagi perubahan praktik pendidikan dan membawa dampak jangka panjang pada kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Langkah-langkah yang Ditempuh

Dalam upaya memperkaya metode pembelajaran Bahasa Jawa melalui penggunaan teknologi informasi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diinisiasi oleh sebuah tim yang terdiri dari akademisi dan mahasiswa dari program studi yang relevan, yaitu Luwiyanto, Eric Kunto Aribowo, Krisna

Pebryawan, bersama dengan Yunita Nur Aini dan Zainukha Mutiara Kurniawan. Kegiatan ini berawal dari proses pembentukan tim yang selanjutnya diikuti dengan serangkaian diskusi intensif untuk menentukan tujuan dan sasaran kegiatan. Diskusi tersebut menghasilkan kesepakatan untuk fokus pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa, merespons kebutuhan aktual di lapangan yang diidentifikasi melalui konsultasi dengan calon mitra di wilayah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan DIY.

Setelah menetapkan mitra kerja sama, tim bersama mitra melakukan identifikasi masalah serta kebutuhan prioritas yang dihadapi oleh guru Bahasa Jawa dalam pembelajaran daring. Melalui diskusi bersama, dihasilkan sejumlah solusi inovatif yang dianggap memiliki potensi besar untuk menjawab permasalahan tersebut. Implementasi solusi tersebut dilakukan melalui serangkaian workshop daring yang disesuaikan dengan kondisi di wilayah mitra, yang belum memungkinkan untuk dilakukan pertemuan tatap muka. Workshop ini dilaksanakan sebagaimana tertuang pada Tabel 1.

**Tabel 1**. Jadwal dan Materi Pelatihan

| Tanggal | Pukul | Materi | Narasumber |
|---|---|---|---|
| 22 Juli 2022 | 13.00—14.15 WIB | Pembukaan dan Penjelasan Teknis Kegiatan | Krisna Pebryawan & Eric Kunto Aribowo |
| 22 Juli 2022 | 14.15—16.00 WIB | Pengenalan konsep Pembelajaran Berbasis Game | Luwiyanto |
| 23 Juli 2022 | 08.00—11.15 WIB | Pelatihan Pengembangan Game Edukatif Menggunakan EduCandy | Krisna Pebryawan |
| 29 Juli 2022 | 13.00—16.15 WIB | Pelatihan Pengembangan Game Edukatif Menggunakan Flippity | Eric Kunto Aribowo |
| 24 Juli s.d. 4 Agustus 2024 | | Pendampingan Teknis dan Konsultasi | Tim Pelaksana |

Dalam rangka mendukung keberhasilan dan kelancaran kegiatan, metode pendekatan daring melalui Zoom dan WhatsApp dipilih bukan hanya karena keterbatasan fisik semata, tetapi juga karena kedua platform ini menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang luas bagi peserta. Materi pelatihan disediakan sebelumnya kepada peserta melalui microsite https://www.s.id/pbg-jawa (termasuk video rekaman pelatihan, verifikasi sertifikat, dll.,) memungkinkan mereka untuk mempelajari dan mempersiapkan diri secara optimal sebelum mengikuti workshop. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta, sebagaimana dibuktikan oleh keberhasilan program serupa yang telah dilaksanakan sebelumnya (Aribowo, 2018; Aribowo & Purwanto, 2021; Aribowo & Setianingtyas, 2018; Wijayanti dkk., 2020).

Selain itu, demonstrasi dan tutorial dari pembuatan game hingga pengujian dilakukan secara tematik, memastikan peserta tidak hanya memahami teori,

namun juga mampu mempraktikkan secara langsung. Forum diskusi virtual melalui grup WhatsApp menjadi wadah bagi peserta untuk berdiskusi dan berbagi kendala teknis serta hasil kinerja, menstimulasi pertukaran praktik baik dan inovasi pembelajaran berbasis game yang telah sukses diterapkan.

## 2. Analisis Kegiatan

Pandemi COVID-19 memicu transformasi mendadak dan signifikan dalam sistem pendidikan global, termasuk di Indonesia. Sekolah-sekolah dihadapkan pada tantangan untuk mempertahankan kualitas pembelajaran dalam situasi yang membatasi interaksi fisik antara guru dan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan game edukatif menjadi salah satu strategi inovatif untuk mempertahankan dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh, Basar (2021) menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk peningkatan kualitas sumber daya guru, baik dari segi konten, metodologi, maupun penggunaan teknologi informasi. Utami (2020) juga menyoroti kendala yang dihadapi orang tua dalam mendampingi pembelajaran anaknya di rumah, menandakan pentingnya menciptakan metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi interaksi edukatif yang efektif antara guru, siswa, dan orang tua.

Mengacu pada tantangan dan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP di Yogyakarta memfokuskan pada pengembangan dan penerapan game edukatif sebagai alat pembelajaran Bahasa Jawa yang inovatif. Fitriati dkk. (2021) dan Kumalawati dkk. (2021) menggarisbawahi pentingnya memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran online, menciptakan peluang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini, sebagaimana dilakukan dalam kegiatan pengabdian, bertujuan untuk memanfaatkan potensi game edukatif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dengan materi yang lebih dinamis dan menarik, sekaligus mengatasi kendala akses dan infrastruktur teknologi (Dewi & Sadjiarto, 2021).

Dalam proses desain dan evaluasi game edukatif, kegiatan pengabdian menerapkan metodologi *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan guru Bahasa Jawa sebagai partisipan aktif dalam pengembangan game. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa game yang dikembangkan tidak hanya menarik dari segi visual dan interaktivitas, tetapi juga relevan dengan kurikulum pembelajaran Bahasa Jawa dan dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Pertiwi dkk. (2022) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring Bahasa Jawa bervariasi, dengan sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Ini menandakan potensi game edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sejalan dengan temuan Kumalasari (2020) tentang efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa menggunakan aplikasi Google Classroom dan Quizizz.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan memanfaatkan teknologi informasi yang kian berkembang, pelatihan pembelajaran berbasis game menjadi salah satu metode inovatif yang diterapkan. Melalui sesi pelatihan ini, peserta yang merupakan guru-guru SMP, diperkenalkan dengan cara-cara kreatif dalam mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam bentuk game edukatif. Menggunakan platform Educandy dan Flippity, mereka diberikan tugas untuk menciptakan sebuah game yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan relevan dengan kurikulum yang mereka ajar.

Dalam kegiatan ini, setiap peserta diwajibkan membuat satu game edukatif menggunakan EduCandy dan Flippity yang sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran yang diampu. Game harus efektif sebagai alat bantu pembelajaran dan menarik, berisi minimal 10 pertanyaan yang relevan dengan topik pelajaran untuk meningkatkan pemikiran kritis dan pemahaman siswa. Peserta juga didorong untuk menambahkan elemen visual dan audio seperti gambar dan video YouTube untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Dalam kegiatan pengembangan game edukatif, antusiasme peserta terlihat jelas melalui interaksi yang dinamis dalam grup WhatsApp. Para guru tak hanya berbagi proses kreatif mereka, tetapi juga saling membagikan hasil karya game yang telah mereka buat untuk diuji coba oleh rekan-rekan sesama peserta. Hal ini menciptakan lingkungan yang mendukung dan kolaboratif, di mana para peserta dapat saling memberikan umpan balik dan inspirasi.

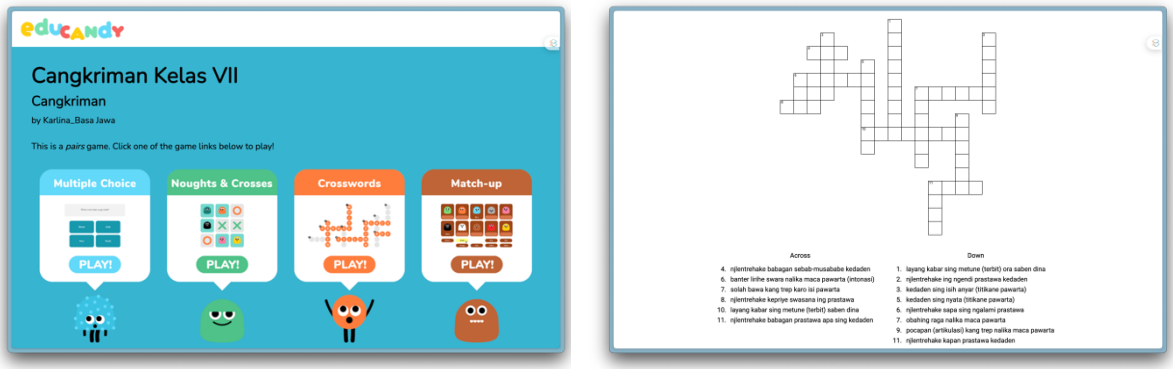
Untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai hasil kreativitas para peserta, disajikan Tabel 2 yang mencakup berbagai game yang telah dikembangkan. Tabel ini tidak hanya menunjukkan keragaman pendekatan dalam pembuatan game, tetapi juga menegaskan komitmen para guru dalam menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif untuk siswa mereka.

**Tabel 2** Contoh hasil kinerja peserta dalam pembuatan game edukatif

| Peserta | Game EduCandy | URL EduCandy | Game Flippity | URL Flippity |
|---|---|---|---|---|
| AP | Tembang Dolanan | https://s.id/250Be | Unggah-Ungguh | https://s.id/250Bn |
| BCNA | Unggah-Ungguh | https://s.id/250BC | Pawarta | https://s.id/250Bu |
| DLR | Unggah-Ungguh | https://s.id/250BN | Ramayana | https://s.id/250BK |
| EP | Wangsalan | https://s.id/250C6 | Pranatacara | https://s.id/250C8 |
| Kr | Cangkriman | https://s.id/250Cp | Sesorah | https://s.id/250Ch |
| NS | Sandhangan | https://s.id/250Cw | Cangkriman | https://s.id/250CE |
| NH | Tembang Dolanan | https://s.id/250CM | Cangkriman | https://s.id/250CS |
| NJ | Cangkriman | https://s.id/250D3 | Unggah-Ungguh | https://s.id/250D7 |
| NW | Ramayana | https://s.id/250Di | Cangkriman | https://s.id/250De |
| SF | Sandhangan | https://s.id/250Dw | Crita Legendha | https://s.id/250DX |
| SS | Sandhangan | https://s.id/250DT | Pranatacara | https://s.id/250DZ |
| Wy | Cangkriman | https://s.id/250E2 | Wangsalan | https://s.id/250E7 |

Sebagai contoh keberhasilan dari kegiatan pengabdian, platform Educandy menawarkan sebuah pendekatan belajar yang inovatif dan menarik. **Gambar 2a** menunjukkan antarmuka pengguna dari sebuah game EduCandy yang dirancang

oleh guru Bahasa Jawa untuk membantu siswa mempelajari dan menguasai kosakata dengan cara yang menyenangkan. Dengan pilihan permainan seperti Pilihan Ganda dan Teka-Teki Silang, permainan ini mendorong siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman mereka tentang materi, dan menawarkan umpan balik instan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar mereka dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

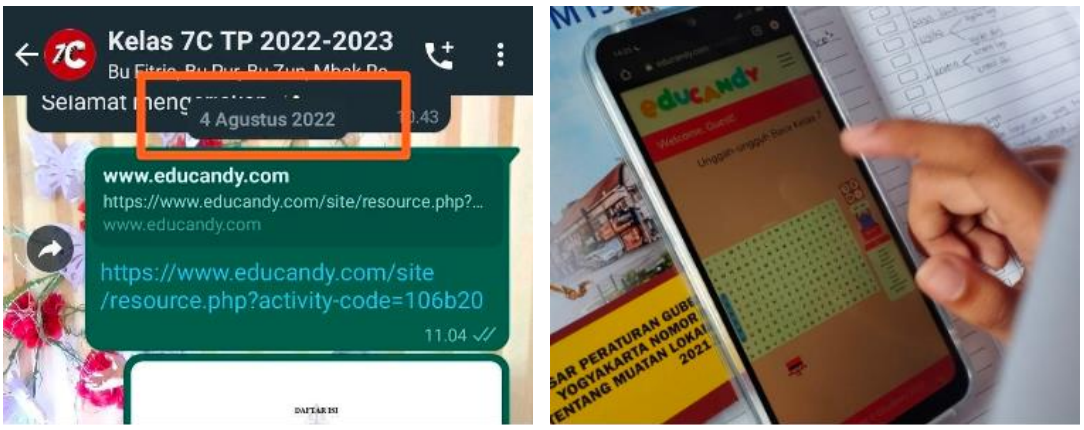



(3a) (3b)

**Gambar 2.** Tangkapan layar antarmuka game EduCandy (3a) dan Flippity (3b)

Di sisi lain, Gambar 2b menggambarkan bagaimana platform Flippity dapat diadaptasi untuk menciptakan permainan Teka-Teki Silang yang menarik dan pendidikan, yang dalam kasus ini fokus pada pengajaran *pawarta* atau berita dalam Bahasa Jawa. Game ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan dan menerapkan pengetahuan bahasa mereka dalam format yang interaktif dan visual. Melalui permainan ini, siswa ditantang untuk menemukan jawaban yang benar sambil berlatih dan memperdalam pemahaman mereka atas materi pembelajaran. Penggunaan Flippity dalam pembelajaran Bahasa Jawa ini merupakan contoh bagaimana teknologi edukatif dapat membantu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menggairahkan bagi siswa.

Salah satu jenis game yang menarik perhatian dan diminati oleh banyak peserta adalah game Teka-Teki Silang (TTS). Game ini, baik yang dikembangkan menggunakan platform Educandy maupun Flippity, dianggap efektif dalam memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran. Alasan popularitasnya tidak lain karena game TTS dapat dengan mudah disesuaikan untuk menguji pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran Bahasa Jawa, mengemas pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan dan interaktif.




**Gambar 3.** Contoh game yang telah dimanfaatkan untuk PBM

Sejumlah peserta bahkan melangkah lebih jauh dengan mengimplementasikan game yang mereka buat dalam sesi pembelajaran aktual, baik secara langsung di kelas maupun secara virtual melalui grup WhatsApp (Gambar 3). Interaksi ini memungkinkan guru untuk melihat secara langsung bagaimana siswa merespons game edukatif, memberikan wawasan berharga tentang efektivitas game sebagai alat pembelajaran dan bagaimana game tersebut dapat ditingkatkan.

### 3. Evaluasi

Evaluasi kegiatan pembelajaran dengan game edukatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan game edukatif, yang diindikasikan melalui peningkatan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan interaksi yang lebih aktif dalam forum pembelajaran daring. (Puspitasari, 2017) menyoroti bahwa pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya ragam krama, memiliki kompleksitas yang dapat menantang bagi siswa, terutama dalam lingkungan pembelajaran yang kurang interaktif. Integrasi game edukatif tidak hanya mempermudah pemahaman siswa tentang konsep-konsep tersebut melalui cara yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui berbagai jenis teka-teki dan tantangan dalam game.

Rekapitulasi dari testimoni peserta juga menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian yang melibatkan pelatihan pembelajaran berbasis game untuk guru Bahasa Jawa mendapat respons yang sangat positif. Peserta mengungkapkan apresiasi mereka terhadap peningkatan kemampuan dalam membuat soal edukatif melalui aplikasi Educandy dan Flippity, serta menilai pengalaman tersebut sebagai menyenangkan, bermanfaat, dan inspiratif. Beberapa kutipan testimoni yang relevan termasuk:

> "Kegiatan pelatihan Pembelajaran berbasis game ini, secara materi dan penyampaian sangat menyenangkan dan bermanfaat. Banyak hal yang bisa dilakukan guru setelah menguasai game pembelajaran ini, yang bisa membawa suasana kelas lebih aktif dan dinamis. Sehingga ditunggu

> pelatihan" berikutnya yg bisa mensuport kami para guru utk bisa membawakan pembelajaran bahasa Jawa yg lebih menyenangkan." (Nj)
>
> "Kegiatan pelatihan ini sangat menarik seklai, dan bermanfaat untuk pembelalajaran ibu bapak guru pada masa saat ini dijaman digitalisasi. membuat antusias dan motivasi anak-anak dalam belajar menjadi meningkat dan menggembirakan." (Nh)
>
> "Kegiatannya sungguh keren, menambah wawasan. Dipraktikkan ke siswa, siswa merespon dengan senang. Semoga di lain waktu ada kegiatan seperti ini kembali." (Rt)

Testimoni tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berhasil dalam meningkatkan kemampuan teknis guru dalam membuat media pembelajaran interaktif, tetapi juga dalam meningkatkan antusiasme mereka terhadap pengajaran Bahasa Jawa secara lebih inovatif dan kreatif. Peserta terinspirasi untuk mengimplementasikan pembelajaran yang mereka peroleh dalam praktik pengajaran mereka. Bahkan, beberapa di antaranya telah berhasil menerapkannya dan menerima respons positif dari siswa.

### 4. Tantangan yang Dihadapi

Dari segi teknis, beberapa peserta mengalami kendala dalam pembuatan game; game yang belum bisa dijalankan karena ada tahapan yang belum dilalui atau gagal menyisipkan gambar dan video karena kesalahan penulisan kode. Namun, tantangan ini dipandang sebagai pengalaman belajar yang menarik dan menantang, menunjukkan tingginya keterlibatan peserta dan keinginan untuk mengatasi hambatan teknis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendampingan dan dukungan yang sabar dan telaten dari pemateri sangat dihargai oleh peserta, seperti yang terlihat dalam testimoni, "pemateri mendampingi peserta dengan sabar dan telaten."

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam pelatihan pembelajaran berbasis game untuk guru Bahasa Jawa di SMP di Yogyakarta telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pengembangan profesional guru dan peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa. Testimoni dari peserta menunjukkan bahwa inisiatif ini tidak hanya berhasil dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi informasi untuk keperluan edukatif, tetapi juga dalam membangkitkan motivasi dan semangat baru dalam pengajaran Bahasa Jawa. Kendala teknis yang dihadapi selama kegiatan menjadi bagian dari proses pembelajaran yang berharga, di mana dukungan intensif dari pemateri memainkan peran penting dalam memastikan keberhasilan pembelajaran bagi para peserta. Pengalaman ini menunjukkan potensi besar pembelajaran berbasis game dalam memperkaya metode pengajaran Bahasa Jawa, membawa pembelajaran ke dimensi baru yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Semangat untuk belajar dan mengajar Bahasa Jawa menjadi meningkat, menandakan langkah positif menuju pendidikan yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan zaman.

### 5. Rencana Tindak Lanjut

Sebagai langkah progresif setelah mengikuti program pelatihan pembuatan game edukatif, peserta tidak hanya dihadapkan pada tugas untuk merancang dan mengembangkan game, tetapi juga pada tantangan untuk mengintegrasikan game tersebut dalam praktik pembelajaran mereka. Dengan demikian, rencana tindak lanjut yang dirancang bertujuan untuk memastikan bahwa game edukatif yang telah dibuat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Langkah pertama yang disarankan adalah penyusunan skenario atau sintaks pembelajaran yang melibatkan game edukatif sebagai media utama. Proses ini melibatkan perencanaan yang cermat tentang bagaimana game akan diperkenalkan, bagaimana interaksi siswa dengan game akan difasilitasi, dan bagaimana materi pembelajaran akan disampaikan melalui game. Skenario pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan game edukatif secara maksimal, memastikan bahwa penggunaan game benar-benar meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dibahas.

Langkah kedua adalah implementasi game tersebut dalam kelas masing-masing, di mana guru dapat secara langsung mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan game dan materi pembelajaran yang disajikan. Praktik ini tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menerima umpan balik langsung dari siswa terkait efektivitas game sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, guru diharapkan untuk melakukan evaluasi bersama siswa, mengumpulkan pandangan dan kesan siswa terhadap penggunaan game dalam pembelajaran. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi aspek-aspek game yang berhasil serta area yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian. Terakhir, guru didorong untuk menyusun penelitian terkait pembelajaran berbasis game, membagikan temuan dan pengalaman mereka dengan komunitas pendidikan yang lebih luas. Melalui penelitian ini, praktik pembelajaran berbasis game dapat terus dikembangkan dan disempurnakan, berkontribusi pada pengetahuan pedagogis tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Keseluruhan proses ini tidak hanya mendukung pengembangan profesional guru, tetapi juga memajukan inovasi dalam pendidikan, memastikan bahwa pembelajaran terus beradaptasi dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

## D. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memenuhi tujuan awal yang dijabarkan dalam pendahuluan, yakni mengintegrasikan game edukatif sebagai sarana pembelajaran inovatif untuk Bahasa Jawa di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Melalui pelaksanaan workshop yang dirancang dengan cermat dan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), inisiatif ini tidak hanya mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh selama pandemi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan metode yang lebih interaktif dan menarik. Pengenalan terhadap aplikasi pembuatan game seperti Educandy dan

Flippity, serta sesi pendampingan yang intensif, telah membekali guru dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan materi pembelajaran yang efektif dan dinamis.

Hasil pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan progres yang signifikan dalam peningkatan *softskill* dan *hardskill* peserta. Dari segi *softskill*, guru-guru menunjukkan peningkatan dalam kreativitas, kemampuan kolaboratif, dan komunikasi, terutama dalam berbagi ide dan masukan selama proses pembuatan game. Adapun *hardskill*, terjadi peningkatan kemampuan teknis dalam menggunakan platform pembuatan game serta penerapan prinsip-prinsip pedagogis dalam merancang game yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menarik.

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini menegaskan kembali pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh yang menjadi semakin relevan. Game edukatif, seperti yang dikembangkan dan diuji dalam kegiatan ini, tidak hanya mendukung pemahaman siswa tentang Bahasa Jawa, tetapi juga mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, menjawab salah satu tantangan utama dalam pendidikan saat ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Widya Dharma Klaten atas dukungan dan pembiayaan yang telah diberikan. Kami juga mengucapkan penghargaan kepada MGMP Bahasa Jawa SMP Yogyakarta atas kolaborasi yang solid dalam kesuksesan kegiatan ini. Terima kasih juga kami ucapkan kepada para guru Bahasa Jawa SMP di Yogyakarta yang telah berpartisipasi aktif. Penghargaan khusus kami tujukan kepada Eksa Dewi Fahningrum dan Zainukha Kurniawati, dua mahasiswa yang telah banyak membantu dalam kelancaran teknis acara.

## REFERENSI

Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdiyanah, Wahyudi, J., & Wahid, M. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71356/1/Buku.pdf

Aribowo, E. K. (2018). Digitalisasi Aksara Jawa dan Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran bagi Musyarawah Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP Kabupaten Klaten. *WARTA*, *21*(1), 59–71. https://doi.org/10.23917/warta.v21i2.5620

Aribowo, E. K. (2022, Agustus 12). *Game & Aktivitas Seru di Flippity untuk Mapel Bahasa Jawa SMP*. https://www.erickunto.com/2022/07/game-dan-aktivitas-seru-di-flippity-untuk-mapel-bahasa-jawa-smp.html

Aribowo, E. K., & Purwanto, A. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Memanfaatkan Aplikasi Quizlet, Quizizz, dan Perangkat Lunak EclipseCrossword. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *6*(4), 1125–1141. https://doi.org/10.30653/002.202164.1062

Aribowo, E. K., & Setianingtyas, A. F. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Microsoft® Office 365TM bagi Pendidik di Kabupaten Klaten untuk Mewujudkan 21st Century Learning: Sebuah Langkah Awal. *Hilirisasi Hasil Penelitian melalui Program Pengabdian Berkelanjutan*, 111–118. https://doi.org/10.31227/OSF.IO/N3F5W

Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19: (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri – Cikarang Barat – Bekasi). *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(1), 208–218. https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112

Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1909–1917. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094

Ellis, C., Lane, M., Hollas, T., & Coyne, J. (2021). Technologies for Teaching in an Online Environment. *Issues in Informing Science and Information Technology*, *18*, 031–039. https://doi.org/10.28945/4798

Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianingsi, N. F., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, *1*(1), 307–312.

Gerovasiliou, F., & Zafiri, M. (2017). Adapting Board Games to Stimulate Motivation in Vocabulary Learning in Six Year Old Learners—A Case Study. *Journal of Studies in Education*, *7*(3), 1–28. https://doi.org/10.5296/jse.v7i3.11323

Kholfadina, K., & Mayarni. (2022). Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 259–265. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503

Kumalasari, V. V. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Bahasa Jawa Menggunakan Google Kelas dan Quizizz pada Siswa SMP Negeri 1 Kayen. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, *8*(2), 164–175. https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i2.42488

Kumalawati, R., Murliawan, K. H., Yuliarti, A., Kartika, N. Y., & Noermelani, E. (2021). Utilization of Information Technology for Learning in Covid-19 Disaster Conditions. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, *716*(1), 1–7. https://doi.org/10.1088/1755-1315/716/1/012001

Mubarok, M. I., & Untari, M. F. A. (2022). Analisis Kesulitan Pembelajaran Daring dalam Muatan Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II Siswa SDN 01 Purwoharjo Kabupaten Pemalang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, *16*(1), 10–13. https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12031

Pertiwi, N. S., Suryanto, E., & Wijayanti, K. D. (2022). Analisis Motivasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa secara Daring Siswa Kelas VIII. *Sabdasastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, *6*(2), 205–215. https://doi.org/10.20961/sabpbj.v6i2.65619

Puspitasari, F. D. A. (2017). Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Jawa Ragam Krama Siswa SMP Negeri 40 Semarang. *Piwulang Jawi: Journal of Javanese Learning and Teaching*, *5*, 28–33. https://doi.org/10.15294/piwulang%20jawa.v5i1.20509

Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *10*(1), 55–63. https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089

Utami, E. W. (2020). Kendala dan Peran Orangtua dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 471–479. https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/637/555

Wijayanti, S., Aribowo, E. K., Setyandari, A., Aji, W. N., Pebryawan, K., & Tasari. (2020). Google Suite for Education Training for 21st Century Learning in SMA Negeri 1 Jatinom. *PICS-J: Pasundan International of Community Service Journal*, *2*(2), 58–67. https://doi.org/10.23969/pics.v2i2.3389