



PERMAINAN EDUKATIF *ONLINE* TINGKATKAN MINAT BELAJAR MURID

Oleh: Nur Sjamsuarini Pudji Astutik, S.Ag., M.Pd.

Guru MTsN 4 Sidoarjo

Email: nurpudjiastutik10@gmail.com

Kemajuan teknologi tidak bisa dimungkiri, dan kehadirannya tidak dapat ditolak lagi. Perkembangannya sejalan dengan penemuan-penemuan baru hasil penelitian yang mendorong kemajuan ilmu pengetahuan.

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan di seluruh sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi membuka kemungkinan-kemungkinan baru dan meningkatkan hubungan guru dengan murid. (Febrianti et al., 2023)

Penggunaan permainan edukatif *online*, memiliki peran strategis agar proses pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan dan membangkitkan minat belajar murid. Untuk memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi murid, maka guru diharapkan mampu menggunakan kreativitasnya dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan bidang dan minat murid.

Permainan Edukatif *Online* sebagai Media Pembelajaran Efektif dan Interaktif

Guru memiliki peran sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kemampuan guru mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif, dan interaktif dalam proses pembelajaran menjadi kunci keberhasilan. Salah satu kunci keberhasilan tersebut adalah bagaimana guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat. Karena dengan pemilihan media yang tepat dapat membantu murid dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Permainan edukatif *online* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa, selanjutnya digunakan untuk tujuan pendidikan dan pembelajaran. Dengan kata lain dapat dipahami bersama, bahwa permainan edukatif *online* dirancang dengan tujuan bukan hanya untuk melakukan aktivitas bermain saja, akan tetapi tidak mendapatkan tambahan pengetahuan, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal.

Khotimah dan Santoso (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran itu efektif apabila dapat menumbuhkan motivasi belajar, membuat perhatian, dan memfasilitasi murid untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang optimal. Oleh karena itu dalam mempersiapkan dan menggunakan media pembelajaran benar-benar harus memperhatikan beberapa hal. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan agar media pembelajaran yang dipilih memiliki nilai efektif, di antaranya media tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi yang diajarkan, dan interaktif. Artinya dapat membangun hubungan interaktif antara guru dengan murid, antara murid dengan murid dan seterusnya.

Relevansi pemilihan media pembelajaran dan pentingnya pemilihan strategi



pembelajaran yang tepat. menjadi pertimbangan penting bagi para guru. Salah satu karakteristik media pembelajaran efektif, dan interaktif tersebut, adalah memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran, seperti pemanfaatan aplikasi *online*, animasi kartun, webtoon, dan simulasi. Contoh tersebut dapat membuat proses belajar di kelas menjadi lebih efektif, interaktif, dan tidak membosankan.

Mengapa Memanfaatkan Permainan Edukatif *Online*?

Beberapa alasan guru memanfaatkan permainan edukatif *online* dalam proses pembelajaran, sebagai berikut.

1. Meningkatkan motivasi

Ada alasan tertentu saat guru menggunakan permainan edukatif *online* di kelasnya. Salah satu alasannya adalah permainan edukatif *online* secara umum dapat meningkatkan motivasi murid saat mengikuti proses pembelajaran. Situasi belajar juga mengalami perubahan. Melalui pemanfaatan permainan edukatif *online*, guru mampu membangun peran dan partisipasi murid di dalam kelas.

2. Meningkatkan kemampuan kognitif

Secara signifikan, pemanfaatan permainan edukatif *online* dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan murid. Dengan hadirnya permainan edukatif *online* yang dilakukan guru, maka akan membantu murid lebih perhatian, dan mengambil peran dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

Perubahan yang terjadi, murid menjadi aktif, dan lebih perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Permainan edukatif *online* secara perlahan namun pasti dalam prosesnya mampu merubah murid pasif menjadi partisipan yang aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar,

3. Meningkatkan kemampuan sosial

Guru yang cerdas dapat menguasai lingkungan belajar di kelas. Setiap anak terlahir dengan membawa karakter yang berbeda-beda. Guru harus mampu memahami perbedaan karakter antara murid satu dengan lainnya.

Permainan edukatif *online* dihadirkan dengan alasan bahwa permainan edukatif *online* dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial murid. Wujud nyata dari penerapan permainan edukatif *online*, yakni mampu mengajak murid melakukan kerja sama dengan tim atau kelompoknya. Mereka pada akhirnya mampu melakukan komunikasi dengan teman-temannya. Membangun karakter kerja sama, dan meningkatkan komunikasi antarmurid, murid dengan murid, murid dengan guru akhirnya dapat dilakukan dengan menyenangkan.

4. Meningkatkan kreativitas

Melalui permainan edukatif *online* yang dihadirkan guru di dalam kelas, sejatinya memberi banyak peluang kepada murid untuk menjadi kreatif. Guru memberikan umpan kepada murid, selanjutnya melalui permainan edukatif *online* tersebut diharapkan murid mampu mengembangkan ide-ide baru.

Memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada murid agar mampu menyusun konsep dan mengembangkan konsep tersebut menjadi sesuatu yang dapat meningkatkan



kepercayaan diri mereka.

5. Meningkatkan dinamika kelas

Dinamika kelas sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengelolah kelas. Dinamika kelas pada dasarnya merupakan interaksi dan hubungan yang baik antara guru dengan murid, dan antara murid dengan murid dalam lingkungan belajar.

Dalam dinamika kelas, guru diharapkan mampu membaca potensi yang dimiliki murid. Potensi murid harus dikembangkan dan jangan sampai kehilangan kesempatan emas tersebut.

Meningkatkan Minat Belajar

Menurut Sudirman (2022), minat belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri murid, berupa serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi ideal yang diinginkan. Minat ini memberikan kesinambungan dan mengarahkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Secara umum, minat belajar murid itu dapat mencerminkan rasa suka atau adanya ketertarikan, antusiasme, dan motivasi murid terhadap kegiatan belajar, baik secara formal di lingkungan sekolah maupun informal di luar kelas. Minat belajar tidak hanya muncul karena dorongan dari luar diri murid, namun bisa muncul dari keinginal internal diri murid untuk memahami, mengeksplorasi, dan menguasai materi pelajaran.

Minat belajar sangat penting dikembangkan pada murid, karena upaya mereka untuk mencapai tujuan sangat tergantung pada minatnya. Minat murid memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang kuat akan mendorong murid untuk belajar lebih tekun, sabar, dan ulet. Minat belajar akan berdampak pada tingkah laku murid sepanjang proses pembelajaran karena dapat menjadi motivator bagi murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Guru dipandang sebagai sosok pengajar yang mempunyai pengaruh kuat terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan minat belajar murid dan memanfaatkan sumber belajar dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan minat belajar.

Membangun ketertarikan murid pada materi pelajaran menjadi hal penting bagi guru. Murid yang tertarik pada materi pelajaran, maka mereka akan berusaha mengejar ketinggalan pelajaran. Namun saat suasana pembelajaran yang dihadirkan oleh guru berbeda dengan menggunakan permainan edukatif *online*, maka murid akan antusias dan tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Antusiasme murid terlihat dengan keaktifan mereka mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Kreatif, Inovatif, Pembelajaran Seru, Tidak Membosankan

Satu komponen dalam pembelajaran yang asyik, mendalam, menyenangkan, dan bermakna adalah media pembelajaran. Keunggulan yang dapat dirasakan saat menggunakan media pembelajaran yang relevan menjadi salah satu pendorong munculnya ketertarikan murid, sehingga muncul merasa suka dan tertarik mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pemanfaatan permainan edukatif *online* menjadi salah satu strategi untuk menumbuhkan kesadaran murid agar antusias mengikuti pembelajaran. Pembelajaran



menggunakan permainan edukatif *online* tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, tetapi juga memberikan pemahaman materi pelajaran secara mendalam, termasuk meningkatnya motivasi, meningkatnya kemampuan pengetahuan, kemampuan sosial, meningkatnya kreativitas, dan meningkatnya dinamika kelas.

Melalui pemanfaatan permainan edukatif *online* dapat memperjelas dan memudahkan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan permainan edukatif *online* juga dapat menjadi solusi munculnya kebosanan atau jenuh yang seringkali menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran.