

# Implementasi Game Edukasi Berbasis *Local Genius* sebagai Media Pembelajaran Alternatif untuk Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Ma'arif di Muntilan

**Galih Istiningsih\*<sup>1</sup>, Rasidi<sup>2</sup>, Ahwy Oktradiksa<sup>3</sup>, Rananda Shalih Ainnaya<sup>4</sup>, Priandani<sup>5</sup>**

<sup>1,2,4,5</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

\*e-mail: [galih@unimma.ac.id](mailto:galih@unimma.ac.id)<sup>1</sup>, [rasidi@unimma.ac.id](mailto:rasidi@unimma.ac.id)<sup>2</sup>, [ahwy@unimma.ac.id](mailto:ahwy@unimma.ac.id)<sup>3</sup>, [ranandashalih30@gmail.com](mailto:ranandashalih30@gmail.com)<sup>4</sup>, [priandani3@gmail.com](mailto:priandani3@gmail.com)<sup>5</sup>

## **Abstrak**

*SLB Maarif Muntilan memiliki 25 guru yang berkomitmen memajukan sekolah dengan mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah ini melayani siswa berkebutuhan khusus agar mereka dapat mengikuti kurikulum pendidikan umum. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti kurang dari 70% pembelajaran yang menggunakan media teknologi yang melibatkan siswa aktif, kurangnya pengembangan isu lokal, dan kesulitan menyusun media game edukatif berbasis local genius. Tujuan pengabdian ini adalah untuk melatih guru mampu menyusun media game berbasis teknologi wordwall, canva dan edu assembler. Untuk mengatasi ini, pengembangan media game edukatif berbasis local genius dipadukan dengan Word Wall, Assembler Edu, dan Canva dilakukan melalui pendekatan Participatory Rural Appraisal Model, melibatkan dinas pendidikan, sekolah, komite, dan UNIMMA. Hasilnya, mitra memperoleh keterampilan terkait karakteristik ABK, analisis local genius, serta penggunaan aplikasi berbasis local genius di pembelajaran. Kesimpulannya, guru mampu mengintegrasikan local genius dalam materi kurikulum merdeka, media game edukatif meningkatkan kreativitas dan literasi digital guru, serta meningkatkan minat siswa dalam belajar.*

**Kata Kunci:** Anak Berkebutuhan Khusus, Game Edukatif, Local Genius

## **Abstract**

*SLB Maarif Muntilan has 25 teachers committed to advancing the school by developing technology-based learning. The school serves students with special needs to help them follow the general education curriculum. However, several challenges remain, such as less than 70% of learning utilizing technology-based media that actively engages students, insufficient development of local issues, and difficulties in creating educational games based on local genius. To address this, the development of educational games incorporating local genius is integrated with Word Wall, Assembler Edu, and Canva through the Participatory Rural Appraisal Model, involving the education department, schools, committees, and UNIMMA. As a result, partners gained skills related to the characteristics of special needs students, local genius analysis, and the application of local genius-based tools in learning. In conclusion, teachers were able to integrate local genius into the independent curriculum, educational games enhanced teachers' creativity and digital literacy, and they increased students' interest in learning.*

**Keywords:** Educational Games, Local Genius, Special Needs Students

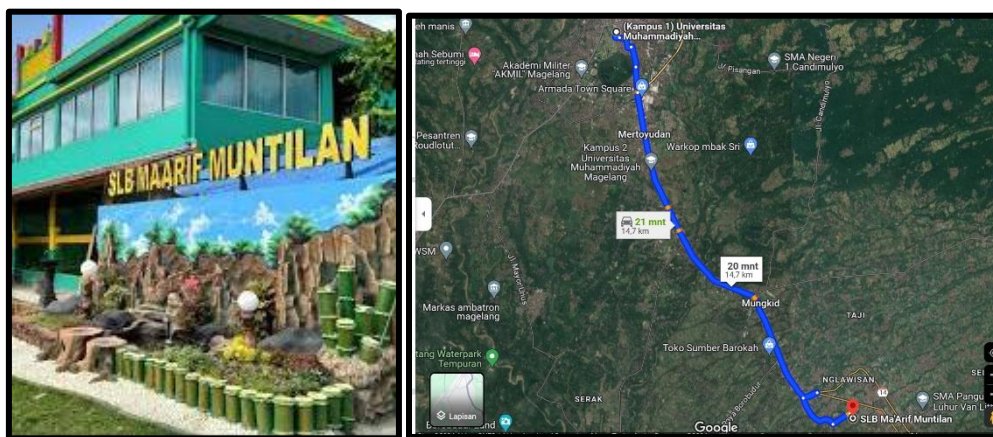
## **1. PENDAHULUAN**

Era revolusi industri 4.0 membuka peluang bagi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong kolaborasi kreatif antara manusia dan teknologi untuk mewujudkan kesejahteraan hidup. Di Indonesia, revolusi industri dan Society 5.0 berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan yang bisa mewujudkan smart education. Pendidikan menjadi modal utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Guru perlu merubah paradigma, meningkatkan kompetensi secara kreatif mengikuti IPTEK (Wijaya et al., 2016). Media

pembelajaran digital menjadi hal penting dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Seiring berkembangnya media digital, guru jangan sampai melupakan local genius yang berkembang di masyarakat. Local genius akan menjadi modal dasar merancang pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Local genius yang terdapat di Kabupaten Magelang sangat beragam diantaranya Gamelan Jawa, candi Ngawen, candi Mendut, dan candi Borobudur (Harto, 2011; Juwono et al., 2018). Hal tersebut menjadi modal dasar untuk pengembangan pembelajaran yang kontekstual berbasis teknologi bagi guru di SLB Ma'arif Muntilan.

SLB Maarif merupakan SLB di Kabupaten Magelang dengan jarak dari kampus UNIMMA sekitar 14,7 km beralamat di Dalitan, Pucungrejo, Muntilan Kabupaten Magelang tersaji pada (Gambar 1). SLB Maarif Muntilan tersebut memiliki 22 Guru. SLB Maarif Muntilan melayani fasilitas pendidikan khusus untuk anak-anak dengan beragam kebutuhan, mulai dari tuna netra, tuna rungu, hingga autisme. Selain pelajaran teoritis, mereka juga mengadakan kegiatan keterampilan seperti menjahit dan memasak untuk membantu siswa ABK mempersiapkan diri untuk bekerja di masa depan.



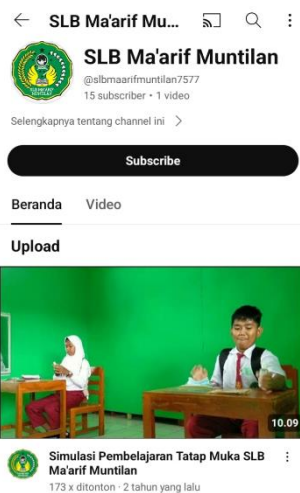
Gambar 1. Lokasi SLB Maarif Muntilan

Berdasarkan informasi dari Kepala Sekolah, Kondisi SLB Maarif Muntilan memiliki hambatan dalam meningkatkan mutu pedagogis guru karena sebagian besar guru belum memiliki background pendidikan PLB/ PKH. Selain itu kesulitan lain berdasarkan observasi tanggal 30 Maret 2024 dalam proses belajar-mengajar, beberapa siswa dan guru di SLB Maarif menghadapi tantangan. Beberapa siswa kesulitan menangkap pelajaran karena keterbatasan media dan minimnya alat bantu pembelajaran. Para guru dalam mengajar hanya dibantu media manual, buku dan papan tulis sesuai Gambar 2. Proses pembelajaran yang baik adalah komunikatif dan interaktif antara siswa dan guru (Lamatenggo, 2020). Dibutuhkan media pembelajaran dalam mencapai tujuan yang maksimal. Media pembelajaran edukatif akan menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hanya saja, di SLB Maarif muntilan beberapa siswa kesulitan menangkap materi pelajaran dari guru, dikarenakan adanya keterbatasan yang dialami oleh siswa dan juga keterbatasan dalam hal media yang dimiliki oleh sekolah, beberapa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa, terutama bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Banyak materi pembelajaran yang sulit untuk diajarkan, mulai dari pengenalan benda, tata cara ibadah (sholat), pembacaan huruf-huruf hijaiyah dalam Al-Qur'an, Bahasa Jawa dan materi-materi lainnya. Metode pengajaran yang umum digunakan adalah dengan papan tulis dan buku, namun hal ini seringkali tidak cukup efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa (Melati et al., 2023a). Dalam situasi ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan bagi siswa tuna grahita untuk memahami materi yang diajarkan. Salah satu pendekatan yang menarik adalah penggunaan game sebagai media pembelajaran (Sidiq & Simamora, 2022). Game komputer memiliki potensi besar untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Melati et al., 2023b).



Gambar 2. Proses Pembelajaran Hanya Menggunakan Papan Tulis

Masalah lainnya terlihat youtube sekolah juga belum update dan aktif untuk inovasi pembelajaran. Terlihat hanya ada 1 postingan dalam you tube sekolah, dapat dicermati pada Gambar 3.



Gambar 3. Youtube SLB Maarif Muntilan

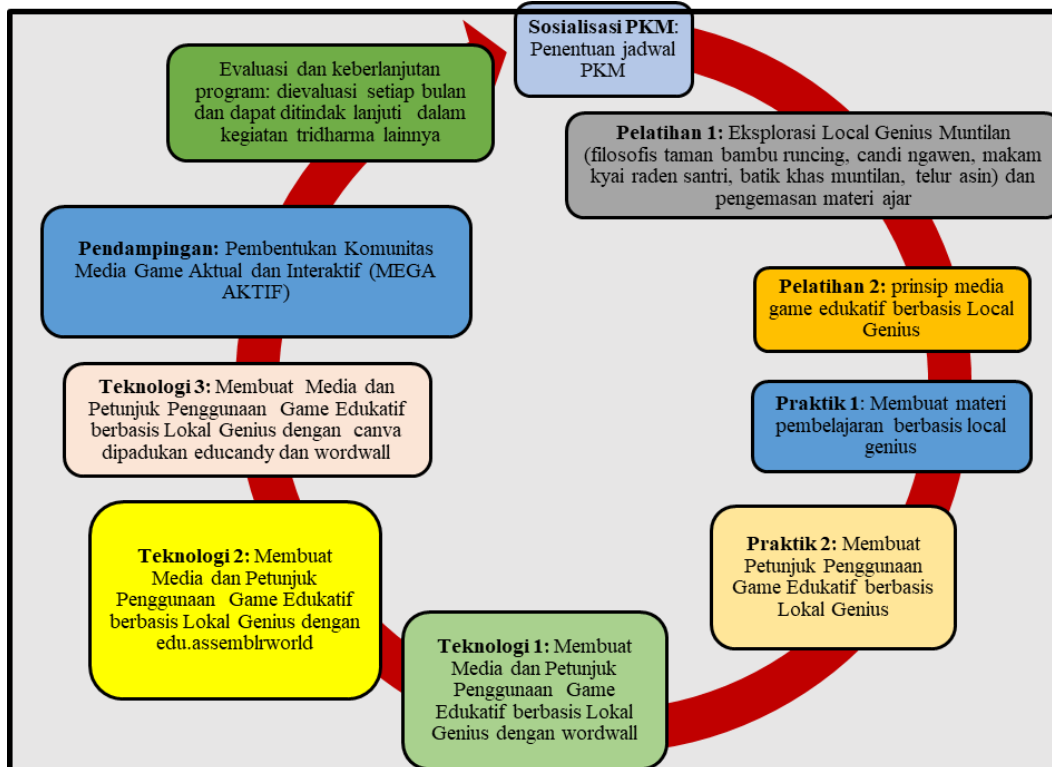
Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar, serta minat dan berpikir kritis. Bahkan, game edukasi dapat digunakan mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga tingkat universitas, serta efektif bagi siswa dengan berbagai keterbatasan disabilitas, termasuk tunagrahita. Game berbasis tradisional/ kearifan local mampu meningkatkan pemahaman siswa (Fithriyana & Hidayah, 2019).

Dalam konteks SLB Maarif Muntilan Upaya dan solusi yang diusulkan tim PKM adalah pengembangan game edukasi interaktif yang dipadukan dengan local genius magelang. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengajaran khusus bagi anak-anak berkebutuhan khusus dengan menggunakan aplikasi assembler edu, wordwall dan canva sebagai platform pembuatannya. Game edukasi ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran secara menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk memahami dan menghafal materi tersebut dengan lebih mudah. Setiap topik pembelajaran akan diintegrasikan local genius ke dalam game yang dapat digunakan oleh guru kelas sebagai alternatif dalam metode pembelajaran.

Rencana pengabdian masyarakat ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran alternatif bagi siswa berkebutuhan khusus di SLB Maarif Muntilan, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan game edukasi yang telah dikembangkan.

## 2. METODE

Metode pendekatan yang digunakan (Istiningsih et al., 2022) adalah Participatory Rural Appraisal Model, metode ini dipilih karena pelaksanaan pengembangan Pengabdian sekolah dengan Game Edukatif terintegrasi local genius akan melibatkan lembaga: Dinas Pendidikan, Sekolah, Komite Sekolah, dan UNIMMA.



Gambar 4. Metode Pengabdian

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

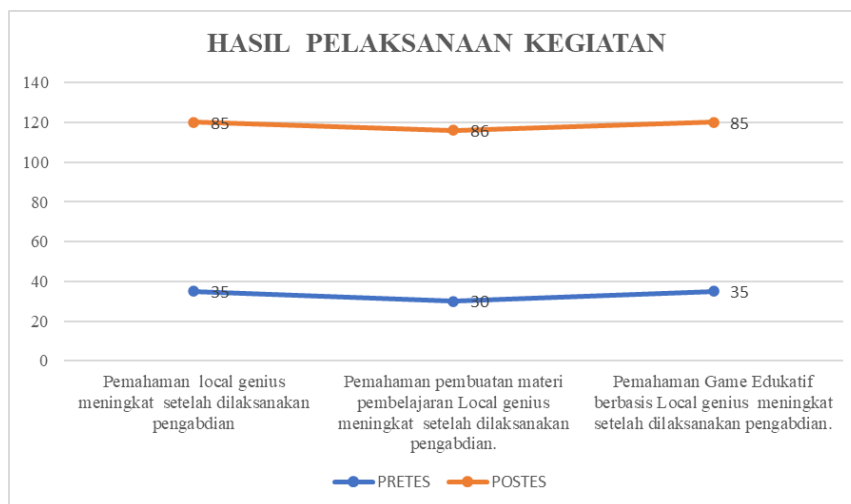
Kegiatan pelaksanaan DRTPM bekerja sama dengan SLB Maarif Muntilan untuk peningkatan keterampilan mitra dalam mengimplementasikan media game edukatif terintegrasi local genius. mitra memperoleh keterampilan terkait karakteristik ABK, analisis *local genius*, serta penggunaan aplikasi berbasis *local genius* di pembelajaran.

### 3.1. Hasil

- Karakteristik siswa ABK Kegiatan ini dilaksanakan pada:
  - Hari/ tanggal : Senin/ 8 Juli 2024
  - Waktu : 08.30-10.00
  - Jumlah peserta : 25 guru
- Isu lokal melalui *local genius* di Magelang yang cocok dalam pembelajaran.. Guru sangat antusias dalam pelaksanaan. Kegiatan ini dilaksanakan pada:
  - Hari/ tanggal : Senin/ 8 Juli 2024
  - Waktu : 10.00-11.30
  - Jumlah peserta : 25 guru
- Karakteristik media yang efektif siswa ABK. Kegiatan ini dilaksanakan pada:
  - Hari/ tanggal : Selasa/ 9 Juli 2024
  - Waktu : 08.30-10.00
  - Jumlah peserta : 25 guru

4. Penyusunan materi ajar local *genius* di Magelang yang cocok dalam pembelajaran.. Guru sangat antusias dalam pelaksanaan. Kegiatan ini dilaksanakan pada:  
Hari/ tanggal : Selasa/ 9 Juli 2024  
Waktu : 10.00-11.30  
Jumlah peserta : 25 guru
5. Prinsip dan petunjuk penggunaan media assembler edu  
Hari/ tanggal : Sabtu / 17 Agustus 2024  
Waktu : 07.30-09.00  
Jumlah peserta :25 guru
6. Prinsip dan petunjuk penggunaan media wordwall  
Hari/ tanggal : Sabtu / 17 Agustus 2024  
Waktu : 09.00-10.30  
Jumlah peserta :25 guru
7. Prinsip dan petunjuk penggunaan media canva  
Hari/ tanggal : Sabtu / 17 Agustus 2024  
Waktu : 10.30-12.00  
Jumlah peserta :25 guru
8. Praktik media assembler edu  
Hari/ tanggal : Senin / 19 Agustus 2024  
Waktu : 07.30-09.00  
Jumlah peserta :25 guru
9. Praktik media wordwall  
Hari/ tanggal : Senin / 19 Agustus 2024  
Waktu : 09.00-10.30  
Jumlah peserta :25 guru
10. Praktik media canva  
Hari/ tanggal : Senin / 19 Agustus 2024  
Waktu : 10.30-12.00  
Jumlah peserta :25 guru

Secara rinci dapat dicermati Gambar 5.



Gambar 5. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

### 3,2 Pembahasan

Pembahasan ketercapaian hasil bisa dicermati dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Ketercapaian Hasil Pengabdian

No.	Tanggal	Kegiatan	Hasil	Keterlaksanaan (%)	
1.		Sosialisasi dan FGD analisis situasi dan kebutuhan serta guru memiliki pemahaman berkaitan Karakteristik siswa ABK	8 Juli 2024	Teridentifikasi permasalahan	100
2.		Pelatihan 1 Isu lokal melalui local <i>genius</i> di Magelang yang cocok dalam pembelajaran	8 Juli 2024	Meningkat 70 %	100
3.		Pelatihan 2 Karakteristik media yang efektif siswa ABK	9, Juli 2024	Meningkat 70 %	100
4.		Praktik 1 Penyusunan materi ajar local <i>genius</i> di Magelang yang cocok dalam pembelajaran	9 Juli 2024	Meningkat 70 %	100
5.		Pelatihan Prinsip dan petunjuk penggunaan media assembler edu	17 Agustus 2024	Meningkat 70 %	100
6.		Pelatihan Prinsip dan petunjuk penggunaan media wordwall	17 Agustus 2024	Meningkat 70 %	100
7.		Pelatihan Prinsip dan petunjuk penggunaan media canva	17 Agustus 2024	Meningkat 70 %	100
8.		Praktik Praktik media assembler edu	18 Agustus 2024	Meningkat 70 %	100
9.		Praktik Praktik media wordwall	18 Agustus 2024	Meningkat 70 %	100
10.		Praktik Praktik media canva	18 Agustus 2024	Meningkat 70 %	100

Tabel 1 menunjukkan ketercapaian hasil pengabdian melalui serangkaian kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan praktik yang dilaksanakan di SLB Maarif Muntilan pada tahun 2024. Kegiatan ini melibatkan pelatihan dan praktik terkait pemahaman karakteristik siswa berkebutuhan khusus (ABK) serta penggunaan media berbasis *local genius* seperti *Assembler Edu*, *Wordwall*, dan *Canva*. Setiap kegiatan yang dilakukan berhasil mencapai tingkat keterlaksanaan 100%. Pemahaman guru meningkat secara signifikan, terutama dalam hal penerapan *local genius* dan pemilihan media yang efektif untuk siswa ABK, dengan peningkatan sekitar 70% dalam setiap pelatihan dan praktik. Hasil ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kompetensi guru terkait penggunaan media edukatif berbasis *local genius* dalam proses pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam kegiatan ini diantaranya: (1) Melalui eksplorasi *local genius* guru mampu mengemas ke dalam materi pembelajaran kurikulum merdeka di SLB Maarif Muntilan; (2) Media game edukatif mampu meningkatkan kreativitas dan literasi digital guru; (3) Media game edukatif mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada DRTPM Pengabdian Kemdikbudristek yang telah mendanai keberlangsungan jurnal ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fithriyana, E., & Hidayah, H. (2019). Game Therapy Based on Local Wisdom in Cognitive Development of Slow Learner Children. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 4, 129–138.
- Harto, D. B. (2011). Perancangan Model Film Animasi Berbasis Local Genius Cerita Rusa Ruru Relief Jataka Borobudur. *Prosiding Seminar SnaPP*, 2(1), 317–326.

- Istiningsih, G., Sobat, D., Dharma, A., & Hartatik, S. (2022). Pengembangan Wisata Berbasis Esd (Education For Sustainable Development) Di Desa Mangli. *Versi Cetak*, 5(2), 354–360.
- Juwono, H., Priyatmoko, H., & Widiatmoko, A. (2018). *Toponim Kota Magelang*.
- Lamatenggo, N. (2020). Strategi Pembelajaran. *E-PROSIDING PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO*.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023a). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023b). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263–278

## Halaman Ini Dikосongkan