

Sosialisasi *Game* Edukasi TOGA sebagai Media Pembelajaran Tanaman Obat Keluarga (TOGA) di SDN 3 Made Lamongan

Fardani Annisa Damastuti*¹, Darmawan Aditama², Arif Basofi³, Artiarini Kusuma Nurindiyani⁴, Saniyatul Mawaddah⁵, Muhammad Robihul Mufid⁶, Much Chafid⁷, Agus Wibowo⁸, Nur Syaela Majid⁹, Risalatun Nuriyah¹⁰, Silvi Maf'ul Sa'diyah¹¹, Yusuf Afandi¹², Risma Ayu Damayanti¹³, Aninda Rahmawati¹⁴, Bagas Firhanudin¹⁵, Rosyida Sadza Afifah¹⁶, Salsabil Tsabita An Nabilah¹⁷

^{1,2,4,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17}Teknologi Multimedia Broadcasting, Departemen Teknologi Multimedia Kreatif, PENS PSDKU Lamongan, Indonesia

^{3,5,6}Teknik Informatika, Departemen Teknik Informatika dan Komputer, PENS PSDKU Lamongan, Indonesia

*e-mail: fardani@pens.ac.id¹, aditama@pens.ac.id², ariv@pens.ac.id³, artiarini@pens.ac.id⁴, saniyatul@pens.ac.id⁵, mufid@pens.ac.id⁶, syelamajid@mb.student.pens.ac.id⁹, risalatunn@mb.student.pens.ac.id¹⁰, 2501@mb.student.pens.ac.id¹¹, ysufafandi@mb.student.pens.ac.id¹², rismaayu@mb.student.pens.ac.id¹³, aninda@mb.student.pens.ac.id¹⁴, bagasfirhanudin222@mb.student.pens.ac.id¹⁵, rosyida@mb.student.pens.ac.id¹⁶, salsabi@mb.student.pens.ac.id¹⁷

Abstrak

Game edukasi adalah game dengan materi dan pertanyaan praktis yang dirancang dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan perkembangan pendidikan dan teknologi. Game edukasi dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, seperti meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah. Game edukasi adalah cara yang menyenangkan untuk mendidik anak. Salah satunya untuk mengenalkan tanaman obat rumah tangga (TOGA) yang memiliki banyak manfaat. Game Edukasi TOGA merupakan media pembelajaran tentang tanaman obat keluarga yang dikemas dalam bentuk game android dua bahasa. Pengenalan media pembelajaran Game Edukasi TOGA dilakukan dengan metode presentasi oleh pematari dan praktek bersama siswa. Hasil akhirnya, game edukasi TOGA berhasil membantu siswa untuk mengenal tanaman obat rumahan (TOGA) dan menjadi media pembelajaran baru yang menarik tentang tanaman obat rumahan (TOGA).

Kata kunci: Game Android, Game Edukasi, TOGA

Abstract

Educational games are games with practical materials and questions designed in an interesting way and adapted to the development of education and technology. Educational games are designed to improve students' thinking skills, such as improving concentration and problem solving. Educational games are a fun way to educate children. One of them is to introduce household medicinal plants (TOGA) which have many benefits. TOGA Educational Game is a learning media about family medicinal plants packaged in the form of a bilingual android game. The introduction of the TOGA Educational Game learning media was carried out using the presentation method by the presenters and practicing with students. In the end, the TOGA educational game succeeded in helping students get to know home medicinal plants (TOGA) and became an interesting new learning medium about home medicinal plants (TOGA).

Keywords: Android Game, Educational Game, TOGA

1. PENDAHULUAN

Tanaman Obat Keluarga (TOGA) merupakan tanaman hasil budidaya rumahan yang berkhasiat sebagai obat (Fardani Annisa Achmad Fuad & Annisa, 2019). TOGA dapat digunakan dalam berbagai penyelenggaraan upaya kesehatan masyarakat meliputi upaya preventif (pencegahan), upaya promotif (meningkatkan/menjaga kesehatan) dan upaya kuratif (penyembuhan penyakit) (Bebet & Mindarti, 2015). Selain sebagai obat, TOGA juga dapat digunakan sebagai bahan masakan, pewarna, perawatan kulit, perawatan tubuh serta menjadi

peluang bisnis yang menguntungkan karena tingginya kebutuhan tanaman obat baik untuk pribadi maupun umum (*Manfaat Tanaman Obat Keluarga (TOGA) - Kelurahan KALIREJO*, 2020). Keberhasilan penggunaan TOGA tergantung dari masyarakat yang mengetahui manfaatnya. Untuk lebih menyadarkan masyarakat khususnya anak-anak tentang manfaat TOGA, dibuatlah pendekatan ilmiah yang menarik dengan menggunakan permainan. Jurnal tentang Implementasi *Game* Edukasi dalam Pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dapat menerima proses pembelajaran menggunakan *game* edukasi. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami kenaikan setelah bermain *game* edukasi (Mulyani, 2020). Jurnal tentang minat memainkan *game* edukasi berbasis *smartphone* juga menyebutkan bahwa 78% sampel menyatakan bahwa memainkan *game* edukasi *Bubble Zoo Collect* dapat meningkatkan pengetahuan dan lebih efektif untuk media belajar (Kuswanto, 2018). SDN 3 Made Lamongan merupakan Sekolah Adiwiyata Mandiri yang memiliki ikon kencur, jahe dan daun kelor. Sebelum adanya K-2013/Kurlitas terdapat mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) di SDN 3 Made Lamongan. Namun, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru SDN 3 Made Lamongan diketahui bahwa kurikulum sekolah dasar saat ini, buku ajar untuk siswa terbatas pada buku tematik yang membahas secara umum tentang tanaman obat keluarga. Sehingga siswa kurang mendapat pengetahuan mengenai jenis TOGA dan manfaatnya yang mana TOGA merupakan ikon sekolah mereka. Ibu Khoirun Niswatin, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah menyatakan bahwa belum ada media pembelajaran khusus mengenai TOGA sejak dihapusnya mata pelajaran PLH.

Tujuan dilaksanakannya kegiatan sosialisasi *Game* Edukasi TOGA sebagai media pembelajaran Tanaman Obat Keluarga (TOGA) adalah untuk mengenalkan tanaman obat keluarga dan manfaatnya kepada anak-anak. Selain itu, juga untuk mengenalkan media pembelajaran baru menggunakan *game* edukasi yang menyenangkan dan mudah difahami. Dengan menggunakan *game* edukasi, belajar menjadi lebih menyenangkan. Belajar sekaligus bermain dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Diharapkan dengan dibuatnya media pembelajaran edukasi berbasis *game*, tanaman obat keluarga dapat terus dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia mulai dari anak-anak hingga mereka dewasa.

2. METODE

Sosialisasi *Game* Edukasi TOGA dilakukan dalam dua tahap, yaitu metode presentasi dan praktek.

a. Metode Presentasi

Sosialisasi ini diawali dengan pemaparan materi tentang Tanaman Obat Keluarga (TOGA). Pemateri juga menjelaskan bagaimana cara memainkan *Game* Edukasi TOGA.

b. Metode Praktek

Setelah pemaparan materi, siswa siswi mempraktekkan secara langsung fitur-fitur belajar dan bermain dalam *Game* Edukasi TOGA dan dibimbing oleh mahasiswa PENS Lamongan.

Berikut adalah alur pelaksanaan sosialisasi media pembelajaran tanaman obat keluarga berbasis *game* di SDN 3 Made Lamongan:

- a. Pembukaan acara
- b. Sambutan ketua pelaksana
- c. Sambutan ketua program studi
- d. Sambutan perwakilan SDN 3 Made Lamongan
- e. Pemaparan materi TOGA
- f. Penginstalan aplikasi *Game* Edukasi TOGA
- g. Sosialisasi *Game* Edukasi TOGA
- h. Evaluasi
- i. Pembagian *doorprize*
- j. Penutup dan foto bersama

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi media pembelajaran tanaman obat keluarga berbasis *game* dilaksanakan pada Jumat, 27 Mei 2022 di SDN 3 Made Lamongan dengan peserta 30 siswa. Sosialisasi dibuka oleh pembawa acara kemudian dilanjutkan dengan sambutan serta penyerahan vandel dari Ketua Pengabdian Masyarakat kepada perwakilan sekolah.



Gambar 1. Acara Pembukaan dan Sambutan



Gambar 2. Penyerahan Vandel

Acara selanjutnya adalah pemaparan materi tentang tanaman obat keluarga (TOGA) oleh mahasiswa PENS PSDKU Lamongan.



Gambar 3. Pemaparan Materi TOGA

Sebelum ke sosialisasi Game Edukasi, dilakukan penginstalan aplikasi Game Edukasi TOGA di *smartphone* masing-masing siswa. Setelah itu, belajar dan bermain menggunakan Game Edukasi dimulai. Kegiatan ini dilakukan dalam dua sesi, sesi pertama yaitu Game Edukasi TOGA Bahasa Indonesia dengan peserta 30 siswa kelas 5 dan 6 dan sesi kedua yaitu Game Edukasi TOGA Bahasa Inggris dengan peserta 14 siswa kelas 6. Pertama, mahasiswa PENS PSDKU Lamongan akan mengarahkan siswa untuk membuka game, memilih fitur belajar kemudian bermain.



Gambar 4. Pendampingan Sesi Belajar dan Bermain

Sebagai evaluasi, mahasiswa akan mencatat perolehan skor siswa kemudian menyebarkan kuisisioner kepada masing-masing siswa.



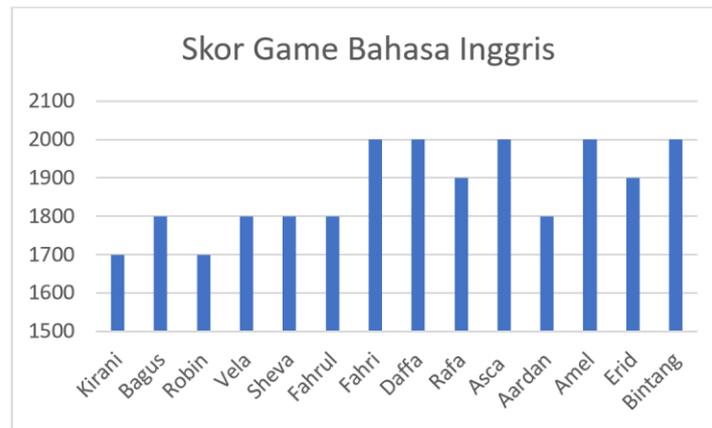
Gambar 5. Pencatatan Skor



Gambar 6. Pengisian Kuisisioner



Gambar 7. Hasil Skor Game Edukasi Bahasa Indonesia



Gambar 8. Hasil Skor Game Edukasi Bahasa Inggris

Hasilnya, mayoritas siswa mendapat skor tinggi dan lebih dari 5 siswa mendapat skor sempurna yaitu 2000. Yang berarti siswa dapat memahami dengan baik materi yang diberikan dalam *game* sehingga mereka mampu menjawab dengan baik pada fitur bermain. Selain itu, dari kuisioner diketahui bahwa siswa senang memainkan *Game* Edukasi TOGA dan menyatakan berminat untuk memainkan *game* edukasi lainnya. Artinya *Game* Edukasi TOGA dapat menjadi media pembelajaran baru bagi siswa SDN 3 Made Lamongan untuk mengenal TOGA dengan cara yang menyenangkan dan materi yang mudah difahami. Diakhir sesi sosialisasi setiap siswa akan mendapat door prize berupa satu set pensil dari mahasiswa PENS PSDKU Lamongan sebagai apresiasi atas skor yang siswa dapatkan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi yang diadakan mahasiswa Politeknik Elektronika Negeri Surabaya Pendidikan Diluar Kampus Utama (PSDKU) Lamongan yang diadakan pada Jumat, 27 Mei 2022 pukul 08.30 dihadiri oleh 30 siswa di SDN 3 Made Lamongan. Dari kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Game* Edukasi TOGA dapat menjadi media pembelajaran baru tentang Tanaman Obat Keluarga (TOGA) yang informatif, menyenangkan dan mudah difahami anak-anak. Kesimpulan tersebut didukung dengan nilai keberhasilan kuisioner sebesar 94,76% serta hasil skor yang diperoleh masing-masing peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Fardani Annisa Damastuti, S.ST., M.T. selaku Ketua Pelaksana Pengabdian Masyarakat PENS PSDKU Lamongan tahun 2022, Bapak Darmawan Aditama, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi MMB PSDKU Lamongan, Ibu Khoirun Niswatin, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 3 Made Lamongan, segenap guru SDN 3 Made Lamongan, dosen PENS PSDKU Lamongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bebet, N., & Mindarti, S. (2015). Buku Sakut Tanaman Obat Keluarga (TOGA). *Isbn: 978-979-3595-49-8, 1-24(09), 52-54.*
- Fardani Annisa Achmad Fuad, A. K., & Annisa, F. (2019). Implementasi Game Mewarnai Tanaman Obat Keluarga Untuk Orang Dewasa. *Jurnal Teknologi Dan Terapan Bisnis, 2*(Vol 2 No 1 (2019): Vol 2 No 1 (2019): Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis), 120-129. <http://jurnal.aksi.ac.id/index.php/jttb/article/view/62%0Ahttp://jurnal.aksi.ac.id/index.php/jttb/article/view/21>
- Kuswantoro, R. H. (2018). Minat Memainkan Game Edukasi Berbasis Smartphone (Studi Kasus

- Pada Minat Komunitas Gamer Semarang Memainkan Game Bubble Zoo Collect). *Journal of Animation and Games Studies*, 4(1), 51-72. <https://doi.org/10.24821/jags.v4i1.2121>
- Manfaat Tanaman Obat Keluarga (TOGA) - Kalurahan KALIREJO*. (2020).
- Mulyani, S. (2020). Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. In *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry* (Issue 1). <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>