



# SALAM

## Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i

P-ISSN: 2356-1459. E-ISSN: 2654-9050

Vol. 8 No. 6 (2021), pp. 2081-2090

DOI: 10.15408/sjsbs.v8i6.23346

<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/index>



### Gaya Belajar Anak-Anak Dengan Pendekatan Games Edukasi Di Masa Pandemi Covid-19; Studi Kasus di Desa Pucuk Kec. Pucuk Kab. Lamongan Jawa Timur\*

Siti Ngainnur Rohmah<sup>1</sup>, Muhammad Irfan Najmi<sup>2</sup>, Adam Malik<sup>3</sup>, Baqin Al-Karim,<sup>4</sup>  
Dinna Fi Sabilla,<sup>5</sup> Afifah Umudini,<sup>6</sup> Naafi Farah Aziizah,<sup>7</sup> Amalia Sahida,<sup>8</sup>  
Muhammad Jibril,<sup>9</sup> Jul Karnaidin<sup>10</sup>

Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia (IAI AL-AZIS)



[10.15408/sjsbs.v8i6.23346](https://doi.org/10.15408/sjsbs.v8i6.23346)

#### Abstract

Covid-19 has had a significant impact on the educational world. Students learn using an online learning system during the pandemic. Many students are dissatisfied with their education. As a result, we require a method of instruction that is pleasing to students, specifically through educational games. The purpose of this study is to ascertain the learning styles of students at Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Pucuk Village, Lamongan Regency, using an educational games approach. This is a qualitative research method utilizing an empirical normative approach. The research sample consisted of fifth-grade students from Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Pucuk Village in Lamongan Regency during the academic year 2020/2021. Questionnaires and interviews were used to collect data. The data were analyzed descriptively. The findings of a study conducted on fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Pucuk Village, Lamongan Regency revealed that (1) 47.3 percent of students had a dominant visual learning style, 63.9 percent had a dominant auditory learning style, and 83.3 percent had a dominant learning style. The majority of people are kinesthetic. It can be concluded that the learning styles of fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Pucuk Village in Lamongan Regency are predominantly kinesthetic – auditory. (2) Teachers who teach respond positively to the effectiveness of student learning style counseling activities using an educational games approach and agree on the critical nature of understanding students' learning styles in order to employ effective and efficient learning methods and approaches, including the educational games approach.

**Keywords:** Educational Game; Approach; Covid 19

#### Abstrak

Covid-19 telah membawa dampak serius dalam dunia Pendidikan. Selama pandemic siswa belajar dengan sistem pembelajaran daring. Banyak siswa yang merasakan kejenuhan dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan pendekatan belajar yang menyenangkan siswa, yaitu dengan game edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gaya belajar siswa

---

\*Received: Nov 12, 2021, Revision: Nov 15, 2021, Published: December 22, 2021.

<sup>1</sup> **Siti Ngainnur Rohmah** adalah Dosen Pada Prodi Hukum Tatanegara (Siyasah), Fakultas Syariah Institut Agama Islam Al Zaytun Indonesia, alamat email: [siti.ngainnur@iai-alzaytun.ac.id](mailto:siti.ngainnur@iai-alzaytun.ac.id).

<sup>2</sup> 2-10 Mahasiswa Institut Agama Islam Al Zaytun Indonesia, alamat email: [adaaaam.maaaaalik@gmail.com](mailto:adaaaam.maaaaalik@gmail.com)

dengan pendekatan *games* edukasi pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk, Kabupaten Lamongan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan normative empiris. Sampel penelitiannya adalah siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk, Kabupaten Lamongan tahun pembelajaran 2020/2021. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kuesioner dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian pada siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk, Kabupaten Lamongan menunjukkan bahwa (1) 47.3% siswa memiliki gaya belajar dominan berupa visual, 63.9% siswa memiliki gaya belajar dominan berupa auditori, dan 83.3% siswa memiliki gaya belajar dominan berupa kinestetik. Dapat disimpulkan bahwa gaya belajar siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk, Kabupaten Lamongan cenderung memiliki gaya belajar kinestetik – auditori. (2) Para guru yang mengajar menanggapi keberkesanan dari kegiatan penyuluhan gaya belajar siswa dengan pendekatan *games* edukasi dan sepakat tentang pentingnya mengetahui gaya belajar siswa agar dapat menerapkan metode dan pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien, di antaranya melalui pendekatan *games* edukasi.

**Kata Kunci:** Game Edukasi; Pendekatan; Covid 19

## A. PENDAHULUAN

Dunia saat ini sedang dilanda wabah Covid-19 yang sampai saat ini belum menunjukkan kapan berakhirnya. Wabah ini telah memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap berbagai sektor, diantaranya adalah sektor pendidikan. Pendidikan menjadi suatu faktor utama dalam pembentukan karakter suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu upaya yang mampu mengembangkan potensi-potensi yang ada pada setiap individu masyarakat.<sup>4</sup> Namun, wabah ini telah menghambat proses dari usaha tersebut dan memaksa masyarakat untuk membatasi pergerakan secara fisik.

Di era globalisasi saat ini, segala hal mampu dicapai dengan ujung jari. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan untuk mencapai suatu informasi dengan sangat cepat. Hal ini harus dimanfaatkan sebaik mungkin agar segala aktivitas tetap bisa berjalan dengan efektif dan efisien. Di masa pandemi ini, segala aktivitas dilaksanakan di rumah, termasuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, yaitu tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid- 19) tertanggal 24 Maret 2020, yang menganjurkan untuk tetap melaksanakan proses belajar-mengajar dari rumah melalui pembelajaran daring, sebagai usaha pemerintah dalam memutuskan mata rantai penularan virus ini<sup>5</sup>.

Penggunaan aplikasi tatap muka seperti *Zoom Meeting*, *Google Meeting* dan *Skype*, dan media-media pendukung seperti aplikasi *WhatsApp*, *Google Sites*, *Google Classroom*, *Padlet*, *Edmodo* untuk proses belajar-mengajar mendapatkan sambutan yang baik oleh seluruh masyarakat. Namun, penggunaan aplikasi tersebut tidak menunjukkan tingkat efektivitas yang memuaskan bagi sistem pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar. Di antara faktor yang memengaruhi

---

<sup>4</sup> Jeanete Ophilia Papilaya, Neleke Huliselan, "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa", Ambon: *Jurnal Psikologi Undip*, Vol. 15: 56.

<sup>5</sup> Evy Aldiyah, "Perubahan Gaya Belajar di Masa Pandemi Covid-19", Jakarta: *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, Vol. 1: 8.

efektivitas pembelajaran adalah sarana penunjang yang masih belum menyeluruh seperti ketersediaan perangkat bagi siswa, kecukupan kuota internet dan kecepatan sinyal (Perubahan Gaya Belajar di Masa Pandemi Covid-19). Sehingga hal ini memberikan dampak penurunan terhadap tingkat pemantauan dan bimbingan guru secara langsung terhadap perkembangan pelajar akibat perubahan gaya belajar yang masih di dalam proses beradaptasi dengan kondisi dan situasi pandemi Covid-19.<sup>6</sup>

Pada dasarnya, proses pembelajaran yang ideal adalah mampu menciptakan interaksi timbal balik yang baik antar guru dan pelajar. Interaksi timbal balik yang baik ini akan memengaruhi tingkat pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan sikap pelajar yang dapat dinilai melalui sesi ujian bertulis maupun perilaku di kehidupan sehari-hari. Di masa pandemi ini, idealisme proses pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan pembelajaran jarak jauh yang tercantum di dalam peraturan pemerintah. Para guru harus meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam membuat strategi belajar yang efektif dan efisien terhadap pelajar tingkat sekolah dasar dengan bantuan dan dampingan secara optimal dari orang tua.<sup>7</sup> Hal ini akan menciptakan suatu integritas yang tersistem antar guru dan orang tua dalam proses pembelajaran anak.

Masa anak-anak merupakan masa pertumbuhan yang sangat berharga bagi orang tua maupun guru, karena masa ini merupakan proses pembentukan dan pengembangan karakter dalam diri anak. Tiap-tiap anak memiliki perbedaan dan ciri khas baik dari fisik, sifat, karakter, kecerdasan, dan aspek lainnya sesuai dengan naluri seorang anak. Begitupun dengan gaya belajar yang dimiliki oleh anak-anak memiliki perbedaan yang sangat beragam. Anak juga memiliki kecerdasan yang sangat beragam, begitu pula dengan gaya belajarnya yang dapat menyesuaikan dengan kecerdasan yang dimilikinya<sup>8</sup>.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti dan ingin mengetahui gaya belajar siswa dengan pendekatan *games* edukasi pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk, Kabupaten Lamongan. Maka dalam penelitian ini penulis memberikan judul: Gaya Belajar Anak-Anak Dengan Pendekatan Games Edukasi Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Desa Pucuk Kec. Pucuk Kab. Lamongan Jawa Timur).

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penyuluhan tentang pendekatan *games* edukasi gaya belajar, untuk mengamati efektivitas gaya belajar siswa dengan pendekatan tersebut di

---

<sup>6</sup> Evy Aldiyah, "Perubahan Gaya Belajar di Masa Pandemi Covid-19", hlm.9.

<sup>7</sup> Ina Magdalena, Ahmad Edo Erdian, Ragil Marcelino, "Analisis Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri Poris Pelawad 03 Kota Tangerang", Tangerang: *Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 2: 304.

<sup>8</sup> Luk Luk Nur Mufidah, "Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak", Tulungagung: *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 1: 248.

masa pandemi Covid-19. Setelah penyuluhan, siswa dan guru menanggapi penyuluhan tersebut. Populasi dari penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk dengan sampel terpilih adalah siswa kelas 5 sebanyak 18 orang dan guru yang mengajar di tingkat tersebut sebanyak 3 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah memberikan kuesioner dengan instrumen pendidikan, dalam bentuk angket yang dikemas di dalam *Google Form*. Angket tersebut diisi oleh siswa dan guru untuk memperoleh data tentang gaya belajar siswa dan pendapat guru tentang pendekatan *games* edukasi yang diterapkan dalam proses pembelajaran, yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

## C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Diskursus Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan suatu kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan atau informasi dan cara untuk mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang telah diperoleh.<sup>9</sup> Menurut Fleming dan Mills "Gaya belajar merupakan suatu kecenderungan siswa dalam mengadaptasi suatu strategi dalam belajarnya, sebagai bentuk dari tanggung jawabnya untuk menemukan sebuah pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk memenuhi tuntutan saat belajar di kelas, maupun dari mata pelajaran yang sedang atau akan dipelajari." Rina Dunn berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi gaya belajar seseorang terdiri dari beberapa faktor, diantaranya adalah faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan.<sup>10</sup>

### 2. Macam-macam Gaya Belajar

Setiap individu memiliki gaya belajar tersendiri, sehingga gaya belajar tersebut akan mempengaruhi informasi atau pengetahuan yang didapatkan oleh individu tersebut. Gaya belajar pada umumnya terbagi kepada tiga macam: gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Mengidentifikasi gaya belajar siswa merupakan salah satu langkah untuk memahami karakter siswa sehingga pamong didik mampu menyampaikan informasi atau pengetahuan secara optimal kepada siswa. Dengan harapan, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Berikut ini merupakan macam-macam gaya belajar:

1. Gaya belajar visual, merupakan gaya belajar yang lebih dominan menggunakan indera penglihatan (mata), dengan kata lain gaya belajar visual merupakan cara belajar melalui pengamatan atau melihat sesuatu baik itu benda, gambar,

---

<sup>9</sup> Jeanete Ophilia Papilaya, Neleke Huliselan, "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa", hlm. 58.

<sup>10</sup> Luk Luk Nur Mufidah, "Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak", hlm. 250.

tulisan, ataupun diagram.<sup>11</sup> Gaya belajar ini memiliki penglihatan yang sangat tajam dalam melihat dan mengamati berbagai macam yang ada di sekitarnya. Tipe belajar seperti ini sangat mengandalkan penglihatan dengan melihat sebuah bukti konkrit dari sebuah informasi ataupun pengetahuan yang didapatkan untuk mempermudah pemahaman dari apa yang telah diperoleh tersebut. Gaya belajar visual memiliki beberapa ciri-ciri yaitu: lebih dominan belajar dengan cara mengamati, melihat, dan memandangi suatu objek. Tipe visual ini cepat mempelajari materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan, diagram, gambar, atau objek nyata lainnya.<sup>12</sup>

2. Gaya belajar auditori, merupakan gaya belajar yang lebih dominan menggunakan indera pendengaran (telinga). Dengan kata lain gaya belajar ini menggunakan cara mendengar untuk mempermudah proses penerimaan dan pemahaman informasi atau pengetahuan yang telah didapat.<sup>13</sup> Seseorang yang memiliki gaya belajar ini biasanya lebih mudah dalam menerima dan memahami sebuah informasi atau pengetahuan hanya melalui pendengarannya atau dengan cara lisan. Beberapa orang yang memiliki gaya belajar ini mengalami kesulitan saat memahami sebuah informasi dalam bentuk tulisan, karena indera pendengarannya yang lebih dominan untuk memahami pengetahuan dibandingkan dengan indera yang lainnya.<sup>14</sup> Gaya belajar auditori memiliki beberapa ciri-ciri diantaranya: senang membaca buku dengan suara yang lantang ataupun mendengarkan sesuatu dengan suara lantang dan jelas, lebih mudah mengingat sesuatu berdasarkan apa yang telah didengarnya, mudah terganggu jika ada suara bising dan keributan di sekitarnya, dapat menirukan suatu irama musik, ataupun nada suara setelah mendengarkannya, kurang pandai dalam menulis sesuatu tetapi sangat pandai dalam bercerita, senang berdiskusi dengan kelompok ataupun dengan orang lain, dan sangat menyukai musik daripada seni yang lainnya.<sup>15</sup>
3. Gaya belajar kinestetik, merupakan gaya belajar yang menggunakan sentuhan, bergerak, dan bekerja sebagai sarana untuk dapat mempermudah menerima dan memahami informasi ataupun pengetahuan yang telah diberikan. Gaya belajar ini menggunakan tangan sebagai pusat penerima informasi dan pengetahuan. Seseorang yang memiliki gaya belajar ini cenderung lebih mudah menerima dan memahami sesuatu hanya dengan menyentuh atau mengerjakan sesuatu secara langsung.<sup>16</sup> Gaya belajar kinestetik memiliki beberapa ciri-ciri

---

<sup>11</sup> Rohmat Indra Borman, Erma Idayanti, Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK), Lampung: *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, Vol. 3: 9.

<sup>12</sup> Arylien Ludji Bire, Uda Geradus, dan Josua Bire, Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa, Kupang: *JURNAL KEPENDIDIKAN*, Vol. 44: 171.

<sup>13</sup> Jeanete Ophilia Papilaya, Neleke Huliselan, "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa", hlm. 59.

<sup>14</sup> Arylien Ludji Bire, Uda Geradus, dan Josua Bire, Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa, hlm. 172.

<sup>15</sup> Jeanete Ophilia Papilaya, Neleke Huliselan, "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa", hlm. 59.

<sup>16</sup> Arylien Ludji Bire, Uda Geradus, dan Josua Bire, Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa, hlm.173.

diantaranya: senang belajar sambil bergerak, lebih mudah memahami sesuatu dengan cara mempraktekannya secara langsung, tidak betah saat duduk diam dalam waktu yang lama, dan senang melakukan permainan yang berkaitan dengan aktivitas fisik.<sup>17</sup>

### 3. Urgensi Pendekatan Games Edukasi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Penggunaan media permainan seperti games dan lainnya dapat membantu guru untuk mengidentifikasi gaya belajar anak. Dengan hal ini guru dapat menggunakan strategi, media, dan menyusun rencana pembelajaran dengan baik sesuai dengan gaya belajar anak. Dalam pembelajaran terdapat berbagai macam permainan yang dapat dijadikan sebagai sarana edukasi agar kegiatan pembelajaran lebih asik dan menarik bagi siswa. Guru dapat membuat berbagai macam permainan yang ditujukan untuk edukasi pembelajaran.

*Game* merupakan kegiatan penyelesaian masalah dengan menggunakan cara yang menyenangkan. *Game* juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dimana ketika dimainkan dapat membuat seseorang merasa senang gembira. *Game* yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dapat dikatakan sebagai game edukasi. *Game* edukasi merupakan permainan yang dikembangkan untuk tujuan pendidikan yang mana memiliki karakter pendidikan dan hiburan. Menurut Pusari (2016) game atau permainan edukasi merupakan sebuah media yang dijadikan alat untuk memberikan stimulus pada berbagai aspek perkembangan yang sedang dialami oleh anak<sup>18</sup>. *Game* edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran, sehingga anak dapat belajar sambil bermain *game*. Ketika anak merasa senang belajar sambil bermain diharapkan materi pelajaran yang disampaikan akan lebih mudah untuk dipahami oleh anak. *Game* edukasi ini fungsinya untuk menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, emosi, dan nilai-nilai sikap yang baik.<sup>19</sup>

Sebagai guru sudah seharusnya untuk selalu meningkatkan kreatifitas dan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar, agar dapat menarik minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. *Game* edukasi dapat dikembangkan sendiri berdasarkan kreatifitas dan menyesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, agar anak dapat mengembangkan kemampuan, kecerdasan, sikap, dan aspek lainnya yang ada pada diri tiap anak.

Angket yang dibuat oleh penulis diisi oleh siswa setelah pelaksanaan penyuluhan tentang pendekatan *games* edukasi yang sesuai dengan gaya belajar anak. Penggunaan angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang gaya belajar siswa melalui pendekatan *games* edukasi. Kuesioner telah diisi oleh 18 siswa kelas 5

---

<sup>17</sup> Jeanete Ophilia Papilaya, Neleke Huliselan, "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa", hlm. 59.

<sup>18</sup> Muthiara Firdaus, Elise Muryanti, Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini, Padang: *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4: 1222-1223.

<sup>19</sup> Rohmat Indra Borman, Erma Idayanti, Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK), hlm. 9.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk, diperoleh data seperti yang disajikan dalam tabel 1, yang berisi Nomor pernyataan dan angka presentase.

Tabel 1

No. Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
	Jumlah dalam %	
1	38.9%	61.1%
2	55.6%	44.4%
3	61.1%	38.9%
4	66.7%	33.3%
5	83.3%	16.7%
6	83.3%	16.7%

Berikut ini merupakan penjelasan dari tabel 1 di atas yang merupakan pernyataan dan hasil pengisian angket yang telah diisi oleh siswa:

1. Apabila materi pelajaran yang diajarkan dalam bentuk gambar dan tulisan, saya lebih mudah memahami materi tersebut. Berdasarkan pada tabel di atas, 38.9% siswa menyatakan setuju dan 61.1% menyatakan tidak setuju akan pernyataan tersebut.
2. Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran dengan cara menulis materi yang telah disampaikan. Berdasarkan pada tabel di atas, 55.6% siswa menyatakan setuju dan 44.4% menyatakan tidak setuju akan pernyataan tersebut.
3. Saya lebih suka mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran, daripada membaca buku pelajaran sendiri. Berdasarkan pada tabel di atas, 61.1% siswa menyatakan setuju dan 38.9% menyatakan tidak setuju akan pernyataan tersebut.
4. Saya lebih senang belajar sambil mendengarkan musik. Berdasarkan pada tabel di atas, 66.7% siswa menyatakan setuju dan 33.3% menyatakan tidak setuju akan pernyataan tersebut.
5. Saya senang untuk mencoba mengerjakan sesuatu yang belum pernah saya kerjakan. Berdasarkan pada tabel di atas, 83.3% siswa menyatakan setuju dan 16.7% menyatakan tidak setuju akan pernyataan tersebut.
6. Saya lebih senang belajar dengan cara melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan pada tabel di atas, 83.3% siswa menyatakan setuju dan 16.7% menyatakan tidak setuju akan pernyataan tersebut.

Merujuk kepada pernyataan nomor 1 dan 2, menunjukkan bahwa 7 orang dari 18 siswa lebih mudah untuk menerima dan memahami suatu informasi dan pengetahuan melalui gambar dan tulisan. 10 orang dari 18 siswa, lebih mudah mengingat suatu informasi dan pengetahuan dengan cara menulis kembali informasi

dan pengetahuan yang diterima olehnya. Maka dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata sebanyak 9 orang dari 18 siswa, dengan presentase 47.3%, memiliki gaya belajar dominan berupa visual.

Berdasarkan pada pernyataan nomor 3 dan 4, menunjukkan bahwa 11 orang dari 18 siswa lebih suka atau senang mendengarkan penjelasan materi secara langsung dibandingkan membaca buku pelajaran sendiri. Dan 12 orang dari 18 siswa lebih senang untuk belajar sambil mendengarkan musik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata sebanyak 12 orang dari 18 siswa dengan presentase 63.9%, memiliki gaya belajar dominan berupa auditori.

Berdasarkan pada nomor pernyataan 5 dan 6 menunjukkan bahwa 15 orang dari 18 siswa senang untuk mencoba melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan. Dan 15 orang dari 18 siswa lebih senang untuk melakukan sesuatu secara langsung. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata sebanyak 15 orang dari 18 siswa dengan presentase 83.3%, memiliki gaya belajar dominan berupa kinestetik.

Dari data yang telah dikumpulkan, terkait dengan gaya belajar siswa, menunjukkan bahwa gaya belajar siswa kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk cenderung pada gaya belajar kinestetik –auditori. Oleh karena itu, pendekatan yang harus diambil oleh para pendidik mereka sebaiknya sesuai dengan gaya belajar kinestetik dan auditori. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa tersebut dalam menyerap informasi dan pengetahuan dengan cara yang efektif dan efisien melalui suatu kombinasi atau cara yang sesuai dengan gaya belajarnya. Ini sesuai dengan pernyataan Sukadi tentang definisi gaya belajar. Penggunaan *game* edukasi dinilai cukup efektif dan efisien untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membantu siswa untuk mempercepat pemahaman terkait materi pelajaran yang disampaikan guru. *Game* edukasi juga dapat membantu guru untuk memberikan stimulus pada anak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Juga anak dapat meningkatkan kualitas gaya belajar yang dimiliki agar dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Ketika anak merasa senang dan gembira maka akan semakin mudah bagi anak menerima berbagai macam informasi ataupun pelajaran, dan mudah untuk memahaminya. Pada saat uji coba penggunaan *game* edukasi untuk melatih kemampuan gaya belajar anak, terlihat bahwa anak-anak merasa sangat senang dan sangat antusias memainkan *game* yang telah dibuat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukasi sangat mempengaruhi proses belajar anak dan memberikan hiburan pada anak-anak dengan menyajikan sebuah permainan yang dikemas bersama materi pelajaran yang akan dipelajari.

Berikut adalah hasil kuesioner yang diisi oleh 3 orang guru kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk setelah mengikuti penyuluhan tentang gaya belajar dengan pendekatan *game* edukasi, seperti yang tercantum di dalam tabel 2 di bawah:

Tabel 2

Pertanyaan/ Pernyataan	Tanggapan responden (Guru)
Bagaimana menurut ibu/bapak guru mengenai pentingnya memahami gaya belajar siswa saat melaksanakan pembelajaran?	Agar pembelajaran dpt maksimal jadi sebagai guru harus memahami gaya belajar siswa
	Gaya belajar sangat penting untuk menunjang proses belajar siswa. Banyak sekali metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, untuk siswa sekolah dasar itu sendiri dengan model pembelajaran inkuiri dan diskusi sangat cocok untuk diterapkan
	Sangat penting karena gaya belajar sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, agar siswa siswi memahami materi yang diterangkan oleh guru
Apakah kegiatan penyuluhan ini dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang gaya belajar?	Ya
	Ya
	Ya

Dari data tersebut di atas, menunjukkan bahwa penyuluhan dengan menggunakan pendekatan *games* edukasi sesuai untuk mengidentifikasi gaya belajar anak dan membantu anak-anak untuk mengetahui gaya belajarnya. Guru juga sudah memahami gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing anak. Hal tersebut dapat membantu guru untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sehingga daripadanya, guru mendapat input tambahan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ina Magdalena, dkk<sup>20</sup>, bahwa siswa di tingkat Pendidikan sekolah dasar pada dasarnya harus belajar sambil bermain, tentunya dengan pendampingan guru dan orang tua. Guru maupun orang tua harus bisa mengidentifikasi dan mengetahui gaya belajar anak sedini mungkin, agar dapat mempermudah dalam memberikan pengarahan dan menguasai kondisi, serta situasi, saat belajar di kelas ataupun saat belajar di rumah.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk cenderung kepada kinestetik – auditori. Maka pendekatan *game* edukasi yang akan diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran harus berkaitan dengan pergerakan dan mendengar, sehingga siswa dapat menyerap dan menyimpan informasi dan pengetahuan yang diterima dengan baik melalui cara yang efektif dan efisien. Adapun

<sup>20</sup> Ina Magdalena, Ahmad Edo Erdian, Ragil Marcelino, "Analisis Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri Poris Pelawad 03 Kota Tangerang", hlm. 304.

di masa pandemi ini, kolaborasi antara guru dan orang tua di rumah harus ditingkatkan agar dapat menerapkan pendekatan *game* edukasi ini dengan baik, sesuai dengan gaya belajar anak. Sebagai orang tua ketika anak belajar dari rumah harus bisa menggunakan kreatifitasnya untuk membuat *game* edukasi yang menarik dan menyenangkan untuk anak agar anak senang belajar dan cepat memahami materi pelajaran. Begitupun dengan guru saat anak-anak belajar di kelas harus mampu mengembangkan kreatifitas untuk menggunakan *game* edukasi agar anak-anak senang belajar dan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik oleh anak. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian pada siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk, Kabupaten Lamongan menunjukkan bahwa: (1) rata-rata sebanyak 9 orang dari 18 siswa, dengan presentase 47.3%, memiliki gaya belajar dominan berupa visual, rata-rata sebanyak 12 orang dari 18 siswa dengan presentase 63.9%, memiliki gaya belajar dominan berupa auditori, dan rata-rata sebanyak 15 orang dari 18 siswa dengan presentase 83.3%, merupakan memiliki gaya belajar dominan berupa kinestetik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa gaya belajar siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nadhatul Ulama Desa Pucuk, Kabupaten Lamongan cenderung memiliki gaya belajar kinestetik – auditori. (2) Para guru yang mengajar menanggapi keberkesanan dari kegiatan penyuluhan gaya belajar siswa dengan pendekatan *games* edukasi ini dan sepakat tentang kepentingan mengetahui gaya belajar siswa agar dapat menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, di antaranya melalui pendekatan *games* edukasi.

#### REFERENSI:

- Aldiyah, Evy. ""Perubahan Gaya Belajar di Masa Pandemi Covid-19"." *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, Vol. 1, 2021: 8-9.
- Bire, Arylien Ludji & Geradus, Uda & Bire, Josua. "Pengaruh Gaya belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Kependidikan* Vol. 44, 2014: 171-173.
- Borman, Rohmat Indra & Idayanti, Erma. "Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK)." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* Vol. 03 No. 01, 2018: 9.
- Firdaus, Muthiara & Muryanti, Elise. "Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 4, 2020: 1222-1223.
- Magdalena, Ina & Erdian, Ahmad Edo & Marcelino, Ragil. ""Analisis Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri Poris Pelawad 03 Kota Tagerang"." *Jurnal Pendidikan dan Sains* Vol. 2, 2020: 304.
- Mufidah, Luk Luk Nur. "Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak." *Martabat : Jurnal Perempuan dan Anak* Vol. 1 No. 2, 2017: 248-250.
- Papilaya, Jeanete Ophilia & Huliselan, Neleke. "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa." *Jurnal Psikologi UNDIP* Vol. 15 No. 1, 2016: 56-59.