

PENERAPAN GAME-BASED LEARNING DAN PELATIHAN GOOGLE SITES DALAM MENINGKATKAN LITERASI GURU DAN SISWA

Muh. Rahmat^{1*}, Ruri
Muhammad Primatama
Danreng², Rustinah³,
Ashar⁴

1). 2). 3). 4) Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, STKIP Andi
Matappa

Article history

Received : 9 November 2024
Revised : 17 November 2024
Accepted : 21 Desember
2024

*Corresponding author

Muh. Rahmat
Email :
rahmatpgsd7@gmail.com

Abstrak

Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024, kurikulum merdeka ditetapkan secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka juga memberikan kepercayaan yang lebih besar kepada guru untuk merancang pembelajaran sesuai konteks, kebutuhan peserta didik dan kondisi satuan pendidikan mengingat begitu beragam kondisi satuan pendidikan dan daerah di Indonesia. Namun faktanya di lapangan Berdasarkan observasi, terdapat beberapa fakta yang sering ditemui terkait kendala guru dalam merancang media pembelajaran serta literasi dan numerasi siswa yang masih tergolong rendah. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa di SDN 10 Bonto serta meningkatkan kemampuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Program ini mencakup pelatihan guru tentang penggunaan Google Sites serta penerapan pembelajaran berbasis *game* yaitu *Game-Based Learning* (GBL) untuk siswa. Mitra pengabdian adalah para guru dan siswa kelas II dan III di SDN 10 Bonto, Desa Bonto Birao, Kecamatan Tondong Tallasa, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Metode meliputi observasi awal, pelatihan guru tentang penggunaan *Google Sites*, serta penerapan pembelajaran berbasis *game* (*Game-Based Learning*) GBL untuk siswa. Hasil menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan *Google Sites* secara mandiri untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Selain itu, siswa menunjukkan pemahaman literasi dan numerasi dasar yang lebih baik melalui aktivitas interaktif GBL. Keberhasilan program diukur melalui keterlibatan aktif guru dan siswa, peningkatan keterampilan digital guru, serta antusiasme siswa dalam pembelajaran. Program ini memberikan solusi praktis untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*; *Google Sites*; *Literasi Digital*

Abstract

Minister of Education, Culture, Research, and Technology Regulation No. 12 of 2024 officially establishes the Merdeka Curriculum as the foundational framework and structure for all educational institutions in Indonesia. The Merdeka Curriculum grants greater trust to teachers to design learning processes tailored to the context, needs of students, and conditions of educational institutions, considering the diverse circumstances of schools and regions in Indonesia. However, observations in the field reveal several recurring challenges, including difficulties faced by teachers in designing learning media and low literacy and numeracy levels among students. This community service program aims to improve literacy and numeracy skills among students at SDN 10 Bonto and enhance teachers' ability to develop technology-based learning media. The program includes teacher training on using *Google Sites* and the implementation of *Game-Based Learning* (GBL) for students. The program's partners are teachers and second- and third-grade students at SDN 10 Bonto, located in Bonto Birao Village, Tondong Tallasa Subdistrict, Pangkajene, and Islands Regency. The methods used include initial observations, teacher training on *Google Sites*, and the implementation of *game-based learning* (GBL) for students. The results indicate an improvement in teachers' ability to independently use *Google Sites* to create interactive and creative learning media. Additionally, students exhibit a better understanding of basic literacy and numeracy through interactive GBL activities. The program's success is measured by active participation from teachers and students, improved digital skills among teachers, and increased enthusiasm for learning among students. This program offers practical solutions to effectively support the implementation of the Merdeka Curriculum.

Keywords: *Game-Based Learning*; *Google Sites*; *Digital Literacy*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang ditujukan dapat mengubah perilaku kepribadian manusia dalam suasana belajar dan proses pembelajaran (Khakima et al., 2021). Aspek fundamental dalam pendidikan dasar adalah penguasaan literasi dan numerasi. Literasi mencakup kemampuan membaca, memahami, serta mengolah informasi, sedangkan numerasi berkaitan dengan kemampuan menggunakan angka dan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Ulfa et al., 2022). Hasil PISA 2023 masih menempatkan Indonesia di peringkat yang rendah. Rata-rata nilai PISA pada bidang literasi numerasi adalah 366 poin, berjarak 106 poin dari nilai rata-rata negara di dunia. Bahkan bidang literasi numerasi menjadi bidang dengan jumlah terbanyak dengan peserta didik yang masih memiliki kemampuan level rendah dibawah level dua jumlahnya sebesar 82%.

Sebagai upaya mengatasi masalah tersebut, pemerintah menerapkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai upaya membangun kebiasaan membaca yang positif pada siswa, sebagaimana diatur dalam Permendikbud No. 23/2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti yang memuat kewajiban membaca 15 menit sebelum mulai pelajaran di sekolah perlu diberi panduan lebih rinci agar efektif pelaksanaannya. Pada peraturan tersebut dijelaskan tentang salah satu cara dalam menumbuhkan budi pekerti yaitu dengan mengisi kegiatan membaca buku non pelajaran sebelum pelajaran dimulai selama lima belas menit. Sesuai dengan isi kebijakan yang termuat pada Permendikbud No. 23/2015, gerakan ini menegaskan bahwa untuk mengisi kegiatannya, sasaran dibiasakan membaca buku non pelajaran. Artinya, gerakan tersebut bukanlah berposisi sebagai kegiatan pembelajaran dalam medan intrakurikuler, tetapi Gerakan Literasi Sekolah merupakan kegiatan pembudayaan yang memberikan kontribusi *entry behavior* yang ditanamkan pada siswa dengan nilai-nilai kemanfaatan dapat memberikan dukungan terhadap kompetensi siswa untuk lancar dan mudah memahami wacana yang terkait dengan mata pelajaran (Khotimah et al., 2018)

Selain literasi, keterampilan numerasi juga menjadi fokus utama dalam pendidikan dasar. Literasi numerasi mengacu pada kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang melibatkan analisis dan pemahaman simbol atau bahasa matematika serta pengungkapan pernyataan tersebut melalui tulisan atau lisan (Herawan, 2021). Literasi numerasi menjadi sangat penting karena membentuk dasar keterampilan matematika yang akan memengaruhi kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan konsep numerik di berbagai situasi kehidupan. Literasi numerasi terdiri dari tiga aspek berupa berhitung, relasi numerasi, dan operasi aritmatika. Berhitung adalah kemampuan untuk menghitung suatu benda secara verbal dan kemampuan untuk mengidentifikasi jumlah dari benda. Relasi numerasi berkaitan dengan kemampuan untuk membedakan kuantitas suatu benda seperti lebih banyak, lebih sedikit, lebih tinggi, atau lebih pendek. Sementara itu, operasi aritmatika adalah kemampuan untuk mengerjakan operasi matematika dasar berupa penjumlahan dan pengurangan. Tiga aspek literasi numerasi yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan aspek dasar dalam pembelajaran matematika yang penting diperkenalkan sejak usia dini hingga anak memasuki kelas rendah (Mahmud & Pratiwi, 2019). Namun, pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif sering kali menjadi kendala dalam meningkatkan keterampilan tersebut.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan atau *Game-Based Learning* (GBL). Model ini menggabungkan elemen permainan digital dan non digital dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh konsep dan keterampilan baru secara menyenangkan (Medila & Suryani, 2023). Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah pembelajaran berbasis game atau *game-based learning* (GBL). *Game-Based Learning* merupakan penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014). *Game-Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai inovasi alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa sekaligus menjadikan pembelajaran menyenangkan (Radityastuti et al., 2023). Pembelajaran berbasis *game* juga dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran diantaranya dalam pemecahan masalah yang terdapat dalam game sehingga berdampak pada terwujudnya pembelajaran aktif. Pemilihan *game* yang tepat digunakan dalam pembelajaran akan berdampak pada peningkatan minat siswa untuk belajar (Sinaga et al., 2024). *Game-based learning* menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Model ini diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep-konsep dasar literasi dan numerasi secara mendalam dan aplikatif dengan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Namun, kesenjangan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan memengaruhi pengembangan keterampilan literasi dan numerasi. Hal ini disebabkan oleh sumber daya sekolah di perkotaan lebih baik dibandingkan dengan sekolah pedesaan pada kualitas pengajaran, pelatihan guru, dan kelengkapan sarana dan prasarana sekolah, sehingga sekolah di perkotaan lebih unggul (Khusaini & Muvera, 2020). Sebaliknya di daerah pedesaan dan daerah terpencil, semua komponen pendidikan tersebut umumnya terbatas, bahkan di daerah tertinggal sangat menghawatirkan (Anwas, 2019). Hal ini menyebabkan para guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi, yang kian diperparah oleh kondisi geografis seperti jalan yang rusak, sulitnya transportasi, serta keterbatasan akses terhadap teknologi.

Sebagian besar guru di daerah terpencil belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan perangkat digital seperti *Google Sites*, meskipun *platform* ini dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. *Website* bisa menjadi media untuk guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dimanapun dan kapanpun (Kusumaningtyas, 2022). *Google* menyediakan fitur media *website* melalui *platform Google Sites* yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran daring dengan baik. *Platform* ini sering dijumpai dalam pengoperasian teknologi digital berbasis web oleh guru (Devya et al., 2022). *Google sites* memungkinkan guru membuat *website* yang dapat digunakan baik secara kelompok maupun individu. Ini memungkinkan integrasi fitur *Google* lainnya seperti *Google Docs*, *Sheets*, *Forms*, dan *Calendar*, yang memudahkan pengelolaan materi pembelajaran. (Kusumaningtyas, 2022). Selain itu *Google sites* juga sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengupload video pembelajaran yang materi dan karakteristik topic materi tersebut sangat abstrak sehingga materinya dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik (Mardin & Nane, 2020). *Platform google sites* dipilih karena merupakan *platform* membuat *websites* yang tidak berbayar dan penggunaannya sangat sederhana dan mudah (Susanti et al., 2023).

Di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN 10 Bonto, Desa Bonto Birao, Kecamatan Tondong Tallasa, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, siswa masih menghadapi kesulitan dalam membaca, menulis, dan menghitung, khususnya pada siswa kelas II dan III yang belum mampu membaca dengan lancar maupun menyelesaikan operasi matematika dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Kendala ini diperburuk oleh keterbatasan sumber daya pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, sehingga siswa kurang terdorong untuk belajar secara efektif. Di sisi lain, guru di sekolah ini juga mengalami kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan mendukung peningkatan literasi siswa karena keterbatasan akses teknologi dan minimnya keterampilan digital. Sebagian besar guru belum mampu memanfaatkan *platform* seperti *Google Sites* untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, sehingga proses belajar mengajar masih didominasi metode ceramah tradisional yang kurang menarik bagi siswa. Rendahnya pemanfaatan teknologi ini tidak hanya menghambat peningkatan literasi digital guru dan siswa, tetapi juga berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, tim dosen dan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa mengadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dan pelatihan *Google Sites* kepada guru. Melalui pelatihan ini, guru-guru di SDN 10 Bonto diajarkan cara merancang media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik guna meningkatkan literasi dan numerasi siswa.

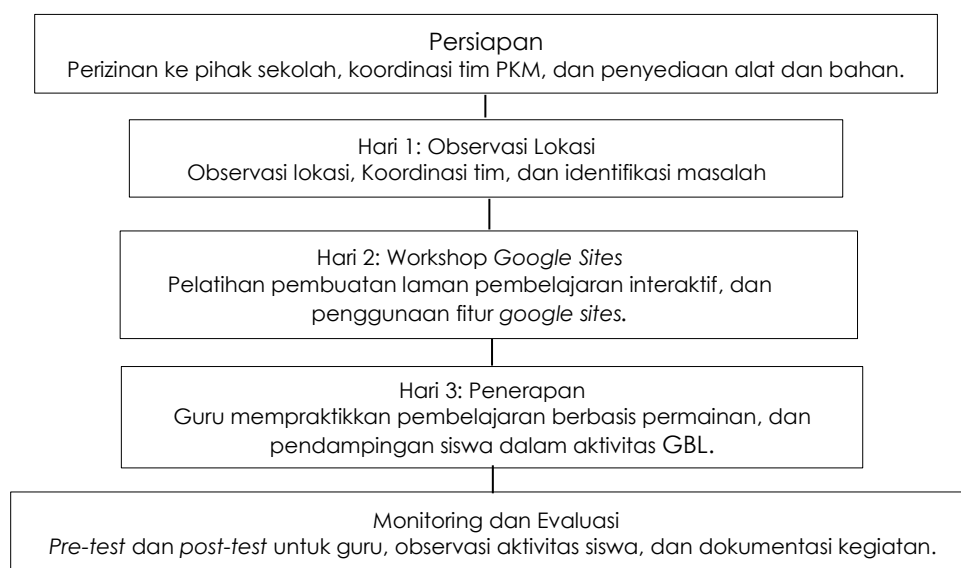
METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan dua pendekatan utama, yaitu pelatihan *Google Sites* dan penerapan metode *Game-Based Learning*. Pelatihan *Google Sites* menggunakan metode ceramah dan latihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi, sedangkan penerapan *Game-Based Learning* dilakukan melalui aktivitas berbasis permainan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif serta meningkatkan kemampuan literasi siswa. Sasaran dari kegiatan ini meliputi enam orang guru untuk pelatihan *Google Sites*, serta siswa kelas II dan III untuk penerapan *Game-Based Learning*.

Kegiatan dilaksanakan di SDN 10 Bonto, Desa Bonto Birao, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, selama tiga hari. Pada hari pertama, kegiatan dimulai pukul 09.00-12.00 WITA dengan melakukan observasi lokasi, koordinasi tim, dan identifikasi masalah. Hari kedua dilanjutkan dengan workshop pelatihan *Google Sites* mulai pukul 07.30-12.00 WITA, di mana guru diajarkan cara membuat laman pembelajaran interaktif menggunakan *Google Sites* sebagai pendukung materi. Hari ketiga, mulai pukul 07.30-09.30 WITA, dilaksanakan penerapan metode *Game-Based Learning* di kelas, di mana guru mempraktikkan pembelajaran berbasis permainan dengan panduan tim PKM.

Persiapan kegiatan mencakup perizinan kepada pihak sekolah, koordinasi tim PKM, dan penyediaan alat serta bahan seperti laptop, proyektor, materi pelatihan, dan media pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan survei lokasi dan identifikasi kebutuhan sekolah. Selanjutnya, workshop penggunaan *Google Sites*, diikuti dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan siswa. Pengelolaan sumber daya meliputi tenaga kerja dari tim PKM, dana untuk operasional kegiatan, serta peralatan dan bahan yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan.

Monitoring dan evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui observasi langsung, dokumentasi aktivitas, serta pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada peserta pelatihan *Google Sites*. Selain itu, efektivitas penerapan *Game-Based Learning* dinilai berdasarkan aktivitas siswa di kelas. Dengan metode ini, diharapkan kualitas pembelajaran di SDN 10 Bonto dapat meningkat, baik dari segi kemampuan guru dalam menggunakan teknologi maupun keaktifan belajar siswa.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

HASIL PEMBAHASAN

Program ini dilaksanakan melalui kunjungan lapangan di lokasi yang telah ditentukan di sekitar wilayah para peserta pelatihan. Program dimulai pada minggu keempat, yaitu pada tanggal 29 hingga 31 Juli 2024. Pembukaan kegiatan berlangsung di Ruang Guru SDN 10 Bonto, Kecamatan Tondong Tallasa, Kabupaten Pangkep, dengan melibatkan para peserta yang terdiri dari siswa dan guru. Kegiatan penerapan metode *game-based learning* dan pelatihan *google sites* akan dilaksanakan selama tiga hari, Kegiatan penerapan metode *game-based learning* dan pelatihan *google sites* dilaksanakan melalui kegiatan pertemuan tatap muka atau dalam hal ini disebut dengan proses kunjungan lapangan.

Secara teknis, program penerapan metode *game-based learning* dan pelatihan *Google Sites* ini dilaksanakan oleh mahasiswa pengabdian STKIP Andi Mattappa di Kabupaten Pangkep yang bertindak sebagai fasilitator. Mahasiswa pengabdian ini telah dibekali pelatihan khusus untuk memfasilitasi kegiatan sehingga dapat memberikan panduan yang efektif bagi peserta. Dalam menjalankan program, mereka berperan membantu siswa dalam memahami konsep *game-based learning* guna meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi, serta mendampingi guru dalam menguasai *Google Sites* sebagai media pembelajaran yang modern dan interaktif. Program ini dilaksanakan melalui pertemuan tatap muka, atau yang dikenal sebagai kunjungan lapangan, selama tiga hari berturut-turut. Setiap hari kegiatan memiliki fokus yang berbeda. Adapun susunan kegiatan pelatihan guru transformative disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. susunan kegiatan pelaksanaan kegiatan pelatihan google site

| Waktu | Acara | Pengisi Acara |
|---|---|---|
| Hari Pertama | Observasi Lapangan wawancara | Penyelenggara |
| Hari ke Dua (Pembukaan dan Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan <i>Google Sites</i>) | <ul style="list-style-type: none"> • Pembukaan • Sambutan-sambutan 1. Ketua kelompok mahasiswa pengabdian 2. Pihak sekolah SDN 10 Bonto • Kegiatan Inti • Pelaksanaan pelatihan <i>Google Sites</i> kepada guru SDN 10 Bonto • Penutup • Foto bersama guru SDN 10 Bonto | Muh. Rahmat, S.Pd.,M.Pd Bocci S.Pd M.Pd |
| Hari ke Tiga (Penerapan Metode Pembelajaran <i>game-based learning</i>) | <ul style="list-style-type: none"> • Pembukaan • Membagi tugas masing-masing • Kegiatan Inti • Menerapkan metode pembelajaran <i>game-based learning</i> kepada siswa kelas II, dan III. • Penutup • Foto bersama siswa SDN 10 Bonto | Penyelenggara Penyelenggara Penyelenggara |

Pada hari pertama, tim PKM tiba di lokasi pada pukul 09.00 WITA dan disambut oleh Kepala Sekolah, dan jajaran guru. Tim disambut baik karena sebelumnya telah dilakukan koordinasi intensif terkait pelaksanaan program ini. Kegiatan diawali dengan sesi perkenalan antara tim PKM dan pihak sekolah. Setelah itu, dilakukan diskusi awal terkait kebutuhan sekolah dan teknis pelaksanaan program. Pada hari ini, tim juga melakukan observasi untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di SDN 10 Bonto, termasuk kemampuan literasi dan numerasi siswa serta keterampilan guru dalam menggunakan teknologi. Observasi berlangsung hingga pukul 12.00 WITA.

Hari kedua dimulai dengan pembukaan resmi kegiatan PKM oleh Ketua Tim PKM, diikuti oleh sambutan dari Kepala Sekolah. Acara dilanjutkan dengan workshop pelatihan *Google Sites* bagi guru. Materi pelatihan disampaikan oleh mahasiswa STKIP Andi Mattappa sebagai penyelenggara yang memandu guru dalam memahami konsep dasar penggunaan *Google Sites*, seperti membuat laman interaktif, menyusun materi ajar,

dan menggunakan fitur pendukung seperti *Google Forms* dan *Google Docs*. Para guru mengikuti pelatihan ini dengan antusias, yang terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam mencoba setiap langkah pembuatan laman. *Workshop* berlangsung hingga pukul 12.00 WITA dan ditutup dengan sesi diskusi tanya-jawab, di mana guru menyampaikan pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan *google Sites*

Pada hari ketiga, kegiatan difokuskan pada penerapan metode *game-based learning* di kelas. Pada pukul 07.30 WITA, kegiatan dimulai dengan pengenalan metode GBL oleh tim PKM kepada guru dan siswa. Guru yang telah mengikuti pelatihan sebelumnya mempraktikkan penerapan GBL dengan bimbingan tim. Siswa diajak bermain *game* edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Penerapan metode permainan yaitu permainan "Kata Pintar" untuk literasi, di mana siswa harus menyusun kata-kata dari huruf acak, dan permainan "Hitung Cepat" untuk numerasi, di mana siswa berlomba menyelesaikan soal matematika dasar.

Kegiatan difokuskan pada penerapan metode pembelajaran berbasis *game* yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Siswa kelas II difokuskan pada meningkatkan keterampilan numerasi mereka, terutama konsep dasar matematika seperti perkalian, penjumlahan, dan pengurangan. Siswa pada jenjang ini berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka mulai memahami konsep-konsep matematika dasar melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret, dan berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas III di SDN 10 Bonto masih menghadapi masalah dalam membaca dengan pemahaman, menulis, dan menghitung. Pada tingkat ini, siswa umumnya diharapkan bahwa siswa sudah menguasai kemampuan dasar tersebut untuk mendukung pembelajaran di kelas yang lebih tinggi. Dengan pendekatan *game-based learning*, siswa diajak belajar melalui permainan yang dirancang untuk membantu mereka memahami konsep-konsep matematika secara lebih mudah dan menarik. Sementara itu, dalam kegiatan yang termasuk dalam *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)*, metode pembelajaran berbasis *game* digunakan untuk siswa kelas III.

Pada tahap ini, siswa berada pada tahap perkembangan yang penting, khususnya dalam aspek sosial, emosional, dan kognitif. Di usia ini, mereka mulai belajar untuk berkolaborasi dalam kelompok, mengambil peran aktif, dan menunjukkan rasa tanggung jawab yang lebih tinggi terhadap tugas yang diberikan. Tujuan dari Program P5 adalah untuk menumbuhkan sikap, nilai, dan keterampilan siswa dalam berbagai hal yang berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, kemandirian, kreativitas, dan rasa ingin tahu. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa untuk mengambil inisiatif, berkolaborasi, dan berpikir kritis dalam situasi nyata. Dengan adanya bimbingan langsung dari fasilitator, para siswa mendapatkan panduan dalam menjalankan permainan, serta pemahaman mendalam tentang nilai-nilai yang ingin dicapai melalui P5.



Gambar. 2 Penerapan Metode Pembelajaran *game-based learning*

Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas pelatihan bagi guru dan bagi siswa dilakukan evaluasi melalui observasi langsung yaitu guru atau fasilitator memantau ekspresi, partisipasi, dan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung pembelajaran. Kegiatan ini ditutup dengan sesi refleksi dan diskusi pada pukul 11.00 WITA, di mana guru dan siswa memberikan umpan balik positif terhadap program ini. Guru merasa terbantu dengan pelatihan *Google Sites*, sementara siswa merasa lebih senang belajar melalui permainan. Kegiatan ini memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi semua peserta dan berhasil mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif.

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini dapat diukur dari beberapa aspek yaitu peserta (guru dan siswa) mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan aktif dan antusias, guru mampu membuat dan mengembangkan situs menggunakan *Google Sites* secara mandiri setelah pelatihan selesai, terciptanya situs web yang fungsional dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Siswa dapat menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam membaca, memahami teks, serta mengekspresikan ide melalui tulisan. Sementara itu, dalam numerasi, siswa mampu memahami konsep matematika dasar, melakukan perhitungan dengan benar, dan menyelesaikan masalah matematika dengan lebih efisien. Siswa lebih aktif berpartisipasi, menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran, adanya peningkatan motivasi belajar, di mana siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, juga menjadi tanda keberhasilan, dan bekerja secara kolaboratif.

Tolak ukur keberhasilan kegiatan pelatihan penggunaan *Google Sites* untuk guru dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu peningkatan keterampilan teknis guru dalam menggunakan *Google Sites*, mampu membuat, mengedit, dan mengelola situs web yang informatif dan fungsional untuk keperluan pembelajaran, menggunakan *Google Sites* sebagai media untuk mendukung proses belajar mengajar, baik untuk menyusun materi, menyampaikan informasi, atau berinteraksi dengan siswa secara digital. Untuk mengukur efektivitas pelatihan *google sites*, dilakukan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum kegiatan dimulai untuk mengetahui tingkat pemahaman awal guru terkait materi yang diberikan. Setelah pelatihan selesai, dilakukan *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru. Hasil dari *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal mitra berada pada rata-rata 40%. Setelah pelatihan, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan dengan rata-rata menjadi 80%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan guru.

Tolak ukur kegiatan penerapan metode pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) adalah aktivitas siswa yang mencerminkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Keterlibatan ini meliputi tiga aspek utama yaitu: (1) Antusiasme ditunjukkan melalui respons emosional positif siswa, seperti rasa senang, motivasi tinggi, dan keinginan untuk terus berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Siswa yang antusias menunjukkan ekspresi kegembiraan, rasa penasaran, atau dorongan untuk mencoba kembali setelah menyelesaikan tantangan dalam permainan, (2) partisipasi aktif, terlihat dari sejauh mana siswa terlibat dalam aktivitas

pembelajaran. Hal ini meliputi keikutsertaan mereka dalam mengikuti aturan permainan, berinteraksi dengan guru dan teman, serta menunjukkan usaha aktif dalam menyelesaikan tugas dan (3) kreativitas dalam menyelesaikan tugas, ditandai dengan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menemukan solusi baru, atau menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif selama proses pembelajaran berbasis *game*. Untuk mengukur aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Game-Based Learning*, dilakukan evaluasi melalui observasi langsung yaitu guru atau fasilitator memantau ekspresi, partisipasi, dan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk membandingkan aktivitas siswa sebelum dan setelah penerapan GBL. Sebelum metode ini diterapkan, siswa cenderung kurang antusias, pasif, dan minim kreativitas. Setelah penerapan GBL, siswa menunjukkan perubahan yang signifikan dalam hal antusiasme, partisipasi aktif, dan kreativitas, hal ini dapat dibuktikan dengan dokumentasi yang diambil pada saat proses pembelajaran, sebagai berikut:



Gambar 3. Siswa antusias, berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan kreativitas dalam pembelajaran

Keunggulan dari kegiatan pelatihan penggunaan *google sites* yaitu memperkuat keterampilan digital guru, meningkatkan efisiensi dalam penyampaian materi memfasilitasi kolaborasi antar guru dan siswa, memudahkan akses informasi inovasi dalam pengajaran. Adapun keunggulan dari kegiatan penerapan metode pembelajaran *game-based learning* yaitu meningkatkan keterlibatan siswa, Memupuk kreativitas dan berpikir kritis, meningkatkan pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan kolaborasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kelemahan dari kegiatan pelatihan penggunaan *google sites* yaitu keterbatasan waktu pelatihan, kesenjangan keterampilan teknologi antar guru, keterbatasan akses teknologi, kesulitan adaptasi dengan metode baru, dan kurangnya dukungan pasca pelatihan. Adapun kelemahan dari kegiatan penerapan metode pembelajaran *game-based learning* yaitu membutuhkan waktu dan persiapan yang lebih, dan keterbatasan sumber daya.

Tingkat kesulitan kegiatan pelatihan penggunaan *google sites* yaitu tantangan bagi guru yang kurang berpengalaman dengan teknologi, kompleksitas fitur yang harus dipelajari, dan keterbatasan waktu untuk pelatihan. Peluang pengembangan kegiatan pelatihan penggunaan *google sites* yaitu peningkatan keterampilan digital guru, kemampuan untuk membuat konten pembelajaran yang kreatif, kesempatan untuk berkolaborasi dengan sesama guru, dan inovasi dalam metode pengajaran. Tingkat kesulitan kegiatan penerapan metode pembelajaran *game-based learning* yaitu membutuhkan lebih banyak waktu persiapan, dan keterbatasan sumber daya. Peluang pengembangan kegiatan penerapan metode pembelajaran *game-based learning* yaitu meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, dan mendorong inovasi pengajaran.

KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat di SDN 10 Bonto telah berhasil meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui dua kegiatan utama, yaitu pelatihan *Google Sites* untuk guru dan penerapan *Game-Based Learning*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan *Game-Based Learning* meningkatkan antusias siswa, yang berdampak pada pemahaman literasi dan numerasi mereka. Siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas, sementara guru berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Google Sites*. Meskipun program ini memberikan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan. (1) Kesenjangan keterampilan digital di kalangan guru, yang memerlukan pelatihan lebih lanjut, (2) Waktu Pelatihan yang terbatas, yang membatasi kedalaman pembahasan tentang *Google Sites* dan penerapan *Game-Based Learning*. Saran : (1) Mengadakan pelatihan berkelanjutan untuk memperkuat keterampilan digital guru. (2) Mengembangkan modul pembelajaran yang lebih *komprehensif* dan memperkenalkan berbagai model pembelajaran berbasis game yang dapat mendukung peningkatan literasi dan numerasi siswa secara lebih efektif.

PUSTAKA

- Anwas, O. M. (2019). KONTRIBUSI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI DAERAH TERTINGGAL CONTRIBUTION OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY UTILIZATION IN THE UNDERDEVELOPED AREA. *Jurnal Teknodik*, 018–028. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i3.559>
- Devya, L. M., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2022). Penggunaan *Google Sites* Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7518–7525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3550>
- Herawan, E. (2021). LITERASI NUMERASI DI ERA DIGITAL BAGI PENDIDIK ABAD 2.
- Khakima, L. N., Marlina, L., & Zahra, S. F. A. (2021). PENERAPAN LITERASI NUMERASI DALAM PEMBELAJARAN SISWA MI/SD. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1, 775–792.
- Khotimah, K., Akbar, S., & Sa'dijah, C. (2018). *Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah*.
- Khusaini, & Muvera. (2020). Prestasi Belajar dan Karakteristik Orang Tua: Studi Perbandingan Sekolah Menengah Atas Perkotaan-Pedesaan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*.
- Kusumaningtyas, S. I. (2022). PENGGUNAAN GOOGLE SITES DAN VIDEO PEMBELAJARAN SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATERI DIMENSI TIGA. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.51878/science.v2i1.914>
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). LITERASI NUMERASI SISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH TIDAK TERSTRUKTUR. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol4no1.2019pp69-88>
- Mardin, H., & Nane, L. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEPADA GURU MADRASAH ALIYAH SE-KABUPATEN BOALEMO. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 3(2), 78–82. <https://doi.org/10.30869/jag.v3i2.652>
- Medila, S., & Suryani, M. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. 7.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA GAME DIGITAL EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS LAPORAN PERJALANAN SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *LingTera*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.21831/lt.v1i2.2590>

Radityastuti, E. Y., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2023). IMPLEMENTASI DIGITAL GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMP. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 12(1), 96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v12i1.16047>

Sinaga, N. R., Anakampun, R., Sitompul, S. R., Nababan, D., & Simatupang, R. (2024). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025*.

Susanti, P., Jayadi, P., Hidayati, N. R., Riyanto, S., & Kiswardianta, R. B. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE BAGI GURU SMK CENDEKIA MADIUN. *Jurnal Terapan Abdimas*, 8(1), 141. <https://doi.org/10.25273/jta.v8i1.14022>

Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>

Format Sitasi: Rahmat, M., Danreng, R.M.P., Rustinah, Ashar. (2025). Penerapan *Game-Based Learning* dan Pelatihan *Google Sites* dalam Meningkatkan Literasi Guru dan Siswa. *Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 6(1): 400-409. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v6i1.5235>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialL ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))