

Pendidikan Melalui Permainan: Membangun Kreativitas dan Inovasi pada Generasi Digital

Indah Meilita^{1*}, Lelono Surya Timur², Masduki Asbari³

^{1,3}Univeritas insan pembangunan indonesia, Indonesia

²Institut teknologi indonesia, indonesia

*Corresponding author email: Indahmeilita03@gmail.com

Abstrak – Tujuan dari studi ini adalah untuk memperkenalkan inovasi dalam metode pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi, berkolaborasi, dan menciptakan solusi. Pada laporan studi ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan melakukan simak catat karena sumber data yang di peroleh dengan menyimak narasi lisan dari channel YouTube Bukalapak yang berjudul “Pendidikan melalui permainan” yang di paparkan oleh Aranggi Soemardjan. Hasil studi ini menunjukkan bahwa pendekatan inovatif dalam pendidikan dapat memberikan kebebasan dalam pembelajaran untuk mempersiapkan generasi digital natives menghadapi masa depan yang dinamis dan penuh peluang.

Kata Kunci: *Generasi Digital, Inovasi Pembelajaran, Pendidikan, Kreativitas.*

Abstract - freedom to explore, collaborate and create solutions. This study report uses a descriptive qualitative method by taking notes because the data source was obtained by listening to an oral narrative from the Bukalapak YouTube channel entitled "Education through games" explained by Aranggi Soemardjan. The results of this study show that innovative approaches to education can provide freedom in learning to prepare the generation of digital natives to face a dynamic and opportunity-filled future.

Keywords: *Digital Generation, Learning Innovation, Education, Creativity.*

I. PENDAHULUAN

Dalam era modern yang ditandai oleh perubahan teknologi yang cepat, Pendidikan menjadi salah satu pondasi penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan (Agus Purwanto et al., 2020; Asbari et al., 2020a, 2020b; Hyun et al., 2020; Putri et al., 2023; Tri Romadhona et al., 2022). Inovasi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk dikembangkan agar siswa bisa beradaptasi dengan berbagai kemajuan teknologi di era digital ini (Tsoraya et al., 2023). Dalam era yang penuh dengan perubahan teknologi dan perkembangan cepat, permasalahan ini mencakup bagaimana kita dapat mempersiapkan generasi digital untuk menghadapi dunia yang semakin terotomatisasi dan diubah oleh kecerdasan buatan.

Kreativitas dan inovasi adalah dua elemen kunci dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh era digital. Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan ide-ide baru, berpikir di luar kotak, dan melahirkan solusi kreatif untuk masalah yang kompleks. Menurut Teresa Amabile, seorang ahli psikologi, menggambarkan kreativitas sebagai proses menghasilkan ide-ide yang orisinal dan berguna yang diimplementasikan dalam tindakan. Sementara itu, inovasi melibatkan langkah-langkah berwujud untuk mengimplementasikan ide-ide kreatif tersebut menjadi produk, layanan, atau proses yang memberikan nilai tambah

Dalam era yang dikuasai oleh teknologi digital, generasi muda, atau yang dikenal sebagai generasi digital, menghadapi tantangan dan peluang yang belum pernah ada sebelumnya. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang terus berubah dengan akses yang lebih cepat dan mudah ke perangkat pintar, internet, serta beragam platform

digital. Perubahan ini telah memicu perkembangan kreativitas dan inovasi di kalangan generasi ini, yang pada memengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk pendidikan, pekerjaan, hiburan, dan budaya.

Kemajuan teknologi harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang terampil saat menggunakan teknologi tersebut (Agistiawati & Asbari, 2020; Kamar et al., 2020; Santoso et al., 2023). Memberdayakan setiap individu dengan keterampilan yang relevan di dunia digital dapat menjadi kunci untuk berpartisipasi dalam kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya negara mereka sekarang dan di masa depan. Teknologi bukanlah ide atau benda, tetapi suatu sistem sosial, ekonomi, dan politik yang berkembang secara kompleks Melvin Kranzberg (1986). Inovasi pendidikan diharapkan dapat memberikan dampak baik bagi masyarakat untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang ekonomi, sosial, dan bidang lainnya. Pemikiran yang kritis, kreatif, imajinatif, kekuatan subjek, dan kecerdasan emosional menjadi kunci keberhasilan inovasi.

Pendidikan tetap dianggap sebagai fondasi yang kuat untuk membentuk karakter individu yang lebih baik, dan karena itu, peningkatan dalam kualitas pendidikan diperlukan untuk menghasilkan generasi muda yang lebih berkualitas dan kontributif bagi kemajuan bangsa dan negara. Tujuan dari studi ini adalah untuk memperkenalkan inovasi dalam metode pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi, berkolaborasi, dan menciptakan solusi.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu melakukan observasi terhadap ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan dan perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan organisasi unit analisis. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode simak karena sumber data diperoleh dengan menyimak. Sumber data yang di simak adalah video dari akun YouTube BukaLapak dengan judul “ Permainan dalam pendidikan”. Subjek dalam penelitian ini adalah Founder Clevio coder game yaitu Aranggi Soemardjan. Sedangkan objek penelitiannya adalah membuat permainan untuk mengajarkan matematika bagi anak autisme (Brain Zen) yang dilakukan oleh Aranggi Soemardjan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagaimana generasi digital dapat dipersiapkan untuk menghadapi perubahan cepat dalam pendidikan dan teknologi.

Pendekatan pembelajaran inovatif. Pendidikan adalah suatu bidang yang terus berkembang dan beradaptasi dengan kebutuhan dan tuntutan untuk masa depan. Salah satu aspek penting dalam memastikan efektivitas pendidikan adalah menggunakan pendekatan pembelajaran inovatif menjadi penting dalam pembelajaran yang menarik. Lev Vygotsky, seorang psikolog perkembangan Rusia, menekankan bahwa pendidikan adalah proses sosial di mana pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan individu lain dalam masyarakat. Generasi digital membutuhkan pendekatan yang berbeda dalam pendidikan mereka, mereka lebih merespons pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk aktif berpartisipasi, berkolaborasi, dan mengambil inisiatif dalam pelajaran.

Era digital saat ini berdampak besar pada fenomena globalisasi, di mana masyarakat dunia semakin terintegrasi dan tidak lagi terbatas oleh batas wilayah negara. Banyak ahli telah menyampaikan pandangan mereka mengenai globalisasi, yang bervariasi sesuai dengan sudut pandang individu mereka. Beberapa melihat globalisasi sebagai sebuah proses sosial, sementara yang lain menganggapnya sebagai peristiwa sejarah alami yang menghubungkan bangsa-bangsa di seluruh dunia, tanpa memedulikan batas geografis, ekonomi, atau keragaman budaya yang ada di berbagai negara. Perkembangan teknologi digital yang semakin canggih telah membawa perubahan signifikan dalam dunia, menciptakan berbagai inovasi teknologi yang terus berkembang.

Berdasarkan pemaparan yang diberikan oleh narasumber Aranggi Soemardjan ia menciptakan pembelajaran inovatif. Dalam upaya untuk mencapai hal ini ia membentuk kelas Clevio coder, dalam kelas ini terdapat beberapa siswa berkebutuhan khusus, salah satunya adalah seorang siswa yang menderita ADD (*Attention deficit disorder*), yang merupakan gangguan pembagian perhatian. Siswa ADD ini benar-benar menginspirasi temannya. Mereka semua terinspirasi untuk berkolaborasi dan menciptakan solusi yang dapat membantu siswa ADD belajar dengan baik, terutama dalam hal memfokuskan perhatian mereka. Hasil kerja keras mereka

menciptakan sebuah permainan yang diberi nama “Brain Zen.” Permainan ini dirancang untuk membantu anak-anak yang mengalami ADD untuk mengembangkan fokus mereka.

Selain itu dikelas Clevio coder ini juga memiliki siswa autisme. Siswa ini adalah inspirasi besar dalam kelasnya. Mereka berkolaborasi untuk menciptakan permainan pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan matematika dengan cara yang lebih terbuka dan mudah di mengerti bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Dengan demikian, upaya kolaboratif ini menghasilkan soulusi edukatif yang mendukung siswa-siswa berkebutuhan khusus.

Pembelajaran kolaboratif: Mendorong inovasi dalam Pendidikan

Pembelajaran kolaboratif menurut Robert Slavin mendefinisikan pembelajaran kolaboratif sebagai sebuah metode di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama, yang dapat berdampak positif pada prestasi akademik dan perkembangan sosial. Inovasi merupakan suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Inovasi ini dapat berupa ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan perlu ditekankan bahwa pendidikan adalah ilmu normatif, maka fungsi institusi pendidikan adalah menumbuh kembangkan subyek didik ke tingkat normatif yang lebih baik, dengan cara/jalan yang baik, serta dalam konteks yang positif. Oleh karena itu, inovasi apa pun yang dilakukan dalam pendidikan tidak semata-mata atas pertimbangan efektivitas dan efesiensi, tetapi harus tetap mengacu pada upaya pembentukan manusia sejati yang memiliki kesadaran terhadap realitas dan mampu bertindak mengatasi dunia serta realitas yang dihadapinya

Inovasi pendidikan adalah tindakan menciptakan dan menyebarluaskan suatu alat dan praktik instruksional baru, bentuk organisasi maupun teknologi. Kendala utama yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang dapat memberikan panduan bagi praktik dan peningkatan system. Tony wagner menyatakan bahwa inovasi pendidikan harus mencakup pengembangan keterampilan yang relevan dengan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan pemikiran kreatif

Beberapa tahun terakhir, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyediakan sekolah dengan peralatan-peralatan kinerja yang dapat meningkatkan karakteristik siswa dan guru. Inovasi pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan manusia untuk perubahan lebih baik. penggunaan pengetahuan yang telah dikembangkan di dalam organisasi, serta pengetahuan yang telah dikembangkan di luar organisasi, untuk menciptakan nilai baru pendidikan menjadi media utama untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompeten. Perkembangan inovasi menuntut kepercayaan akan sebuah pembaharuan. Kemampuan inovasi diakui sebagai salah satu sumber daya internal paling penting yang dapat menghasilkan kinerja lembaga pendidikan sekolah yang unggul. Inovasi merupakan aspek penting dari pendidikan yang berkualitas

Pembelajaran inovatif sangat perlu dirancang untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan. Sehingga peserta didik mampu menyeimbangkan fungsi otak kiri maupun kanan dalam berfikir dan bertindak. Penggunaan bahan pembelajaran berbasis teknologi ini menjadi salah satu tantangan bagi seorang pendidik. Dimana harus mampu menggunakan teknologi dengan baik agar dapat menarik perhatian dan membangkitkan motivasi terhadap peserta didik. Jika pendidik sudah menggunakan teknologi dengan kreatif seperti penggunaan power point, alat peraga pembelajaran dengan di sertai gambar-gambar yang menarik maka sedikit demi sedikit akan dapat menarik perhatian peserta didik (Nurdyasnyah & Andiek, 2015).

Setiap perubahan yang berkembang akan menemukan temuan baru yang mampu memberikan kemudahan. Menggunakan variasi metode mengajar adalah yang sangat penting dalam proses pembelajaran, Game-based learning (GBL) merupakan sebuah jenis permainan yang dirancang khusus untuk keperluan edukasi sebagai sarana pembelajaran, yang dianggap lebih menarik daripada metode belajar mengajar konvensional.

Itu artinya pembelajaran berbasis game merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Selain meningkatkan hasil belajar, GBL juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan apa yang saya simak di video YouTube inovasi dari kelas yang dibuat oleh Aranggi Soemadja berhasil mendorong inovasi dalam pendidikan, kelas Clevio coder mampu membuat sebuah *game-based learning* yang diberi nama “ Brain Zen” . Dengan demikian pembelajaran kolaboratif ini mampu mendorong inovasi dalam pendidikan . Inovasi pembelajaran juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif .

IV. KESIMPULAN

Menghadapi perubahan cepat dalam pendidikan dan teknologi, generasi digital memerlukan pendekatan pembelajaran inovatif yang memungkinkan partisipasi aktif, kolaborasi, dan inisiatif dalam pembelajaran. Contoh nyata dari Arranggi Soemardjan dengan kelas Clevio coder menunjukkan bahwa inklusi siswa berkebutuhan khusus dapat menginspirasi inovasi edukatif yang berharga. Pembelajaran kolaboratif, seperti melalui game-based learning (GBL), menjadi alat penting dalam mendorong inovasi pendidikan yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memotivasi siswa secara signifikan. Pembelajaran kolaboratif, inovasi pendidikan, dan penggunaan game-based learning semakin mengubah wajah pendidikan. Kolaborasi siswa dalam kelompok kecil, pengembangan keterampilan abad ke-21, dan pemanfaatan teknologi membuka jalan menuju pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran membawa kegembiraan, interaktivitas, dan solusi edukatif yang relevan untuk generasi digital yang siap menghadapi masa depan yang dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agistiawati, E., & Asbari, M. (2020). Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas Swasta Balaraja. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 513–523. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/516>
- Agus Purwanto, Tukiran, M., Masduki Asbari, Choi Chi Hyun, Priyono Budi Santoso, Laksmi Mayesti Wijayanti, Purwanto, A., Tukiran, M., Asbari, M., Hyun, C. C., Santoso, P. B., & Wijayanti, L. M. (2020). Model kepemimpinan di lembaga pendidikan: a schematic literature review. *Journal of Engineering and Management Science Research (JIEMAR)*, 1(2), 255–266. <https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=2660964>
- Amabile . T. The Social Psychology of Creativity, T. M. Amabile, (1983).
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jiitp/article/view/43560> 8(2), 173-184.
- Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., WINANTI, W., Fayzhall, M., & Putra, F. (2020). Hard Skills Dan Soft Skills: Apa Membangun Inovasi Guru Sekolah Islam?. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 143-172: <http://doi.org/10.32478/evaluasi.v4i1.36>
- Asbari, M., Nurhayati, W., Purwanto, A., & Putra, F. (2020a). Pengaruh Genetic Personality dan Authoritative Parenting Style terhadap Pendidikan Karakter di Aya Sophia Islamic School. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 142–155. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.341>
- Asbari, M., Nurhayati, W., Purwanto, A., & Putra, F. (2020b). Pengaruh Genetic Personality dan Authoritative Parenting Style terhadap Pendidikan Karakter di Aya Sophia Islamic School. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 142–155. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.341>
- Chesbrough. H . Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology" (2006).
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161> 12(1), 136-151
- HM Anwar. M. Inovasi sistem pendidikan . (2018). <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/7851> (12 september 2023)
- Hyun, C. C., Tukiran, M., Wijayanti, L. M., Asbari, M., Purwanto, A., & Santoso, P. B. (2020). Piaget versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan antara Persamaan dan Perbedaan. *Journal of Engineering and Management Science Research (JIEMAR)*, 1(2), 286–293. <https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=2661032>
- Kamar, K., Asbari, M., Purwanto, A., Nurhayati, W., Agistiawati, E., & Sudiyono, R. N. (2020). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Praktek Pola Asuh Orang Tua Berdasarkan Genetic Personality. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 75. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i1.10196>
- Kusnandi, K. (2019). Mengartikulasikan Perencanaan Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Wahana Pendidikan*, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdik/article/view/7307> 6(1), 1-14.
- Laws. K . Technology and History: Kranzberg's Laws "Technology and Culture" (1986).

- Nurdyasnyah, N., & Andiek, W. (2015) .Membangun Pembelajaran Inovatif: Menyeimbangkan Fungsi Otak Kiri dan Kanan dengan Teknologi dalam Pendidikan. Jurnal Sinestesia, Vol. 12, No. 1, 2022, 145, Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi.
- Putri, F. E., Melani, J. A., Asbari, M., & Novitasari, D. (2023). Pendidikan Karakter Membentuk Moralitas Anak Bangsa: Sebuah Esai. Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan, 01(01), 20–24. <https://literaksi.org/index.php/jmp/article/view/5/4>
- Santoso, G., Rahmawati, P., Murod, M., & Setyaningsih, D. (2023). Hubungan Lingkungan Sekolah dengan Karakter Sopan Santun Siswa. Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra), 02(01), 91–99. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/131/36>
- Slavin. R . Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (1983)
- Soemardjan, A. (2018). Pendidikan melalui permainan. [video]YouTube <https://youtu.be/sA1JLfs9sSA?si=7jg5Ywb6H1tMsmNF> (22 September 2023)
- Tri Romadhona, N., Aprilianti, D., Lidia, A., Prayoga Prasadana, J., Nurbaetia, Asbari, M., & Novitasari, D. (2022). Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Bimbingan Belajar. Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE), 2(6), 18–23. <http://jocosae.org/index.php/jocosae/article/view/129>
- Tsoraya, N. D., Khasanah, I. A., Asbari, M., & Purwanto, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital. Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan, 1(01), 7–12.
- Vygotsky . L .Mind in Society: The Development of Higher P
- Wagner . T . (2012). Creating Innovators: The Making of Young People Who Will Change the World.