

Pelatihan Pembuatan *Game for Education* bagi Guru dan Siswa SMKN 7 Bandar Lampung

Suaidah^{(1)*}, Ade Surahman⁽²⁾, Permata⁽¹⁾, Rakhmat Dedi Gunawan⁽¹⁾, Rido Febryansyah⁽³⁾, dan Mico Fahrizal⁽¹⁾

⁽¹⁾Informatika, Universitas Teknokrat Indonesia

⁽²⁾Teknik Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

⁽³⁾Sistem Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia

Jl. Zainal Abidin Pagaralam, No.9-11, Bandar Lampung, 35132, Indonesia

Email: (*) suaidah@teknokrat.ac.id

ABSTRAK

Teknologi semakin berkembang dengan pesat, terutama teknologi internet mobile yang semakin populer. Kemunculan telepon genggam yang memungkinkan pengguna untuk mengunduh berbagai aplikasi dengan mudah. Namun, sebagian besar aplikasi yang tersedia adalah game yang tidak memberikan manfaat pendidikan yang memadai. Bahkan, sering kali aplikasi game ini dapat berdampak negatif terhadap penggunaannya. Oleh karena itu kami mengadakan Pelatihan *Game for Education* di SMKN 7 Bandar Lampung. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu peserta pelatihan memahami konsep *Game for Education* dan bagaimana menerapkannya dalam pembelajaran. Metode pelatihan yang digunakan meliputi sesi presentasi, diskusi, dan praktik langsung dalam pembuatan game. Peserta pelatihan terdiri dari siswa dan guru. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan gambaran tentang bagaimana *Game for Education* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dengan mudah.

Kata kunci: *Game for Education, Media Pembelajaran, Workshop*

ABSTRACT

Technology is developing rapidly, especially mobile internet technology that is increasingly popular. The emergence of mobile phones allows users to easily download various applications. However, most of the available applications are games that do not provide adequate educational benefits. In fact, these game applications can often have negative impacts on users. Therefore, we are holding a *Game for Education Training* at SMKN 7 Bandar Lampung. This training aims to help participants understand the concept of *Game for Education* and how to apply it in learning. The training methods used include presentation sessions, discussions, and direct practice in game creation. The training participants consist of students and teachers. This training is expected to help improve the quality of learning and provide alternative, more interactive and engaging learning media. In addition, this training also provides an overview of how *Game for Education* can be easily implemented in learning.

Keywords: *Learning Media, Game for Education, Workshop*

Submit:
13.04.2023

Revised:
11.05.2023

Accepted:
11.05.2023

Available online:
12.05.2023

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Teknologi semakin berkembang dengan pesat, terutama teknologi internet *mobile* yang semakin populer. Hal ini mengakibatkan semakin cepatnya perkembangan pemikiran peserta didik terutama peserta didik di Indonesia (Purnamasari, Rahmanita, Soffiatun, & Kurniawan, 2020). Perkembangan pesat dari teknologi ini juga berdampak pada kualitas pendidikan yang diberikan oleh guru kepada para peserta didik yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi pendidikan juga sudah tidak mendukung lagi. Media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi siswa agar mereka dapat mempelajari konsep-konsep yang abstrak dan mikroskopis sehingga pembelajaran yang bersifat teoritis dapat lebih realistis.

Pelatihan *game for education* adalah sebuah program pelatihan yang dirancang untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada para pendidik, pengembang *game*, dan profesional di bidang pendidikan untuk menggunakan *game* sebagai media pembelajaran yang efektif. Program pelatihan ini bertujuan untuk membantu para peserta memahami konsep dan teori di balik pengembangan *game* edukatif, serta memberikan keterampilan teknis dalam pengembangan dan implementasi *game* yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam beberapa tahun terakhir, *game* telah menjadi semakin populer sebagai media pembelajaran di seluruh dunia. Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Namun, pengembangan *game* edukatif yang efektif memerlukan keterampilan teknis yang tinggi dan pemahaman tentang teori dan konsep pembelajaran (Sari & Prajayanti, 2017; Sahrawi, Hafis, Sari, Astuti, & Wiyanti, 2018).

Program pelatihan *game for education* membantu para peserta untuk memahami cara merancang *game* yang efektif dan menarik untuk pembelajaran, serta bagaimana mengukur hasil belajar siswa melalui *game*. Pelatihan ini mencakup berbagai topik seperti desain *game*, teknik pengembangan, dan penilaian hasil belajar. Para peserta juga akan mempelajari cara mengintegrasikan *game* ke dalam kurikulum dan menyusun strategi pengajaran yang menggunakan *game* secara efektif (Fatima, Khairunisa, Priatna, & Prihatminingtyas, 2019). Dalam program pelatihan *game for education*, para peserta akan berinteraksi dengan para ahli dan praktisi di bidang *game* dan pendidikan. Mereka akan belajar dari pengalaman dan pengetahuan para ahli dan memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Dengan meningkatnya popularitas *game* sebagai media pembelajaran, program pelatihan *game for education* memiliki peran penting dalam mempersiapkan para pendidik dan profesional di bidang pendidikan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan *game* edukatif yang efektif dan bermanfaat bagi siswa (Widya, Airlangga, Husna, Dwi, & Widianingsih, 2021).

IDENTIFIKASI MASALAH

Meskipun pelatihan *game for education* telah dianggap sebagai metode yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan, masih terdapat beberapa masalah yang perlu diatasi. Berikut adalah beberapa masalah yang mungkin terkait dengan pelatihan *game for education*:

1. Kurangnya aksesibilitas: Tidak semua peserta pelatihan memiliki akses ke perangkat atau teknologi yang dibutuhkan untuk mengikuti program pelatihan *game for education*. Ini dapat menjadi masalah khususnya untuk peserta pelatihan yang berasal dari daerah terpencil atau memiliki keterbatasan ekonomi (Suryani & Purwanti, 2019).
2. Masalah teknis: Program pelatihan *game for education* terkadang mengalami masalah teknis seperti koneksi internet yang buruk atau kesulitan dalam menginstal atau menjalankan *game*. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas program.
3. Kurangnya dukungan dan pemantauan: Program pelatihan *game for education* memerlukan dukungan dan pemantauan yang tepat dari para pengajar dan pelatih untuk memastikan peserta pelatihan dapat memperoleh manfaat yang maksimal dari program ini. Jika dukungan

dan pemantauan yang cukup tidak tersedia, peserta pelatihan dapat kehilangan minat dan motivasi.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian dilakukan secara tatap muka yang dilaksanakan di laboratorium praktikum Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 7 Bandar Lampung. Pada pengabdian dibagi tiga sesi, sesi pertama yaitu terdapat penyampaian materi umum tentang “*Game for Education*” oleh bapak Ade Surahman selaku dosen di Universitas Teknokrat Indonesia. Selain itu beliau mensosialisasikan terkait Universitas Teknokrat Indonesia (Ismiati, Hermawan, Emmanuel, & Andayani, 2021).

Sesi kedua dilanjutkan dengan praktikum implementasi materi yang sudah di sampaikan. Pada sesi ini seluruh siswa/i melakukan praktikum pembuatan *game for education* menggunakan construct 2 yang bertujuan memberikan pengetahuan Meningkatkan motivasi belajar dengan memanfaatkan teknologi *game* yang menarik, *game* edukasi dapat memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi kepada penggunanya (Dirgantara, Prabowo, Kurniawati, Windriyani, & Septanto, 2020). *Game* edukasi yang dirancang dengan baik dapat membuat penggunanya merasa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan merasa senang ketika berhasil menyelesaikan suatu tantangan dalam permainan. Serta Meningkatkan keterampilan dan pemahaman: *Game* edukasi dapat membantu penggunanya mengembangkan keterampilan dan pemahaman mereka tentang suatu topik atau konsep secara interaktif. Dengan mengikuti misi-misi dalam permainan, pengguna akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rahayuningrum, Yanti, & Mardiko, 2021).

Pada sesi tiga mahasiswa melakukan pre-test mengisi kusioner mengenai penerapan pelatihan *game for education*, untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami secara baik oleh siswa/i, yang bertujuan untuk bahan evaluasi pemateri dalam penyampaian materi pelatihan kedepannya (Yohannes, Devella, & Meiriyama, 2021).

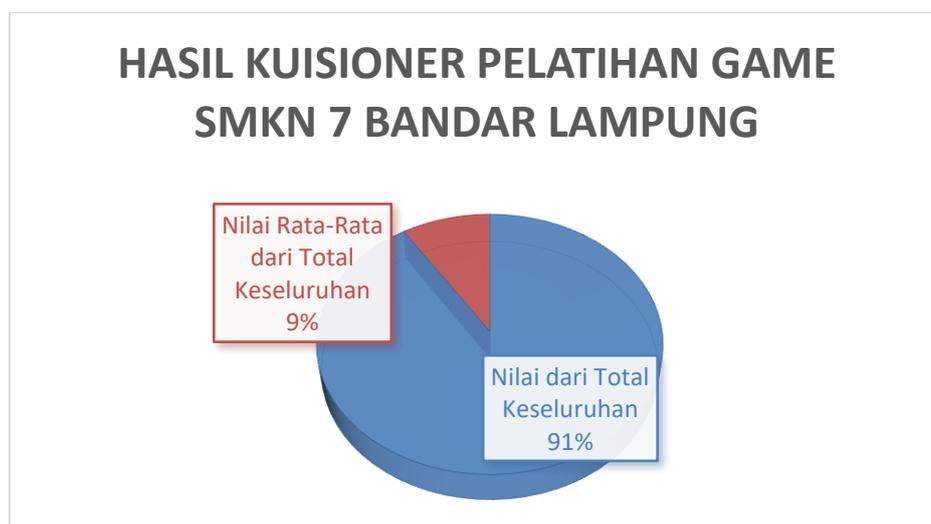


Gambar 1. Dokumentasi Pelatihan *Game for Education*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan *game for education* adalah sebuah program pelatihan yang dirancang untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada para pendidik, pengembang *game*, dan profesional di bidang pendidikan untuk menggunakan *game* sebagai media pembelajaran yang

efektif. Program pelatihan ini bertujuan untuk membantu para peserta memahami konsep dan teori di balik pengembangan *game* edukatif, serta memberikan keterampilan teknis dalam pengembangan dan implementasi *game* yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pelatihan ini dapat diukur keberhasilan pada hasil kusioner yang sudah siswa/i isi saat pelaksanaan pelatihan praktikum secara tatap muka dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Kusioner Pelatihan Game for Education

Sumber: Data Pribadi 2023

Adapun persiapan yang dilakukan sebelum kegiatan pengabdian yakni bertemu dengan pihak sekolah dengan tujuan untuk konsultasi mengenai materi pelatihan yang sedang dibutuhkan oleh pihak sekolah.

KESIMPULAN

Simpulan kegiatan pelatihan ini secara garis besar, yaitu; siswa/i peserta pelatihan sangat bersemangat dan berantusias sehingga siswa/i mampu mengikuti materi yang di berikan oleh pemateri dengan baik, serta mampu menciptakan *game for education* dengan kreatifitas mereka masing-masing.

Ucapan Terima Kasih

Tanpa adanya dukungan dari beberapa pihak mungkin pelatihan ini tidak dapat dilaksanakan dengan baik, maka dari itu pemateri mengucapkan terimakasih banyak kepada Universitas Teknokrat Indonesia yang sangat mendukung kegiatan ini sampai berjalan dengan lancar. Serta pemateri juga tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada pihak SMKN 7 Bandarlampung yang telah bersedia mengikuti pelatihan ini.

REFERENSI

- Dirgantar, H. B., Prabowo, Y. D., Kurniawati, Y. E., Windriyani, P., & Septanto, H. (2020). Pelatihan Pengenalan Game Maker Studio dan Workshop Pembuatan Game di SMAK Terang Bangsa Cirebon. *ABDIMAS*, 1(2).
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatmingtyas, B. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum. *Semin*.
- Ismiati, M. B., Hermawan, L., Emmanuel, G., & Andayani, S. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Online Berbasis Game pada Guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang. *J. Pengabd. Kpd. Masy. Bina Darma*, 1(2).

- Purnamasari, F. A., Rahmanita, F., Soffiatun, S., & Kurniawan, W. (2020). BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL. *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, 1(1).
- Rahayuningrum, D. C., Yanti, E., & Mardiko, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Dampak Game Online. *J. Kreat. Pengabd. Kpd. Masy.*, 4(3).
- Sahrawi, S., Hafis, M., Sari, D. S., Astuti, D. S., & Wiyanti, S. (2018). PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN GAMES UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR SISWA SMP AWALUDDIN. *GERVASI*, 2(2).
- Sari, I. M., & Prajayanti, E. D. (2017). PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SMP TENTANG DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE BAGI KESEHATAN. *GEMASSIKA*, 1(2).
- Suryani, E., & Purwanti, K. Y. (2019). Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak. *Aksiologi*, 3(2).
- Widya, M. A., Airlangga, P., Husna, N. L., Dwi, & Widianingsih. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Game Edukatif di Era New Normal. *J. Pengabd. Masy.*, 2(1).
- Yohannes, Y., Devella, S., & Meiriyama, M. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN GAME MENGGUNAKAN GDEVELOP UNTUK SISWA/I SMA NEGERI 6 PALEMBANG. *SELAPARANG*, 5(1).

