

Pengenalan dan Pelatihan Game Edukasi Menggunakan *Quickappninja* untuk Siswa SMK PGRI Kedondong

Dedi Darwis¹, Yuri Rahmanto², Heni Sulistiani^{3*}, Ikbal Yasin⁴, Very Hendra Saputra⁵,
Izzudin Ismail⁶, Priskila Lovika Sari⁷, Yosi Khairunnisa⁸

^{1,3,4,7,8}Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

^{2,6}Teknik Komputer, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

⁵Pendidikan Matematika, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: ¹darwisdedi@teknokrat.ac.id, ^{3*}henisulistiani@teknokrat.ac.id

(Heni Sulistiani* : coresponding author)

Received	Accepted	Publish
3-Januari-2024	18-Januari-2024	29-Januari-2024

Abstrak– Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan pengenalan dan pelatihan membuat game edukasi kepada siswa SMK PGRI Kedondong jurusan multimedia. Ketrampilan menggunakan teknologi merupakan salah satu luaran wajib bagi siswa SMK jurusan multimedia, untuk dapat menguasai teknologi dalam membuat game tidak cukup hanya di dapat dari pelajaran di dalam kelas, oleh karena itu perlu diberikan kegiatan penunjang lain seperti pelatihan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman siswa dalam membuat game edukasi. Kegiatan PKM ini memberikan pelatihan langsung kepada siswa jurusan multimedia dalam membuat game edukasi. Pembuatan game edukasi menggunakan *quickappninja.com*. Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada siswa dan hasil kerja siswa dapat disimpulkan bahwa pelatihan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat game edukasi, hal tersebut terlihat dari hasil kuisioner tentang pemahaman siswa terkait game edukasi dan hasil kerja siswa yang awalnya tidak mampu membuat game edukasi menjadi siswa yang mampu membuat game edukasi.

Keywords: game edukasi, pelatihan, *quickappninja*

1. INTRODUCING

Sekolah menengah Kejuruan (SMK) salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusan yang siap kerja dan memiliki keterampilan dibidangnya terlebih di era industri saat ini, oleh karena itu peningkatan kemampuan *hard skills* dan *soft skills* merupakan poin utama pada kurikulum sekolah kejuruan. Pada era industri 4.0 ini, diharapkan memiliki tingkat pendidikan yang tinggi, demikian juga *hard skills* dan *soft skills* (Sandroto, 2020). Model pendidikan *hard skills* dan *hard skills* untuk menyiapkan tenaga kerja terampil (Noto Widodo, Pardjono, 2013). Dengan demikian, pemberdayaan masyarakat menjadi penguatan bagi masyarakat (Diwanti & Dharma, 2019).

Jurusan multimedia pada SMK adalah salah satu pilihan jurusan yang menawarkan program pendidikan keahlian di bidang multimedia. Jurusan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja di industri kreatif dan media. Sebagai salah satu jurusan yang membekali siswanya dengan keterampilan di bidang multimedia, sudah selayaknya para siswa harus mengenal bahkan mampu membuat media pembelajaran digital yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Sebagai contoh media pembelajaran digital adalah game edukasi (Isnain et al., 2023)

Keahlian dalam bidang teknologi merupakan salah satu contoh *hard skills* yang harus di miliki oleh siswa kejuruan, namun tidak cukup hanya di dapat pada proses pembelajaran di kelas. Untuk menambah *hard skills* siswa diperkulan pelatihan atau *work shop* di luar jam pelajaran, karena dengan kegiatan pelatihan tersebut siswa mendapat tutorial dan umpan balik terkait dengan materi yang di berikan. Pelatihan dan *workshop* dapat meningkatkan kualitas

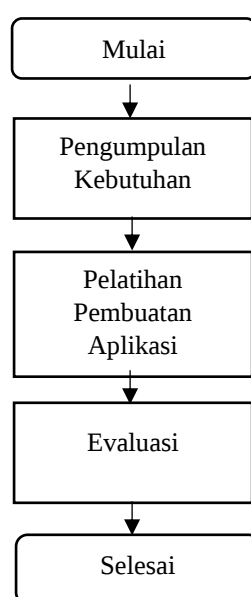
siswa SMK dalam bidang keahliannya sehingga lulusan SMK nantinya menjadi Sumber Daya Manusia(SDM) yang unggul dan dapat bersaing setelah lulus terlebih di era industri saat ini.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas SDM dengan mengadakan *workshop* atau pelatihan peningkatan kualitas diri secara nyata dan tercapai (Akbar Endarto & Martadi, 2022). Dengan adanya seminar atau pelatihan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi yang diberikan sesuai kurikulum tetapi siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan diharapkan setelah lulus menjadi lulusan teknologi informasi yang tetap mengikuti tren perkembangan teknologi informasi (Sholeh et al., 2021). Meningkatkan pengetahuan di bidang pendidikan berbasis pendidikan, pelatihan merupakan langkah yang tepat (Salim et al., 2023), selain itu pelatihan dapat meningkatkan pemahaman yang signifikan terhadap materi yang diberikan (Isnain et al., 2022), dengan pelatihan, materi yang diberikan kepada siswa dapat dengan cepat dimengerti, hal tersebut dikarenakan dalam pelatihan bersifat umpan balik(Sulistiani et al., 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut, bahwa kemampuan pemahaman dan wawasan siswa meningkat setelah mendapat pelatihan dan *workshop* (Nuraini, 2023).

Quickappninja adalah website untuk membuat game dengan template yang memungkinkan pemula membuat game dengan mudah karna didesain tanpa koding khusus. Oleh karena itu tim Pengabdian Kepada Masyarakat berkoordinasi dengan pihak sekolah SMK PGRI Kedondong mengadakan pengenalan dan pelatihan pembuatan game edukasi dengan Quickappninja untuk para siswa jurusan multimedia, hal tersebut dikarenakan jika hanya mengandalkan teori dan praktik pada kegiatan belajar di kelas, masih kurang untuk meningkatkan kopetensi keahlian siswa, maka itu perlu diadakan pelatihan terkait dengan bidang kejuruan siswa. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberi pelatihan kepada siswa SMK PGRI Kedondong dalam bentuk *workshop* pelatihan pembuatan game edukasi menggunakan Quickappninja. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan kopetensi siswa dalam menggunakan teknologi.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan dalam pelatihan ini merupakan tahapan kegiatan yang menginformasikan langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan. Gambar 1 merupakan tahapan kegiatan yang dilakukan.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Workshop

a. Langkah-Langkah Pelaksanaan Kegiatan

Berikut penjelasan kegiatan yang dilakukan berdasarkan Gambar 1.

- Pengumpulan Kebutuhan
Pada tahap ini sebelumnya dilakukan komunikasi dengan pihak sekolah SMK PGRI Kedondong terkait dengan kegiatan apa yang dibutuhkan, setelah itu pihak pemateri menyiapkan materi terkait dengan kegiatan yang nantinya akan diberikan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini di analisis dan diskusikan dengan tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia yang selanjutnya mempersiapkan bahan dan koordinasi waktu untuk memberikan kegiatan sesuai dengan yang diminta oleh pihak Sekolah
- Memberikan Pelatihan Quickappninja
Kegiatan ini diikuti oleh siswa SMK PGRI Kedondong. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa dari Universitas Teknokrat Indonesia untuk membantu tim dosen dalam proses pendampingan pada saat pelatihan. Sistematika pelatihan yaitu memberikan dasar pengopersian Quickappninja kemudian dilanjutkan membuat menu dasar yang meliputi: cara mendaftar dan dilanjutkan dengan membuat template game yang di inginkan, setelah itu dilanjutkan dengan membuat game edukasi yang di dampingi oleh tim dosen dan mahasiswa
- Tahap Evaluasi
Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kesuksesan kegiatan *workshop* pelatihan membuat game edukasi dengan Quickappninja di SMK PGRI Kedondong. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan kuisisioner, tujuan dari langkah ini yaitu untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa terkait pelatihan yang telah diberikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penjelasan Kegiatan

Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu untuk memberikan pelatihan pembuatan game edukasi menggunakan website Quickappninja kepada siswa SMK PGRI Kedondong yang berjumlah 30 orang. Langkah awal pelatihan ini yaitu siswa diberikan pelatihan bagaimana cara membuat akun di website Quickappninja, langkah selanjutnya yaitu siswa diarahkan ke menu login agar siswa dapat mengakses web Quickappninja. Setelah semua siswa dapat mengakses login, tim PKM memberikan tutorial bagaimana cara membuat template menu pada Quickappninja terkait dengan pembuatan game edukasi yang terdiri dari: misi, event, tema dan peringkat game yang dilanjutkan dengan pendampingan pembuatan game oleh tim PKM.

b. Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Setelah itu dilakukan *workshop*, untuk mengetahui hasil dari kegiatan tersebut, maka dilakukan evaluasi kepada peserta *workshop*. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan kuisisioner terkait dengan pengetahuan tentang pembuatan aplikasi keuangan sederhana. Adapun hasil evaluasi pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Keterampilan Siswa Sebelum Dan Sesudah Pelatihan

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya sudah pernah menggunakan mengenal <i>game</i> edukasi					
2	Saya sudah pernah mengembangkan <i>game</i> edukasi					
3	Saya pernah menggunakan <i>game</i> edukasi dalam proses belajar					
4	Saya sudah terampil dan mahir dalam					

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
	menerapkan <i>game</i> edukasi dalam proses belajar					
5	Perangkat ponsel (HP) saya mendukung untuk proses pembelajaran menggunakan <i>game</i> edukasi					
6	Jaringan internet disekolah sudah mendukung untuk proses pelatihan penerapan <i>game</i> edukasi					
7	Saya sudah terampil dan mahir dalam memanfaatkan HP untuk belajar membuat <i>game</i> edukasi					
8	Saya dapat belajar dengan asik dan menyenangkan dengan menerapkan <i>game</i> edukasi					
9	Saya dapat dengan mudah memahami teori pembelajaran dengan menerapkan <i>game</i> edukasi					
10	Saya tidak merasa bosan jika belajar menggunakan <i>game</i> edukasi					

Kuesioner Pengukuran Kemampuan Siswa dalam Menggunakan Game Edukasi untuk Pembelajaran - Setelah Pelatihan

henisulistiani@teknokrat.ac.id [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi



**UNIVERSITAS
TEKNOKRAT
INDONESIA**

Saya sudah pernah menggunakan mengenal *game* edukasi *

1 2 3 4 5

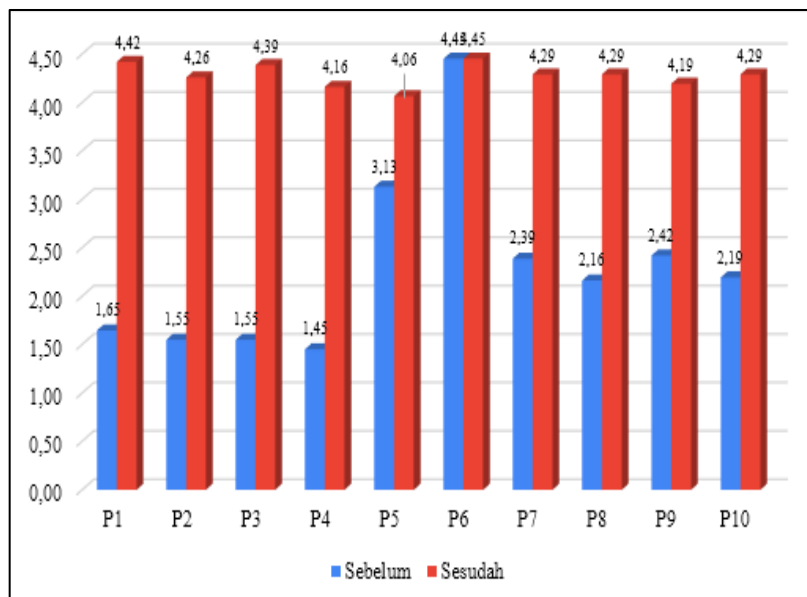
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Saya sudah pernah mengembangkan *game* edukasi *

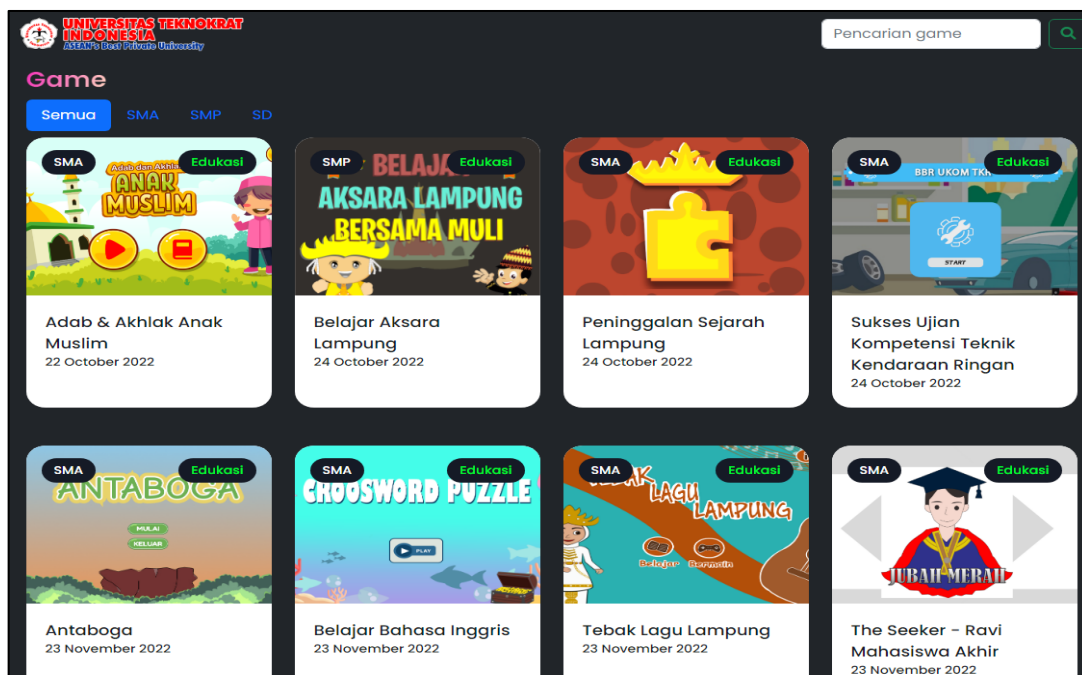
1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Gambar 2. Kuesioner online pengukuran kemampuan siswa dalam menggunakan game edukasi untuk pembelajaran



Gambar 3. Grafik peningkatan tiap indikator pertanyaan



Gambar 4. Tampilan game edukasi

Kegiatan pelatihan ini dilakukan di SMK PGRI Kedondong pada Tanggal 9 Maret 2023. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Dokumentasi kegiatan pelatihan game edukasi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan terkait dengan pelatihan pembuatan game edukasi menggunakan website quickappninja diperoleh hasil bahwa rata-rata penilaian tiap indikator (Tabel 1) dari pelatihan game edukasi mengalami peningkatan dari rata-rata 2,29 meningkat menjadi 4,96. Peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah dilaksanakan pelatihan sebesar 1,99 (Gambar 3), hal tersebut dikarenakan pelatihan yang diberikan kepada siswa oleh tim dosen Universitas Teknokrat Indonesia bersifat umpan balik, artinya jika siswa mengalami kendala terkait teknis dan kurangnya pemahaman materi terkait dengan pelatihan yang diberikan, siswa mendapat tutorial secara langsung bagaimana langkah dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini merupakan hibah internal dari Universitas Teknokrat Indonesia dengan Sekma Sekolah Binaan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada mitra SMK PGRI Kedondong.

REFERENCES

- Diwanti, D. P., & Dharma, A. F. (2019). Pengembangan Potensi Masyarakat Bangunmulyo melalui Program I-Created (Inovasi, Kreatif dan Mandiri) Home Industri Salak Pondoh. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Akbar Endarto, I., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37-51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>



- Isnain, A. R., Putra, A. D., & Setiawansyah, S. (2023). Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya NatlIsnain, A. R., Putra, A. D., & Setiawansyah, S. (2023). Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, . *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 132–136. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i3.204>
- Isnain, A. R., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pelatihan Perpajakan Pph Pasal 21 Pada Guru Dan Murid Smk N 4 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 293. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2202>
- Noto Widodo, Pardjono, W. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Soft Skills Dan Hard Skills Untuk Siswa Smk. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3, 409–423. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i3.1139>
- Nuraini, R. (2023). *Pelatihan Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Pada SMPN 7 Purwakarta*. 4(1), 112–118.
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan Dampak Penggunaan Teknologi Metaverse dalam Pendidikan. *Kesatria : Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 4(1), 48–57. <https://tunasbangsa.ac.id/pkm/index.php/kesatria/article/view/116>
- Sandroto, C. W. (2020). Pelatihan Komunikasi dan Business Writing Bagi Anak Bina Lulusan SMU/SMK di Palmerah dan Bidaracina Jakarta. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 245–252.
- Sholeh, M., Triyono, J., Haryani, P., & Fatkhiyah, E. (2021). Penggunaan dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality. *Jmm*, 5(5), 2524–2536. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Rahmanto, Y., & Saputra, V. H. (2023). *Workshop Pembuatan Aplikasi Keuangan Sederhana Menggunakan Appsheet di SMK N Candipuro*. 4(1), 84–88.