

# Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Profesi Sebagai Media Alternatif Berbasis Multimedia Untuk Guru SD Vianney

Henri Septanto <sup>1)</sup> Ari Hidayatullah <sup>2)</sup>

1, 2) Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Dian Nusantara  
Jalan Tanjung Duren Barat 2, No. 1, Jakarta 11470  
Email: henri.septanto@undira.ac.id

**Abstract:** *Educational Games have an influence in shaping children's knowledge, attitudes, and skills. Educational Games introduce various professions in PKM that exist in society. This introduction to professions not only provides children with insight into various career choices in the future, but also helps them understand the important role of parents in everyday life and society as a whole. This PKM aims to help teachers provide material about several professions through educational games. This application is designed to provide a fun learning experience, where students can get to know various professions, understand the responsibilities and skills needed, and realize the importance of professions in people's lives. This PKM aims to help teachers increase awareness of kindergarten children about the importance of knowing various professions in society because in the future children must also have professions for their lives. Training methods include needs and participant analysis, application development, interactive approaches with elementary school children, training for elementary school teachers and evaluation through questions and answers with elementary school students about their parents' professions and the professions they want in the future. The evaluation results show that educational multimedia games are effective in increasing awareness of elementary school children about the importance of knowledge about professions as an addition to their insight into the future.*

**Kata kunci:** *games, education, profession, teacher*

**Abstrak:** *Game Edukasi memiliki pengaruh dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak. Game Edukasi pengenalan terhadap beragam profesi pada PKM yang ada di masyarakat. Pengenalan profesi ini tidak hanya memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai berbagai pilihan karir di masa depan, tetapi juga membantu mereka memahami peran penting orang tua dalam kehidupan sehari-hari dan masyarakat secara keseluruhan.*

*PKM ini bertujuan untuk membantu guru-guru dalam memberikan materi tentang beberapa profesi melalui game edukasi. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, di mana siswa dapat mengenal berbagai profesi, memahami tanggung jawab dan keterampilan yang diperlukan, serta menyadari pentingnya profesi dalam kehidupan masyarakat. PKM ini bertujuan untuk membantu para guru meningkatkan kesadaran anak-anak TK terhadap pentingnya mengetahui berbagai profesi di dalam masyarakat karena di masa depan anak-anak juga harus memiliki profesi untuk kehidupannya. Metode pelatihan mencakup analisis kebutuhan dan peserta, pengembangan aplikasi, pendekatan interaktif dengan anak-anak SD, pelatihan untuk guru SD dan evaluasi melalui tanya jawab dengan murid SD tentang profesi orang tua mereka dan profesi yang mereka inginkan di masa depan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa game multimedia edukasi efektif dalam meningkatkan kesadaran anak-anak SD terhadap pentingnya pengetahuan tentang profesi sebagai penambah wawasan mereka tentang masa depan.*

**Keywords:** *game, edukasi, profesi, guru*

## I. PENDAHULUAN

Tri Dharma Perguruan Tinggi terdiri dari 3 kegiatan yang meliputi Pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Ketiganya menjadi dasar dalam penilaian administratif pengembangan karir dosen (Sayuti, 2024). PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) adalah salah satu dari kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dharma pengabdian merupakan wujud dari keterkaitan ilmu, amal dan transformasi sosial. PKM berfungsi untuk menjembatani perguruan tinggi dan masyarakat dalam menghadapi berbagai problem dan kebutuhan sosial, karena perguruan tinggi dituntut menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan semata dan juga mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk kepentingan masyarakat luas (Anggraeni, Nuril; Widiyanto, 2024).

Tantangan di era digital antara lain adalah adanya inovasi teknologi yang akhirnya mengubah cara siswa belajar dari membaca buku cetak menjadi membaca buku digital (Lestari, DP; Wardhani, 2024). Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran alternatif. *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan yang dibuat bertujuan tidak hanya untuk menghibur tetapi diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan (Hasnita, Sri; Dellianti, Vera Irma, 2024). Menurut Hurd dan Jennings dalam (Sintaro, Sanriomi; Ramdani, 2020) Game Edukasi adalah sebuah game digital yang dibuat untuk memperbanyak pengetahuan dengan menggunakan teknologi multimedia dan dirancang sesuai dengan kriteria yang direncanakan.

Game edukasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa dengan cara memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan melalui game yang digunakan sebagai penunjang media pembelajaran (Melati, Eka; Fayota, 2023). Pemanfaatan game edukasi di sekolah-sekolah, khususnya di SD Vianney, masih perlu ditingkatkan. Pengenalan profesi pada para siswa SD diperlukan sebagai upaya menambah wawasan para siswa tentang berbagai profesi yang dapat mereka pilih sebagai cita-cita mereka (Hasnita, Sri; Dellianti, Vera Irma, 2024).

Latar belakang mengapa tim pelaksana PKM memilih Game Edukasi Pengenalan Profesi adalah karena kami melihat dan memiliki pengalaman bahwa sejak kecil anak-anak saat di sekolah kadang-kadang ditanya oleh gurunya tentang apa cita-cita mereka. Untuk itulah maka tim pelaksana PKM terinspirasi untuk memberikan pelatihan tentang Game Edukasi Pengenalan Profesi.

Menurut teori disebutkan bahwa profesi adalah sebuah bentuk pekerjaan yang mengharuskan seseorang memiliki pengetahuan dan ketrampilan tertentu (Herlina, 2019). Selain itu, Peter Jarvis, pada tahun 1983, menyatakan bahwa profesi adalah suatu pekerjaan yang sesuai dengan studi intelektual atau didapatkan dengan pelatihan khusus (Ivena, Valencia; Aritonang, 2022). Artikel lain menyebutkan bahwa Profesi merupakan suatu pekerjaan yang menuntut pelaku profesi untuk terus meng-update wawasan dan ketrampilannya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Hanafri, MI; Ramdhan, 2017)

Pengenalan profesi pada anak melalui game edukasi akan lebih mudah dimengerti oleh anak-anak karena mereka dapat belajar dalam suasana menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain (Yulianto, Ferdi; Utami, YT, 2018). Belajar sambil bermain adalah kegiatan yang perlu dilakukan di sekolah dasar agar anak-anak dapat belajar dengan situasi dan kondisi yang lebih menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang diberikan untuk anak seharusnya diberikan dengan cara yang menyenangkan karena akan membawa dampak atau pengaruh positif pada perkembangan anak (Larasati, Gina; Anggrarini, Natalia, 2022)

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh para guru di SD Vianney terkait penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran. Permasalahan prioritas yang telah diidentifikasi masih sedikitnya aplikasi berbasis multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka solusi yang ditawarkan adalah:

- Mengadakan beberapa kali pelatihan yang fokus pada pengenalan konsep game edukasi, manfaatnya, serta cara penggunaannya dalam pembelajaran.
- Penjelasan tentang jenis-jenis game edukasi yang tersedia dan cara memilih game yang tepat untuk pengenalan profesi.
- Demonstrasi praktis tentang cara mengintegrasikan game ke dalam proses pembelajaran yang ada.
- Diskusi kelompok untuk berbagi pengalaman dan tantangan dalam menggunakan game edukasi di kelas.

Target luaran yang dihasilkan adalah sebuah prototype aplikasi dalam bentuk Game Edukasi yang siap digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Selain itu artikel yang publish di jurnal nasional serta Hak Atas Kekayaan Intelektual dalam bentuk Hak Cipta.

## II. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk Pelatihan perlu persiapan matang agar kegiatan pelatihan tersebut dapat terlaksana dengan baik. Untuk itu persiapan yang dilakukan antara lain adalah melakukan perencanaan tahapan-tahapan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Tahapan-tahapan tersebut disertai dengan jadwal pelaksanaan kegiatan sehingga tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat memiliki panduan dalam melaksanakan kegiatan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

Tahap pertama yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SD Vianney adalah melakukan pengurusan ijin. Kegiatan ini dilakukan dengan cara datang ke sekolah dan langsung menemui Kepala SD untuk mengurus perijinan.



Gambar 2. Pengurusan ijin PKM

Selanjutnya adalah observasi dan wawancara dengan para guru dan Kepala SD serta wakilnya untuk mencari informasi tentang pelatihan apa yang dibutuhkan oleh para guru, dalam hal ini berhubung tim pelaksana adalah Dosen Program Studi Teknik Informatika maka tentu saja kebutuhan pelatihan yang dapat diberikan adalah pelatihan di bidang komputer.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut akhirnya disepakati bahwa tim pelaksana PKM akan memberikan pelatihan pengenalan pembuatan Game

Edukasi. Game Edukasi yang akan dibuat dalam pelatihan ini adalah Game Edukasi Pengenalan Profesi.

Setelah disepakati bahwa pelatihan yang akan diberikan adalah pelatihan pengenalan pembuatan Game Edukasi maka dibuatlah jadwal untuk memberikan pelatihan, dan disepakati bahwa pelatihan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 12 Februari 2025 dan 19 Februari 2025.

Gagasan mengapa game edukasi pengenalan profesi yang dipilih adalah untuk memperkenalkan anak-anak SD tentang berbagai profesi yang ada di masyarakat, selain itu dengan pengenalan profesi melalui game ini diharapkan anak-anak sudah mulai memiliki keinginan atau cita-cita untuk memiliki profesi tertentu, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri untuk mencapai cita-citanya sejak mulai Pendidikan di sekolah dasar ini.

Tahapan berikutnya adalah kegiatan evaluasi, pada tahap ini hasil karya dosen dalam bentuk aplikasi game edukasi diperiksa oleh Dosen selaku Tim Pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Pada tahap ini juga langsung diberikan bimbingan kepada para guru agar aplikasi game edukasi yang mereka buat dapat selesai dan siap diaplikasikan. Setelah evaluasi hasil karya para guru tersebut di evaluasi tim dosen memberikan pendampingan untuk penyempurnaan game edukasi yang dibuat, dan selanjutnya game edukasi tersebut di uji cobakan kepada siswa di kelas.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan game edukasi ini hanya dapat diikuti oleh 2 orang guru SD, dengan hasil pelatihan sebagai berikut:

Tabel 1. Pelatihan Pengenalan Game

Jumlah Peserta	Hasil Pelatihan		
	Menguasai	Cukup	Kurang
2	2	0	0

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa hasil pengenalan game dikuasai oleh kedua peserta pelatihan.

Tabel 2. Pelatihan Pembuatan Sprite

Jumlah Peserta	Hasil Pelatihan		
	Menguasai	Cukup	Kurang
2	2	0	0

Data pada tabel 2 menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan sprite dikuasai oleh kedua peserta pelatihan.

Tabel 3. Pelatihan Pembuatan Object

Jumlah Peserta	Hasil Pelatihan		
	Menguasai	Cukup	Kurang
2	2	0	0

Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan object berhasil dikuasai 100% oleh kedua peserta pelatihan.

Tabel 4. Pelatihan Pembuatan Action

Jumlah Peserta	Hasil Pelatihan		
	Menguasai	Cukup	Kurang
2	0	2	0

Data pada tabel 4 menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan action cukup dikuasai oleh kedua peserta pelatihan.

Tabel 5. Evaluasi hasil pelatihan

Jumlah Peserta	Hasil Pelatihan		
	Menguasai	Cukup	Kurang
2	0	2	0

Data pada tabel 5 menunjukkan bahwa hasil evaluasi kedua guru sebagai peserta pelatihan dapat mengerjakan soal praktek dengan hasil cukup, artinya bahwa mereka dapat mengerjakan soal praktek pembuatan game edukasi sebagai evaluasi dengan cukup baik, walaupun perlu bimbingan dan pendampingan dalam menyelesaikannya.

Kegiatan pelatihan pengenalan pembuatan Game pada program Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan ini menghasilkan sebuah Game Edukasi Pengenalan Profesi yang dapat digunakan oleh para Guru sebagai Media Pembelajaran Alternatif untuk diberikan kepada para siswa di kelas.



Gambar 3. Menu awal Game Edukasi Pengenalan Profesi

Kegiatan pelatihan dimulai pada pertemuan 1 yaitu tanggal 12 Februari 2025, jam 14.00 WIB s.d 16.00 WIB. Materi Pelatihan pada pertemuan pertama adalah penjelasan mengenai konsep game edukasi, kemudian pengenalan software aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan game edukasi, yaitu Game Maker. Pertemuan pertama ini juga memberikan penjelasan tentang metodologi pengembangan Game serta perintah-perintah dasar dalam pembuatan game.



Gambar 4. Pelatihan Pengenalan Game Edukasi

Materi pelatihan ke 2 diberikan pada pertemuan kedua dilakukan satu minggu setelah pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua ini para guru dipandu untuk membuat sebuah game edukasi pengenalan profesi.



Gambar 5. Pelatihan Pembuatan Game Edukasi



Gambar 6. Uji coba Game Edukasi

Uji coba game edukasi pengenalan profesi yang telah dilaksanakan di kelas menunjukkan hasil bahwa para siswa tertarik dan antusias dalam memainkan game tersebut, hasilnya mereka mengetahui beberapa profesi yang ada pada game tersebut.

#### IV. SIMPULAN

Hasil kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) berupa kegiatan pelatihan pembuatan Game Edukasi yang telah dilaksanakan di SD Vianney dapat dilihat manfaatnya dengan meningkatnya kompetensi 2 orang guru peserta pelatihan. Hal ini dapat dilihat karena kedua guru peserta pelatihan telah memahami dan membuat game edukasi pengenalan profesi dengan bantuan dan pendampingan yang dilakukan oleh tim dosen dalam kegiatan PKM ini.

Berdasarkan pelatihan PKM pengenalan profesi hasilnya adalah; meningkatnya pemahaman guru mengenai konsep game edukasi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kedua peserta pelatihan dengan pendampingan tim dosen berhasil membuat prototype game edukasi pengenalan profesi.

Selain itu Prototype yang dihasilkan berupa Game Edukasi Pengenalan Profesi mampu meningkatkan pemahaman para siswa di kelas tentang beberapa macam profesi, sehingga mereka memiliki gambaran yang jelas tentang beberapa profesi yang mungkin merupakan salah satu diantara profesi tersebut merupakan cita-cita mereka di masa depan.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini telah berjalan dengan baik dan tujuan PKM berhasil dicapai, namun masih perlu pelatihan lanjutan agar para guru dapat menguasai seluruh aspek pengembangan game edukasi secara mandiri serta mampu membuat game edukasi dengan topik yang berhubungan sesuai dengan mata pelajaran yang mereka berikan di kelas.

#### V. DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, Nuril; Widiyanto, M. K. (2024). Pengamatam Mudik Lebaran Aman dan Terkendali di Terminal Purabaya Bersama OMBUDSMAN RI Perwakilan Jawa Timur. *Simposium Prodi Administrasi Universitas 17 Agustus 1945*, 115–124.
- Hanafri, MI; Ramdhan, S. dkk. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan PProfesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6. *SISFOTEK GLOBAL*, 7(2), 38–44.
- Hasnita, Sri; Dellianti, Vera Irma, D. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK 4 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19617–19630.
- Herlina, S. E. (2019). Game Edukasi Pengenalan Profesi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android. *JIP*, 7(3), 243–252.
- Ivena, Valencia; Aritonang, L. (2022). Perancangan Dunia Peran Profesi Untuk Edukasi Anak dengan Pendekatan Tema Simbolis. *Jurnal Ruang Luar Dan Dalam*, 4(1), 44–51.
- Larasati, Gina; Anggrarini, Natalia, D. (2022). “Fun English” sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu. *RCS D*, 1(4), 96–102.
- Lestari, DP; Wardhani, I. (2024). Media Pembelajaran dan Tantangan yang Muncul di Era Digital. *Jurnal Media Akademik*, 2(11), 2–14.
- Melati, Eka; Fayota, A. dkk. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal on Education*, 06(01), 732–741.
- Sintaro, Sanriomi; Ramdani, R. dkk. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah di Indonesia. *JATIKA*, 1(1), 51–57.
- Yulianto, Ferdi; Utami, YT, D. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Janapati*, 7(3), 242–251.