

Pelatihan Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pancasila Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Alternatif Untuk Para Guru SD Vianney Jakarta

**Henri Septanto¹, Islamiah Kamil², Anrie Suryaningrat³, Mathew
Parlindungan Aruan⁴, Foster Herwin Dach⁵**

^{1,3,4,5}Prodi Teknik Informatika, Universitas Dian Nusantara, Jl. Tanjung Duren Barat II No.1, Jakarta

² Prodi Akuntansi, Universitas Dian Nusantara, Jl. Tanjung Duren Barat II No.1, Jakarta

*henri.septanto@undira.ac.id, islamiah.kamil@undira.ac.id, anrie.suryaningrat@dosen.undira.ac.id,
411221104@mahasiswa.undira.ac.id, 411221133@mahasiswa.undira.ac.id*

Email Korespondensi: henri.septanto@undira.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi yang berfungsi sebagai wujud keterkaitan antara ilmu pengetahuan, amal, dan transformasi sosial. PKM berperan menjembatani perguruan tinggi dengan masyarakat dalam menjawab berbagai permasalahan dan kebutuhan sosial. Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai dasar bangsa Indonesia. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru SD Vianney Jakarta, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pancasila masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan diskusi sederhana, sehingga kurang optimal dalam menarik minat dan keterlibatan siswa di era digital. Tujuan kegiatan PKM ini adalah meningkatkan kompetensi teknis dan kreativitas guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa game edukasi berbasis digital untuk materi Pancasila. Metode pelaksanaan PKM dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi sosialisasi dan identifikasi kebutuhan mitra, pelatihan intensif pembuatan game edukasi menggunakan GameMaker Studio, pendampingan pengembangan prototipe game, serta evaluasi dan keberlanjutan program. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dengan pendekatan praktik langsung. Hasil kegiatan PKM menunjukkan bahwa sebagian besar peserta pelatihan mampu memahami dan menguasai materi dasar perancangan game edukasi, serta berhasil menghasilkan prototipe game edukasi Pancasila yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di kelas. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan memberikan manfaat positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila melalui pemanfaatan media game edukasi yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci: kompetensi, guru, game edukasi, Pancasila, pembelajaran digital

ABSTRACT

Community Service (Pengabdian Kepada Masyarakat/PKM) is one of the pillars of the Tri Dharma of Higher Education, serving as a form of integration between knowledge, social responsibility, and social transformation. PKM functions as a bridge between universities and the community in addressing various social problems and needs. Pancasila education in elementary schools plays a strategic role in shaping students' character in accordance with the fundamental values of the Indonesian nation. However, based on initial observations and interviews with teachers at Vianney Elementary School, Jakarta, the learning process of Pancasila is still dominated by conventional methods such as lectures and simple discussions, which are less effective in engaging students in the digital era. This community service activity aimed to improve the technical competence and creativity of elementary school teachers in designing and developing innovative digital-based learning media in the form of educational games for Pancasila learning. The PKM was implemented through several stages, including socialization and needs identification, intensive training on educational game development using GameMaker Studio, prototype development assistance, and evaluation and sustainability planning. The training activities were conducted in four sessions using a hands-on practical approach. The results of the PKM activities indicate that most participants were able to understand and master the basic concepts of educational game design and successfully produce prototype educational games for Pancasila learning that can be used as alternative learning media in the classroom. Furthermore, the evaluation results show that the training provided significant benefits in enhancing teachers' competencies in developing digital learning media. Therefore, this PKM activity contributes positively to improving the quality of Pancasila learning through the utilization of interactive and engaging digital educational games for elementary school students.

Keywords: *competence, teachers, educational games, Pancasila, digital learning*

A. PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu pilar utama dalam pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang berfungsi sebagai sarana penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memberikan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat. PKM menjadi wujud keterkaitan antara pengembangan keilmuan, pengabdian sosial, dan transformasi masyarakat, sehingga perguruan tinggi tidak hanya berperan sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai agen perubahan sosial yang memberikan dampak nyata bagi masyarakat luas (Soehadha, 2016; Dani et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai dasar bangsa Indonesia. Pancasila pada hakikatnya merupakan sistem nilai yang menjadi landasan moral dan etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sehingga pengenalannya sejak usia dini sangat penting untuk membentuk sikap, kepribadian, serta kesadaran berwarganegara siswa (Antari & Liska, 2020). Melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu

menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran PPKn di sekolah dasar perlu didukung oleh strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka (Astiwi et al., 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital, tantangan dalam pembelajaran Pancasila semakin kompleks. Peserta didik sekolah dasar saat ini tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan teknologi dan media digital, sehingga menuntut adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran. Berbagai upaya digitalisasi pembelajaran Pancasila telah dilakukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media digital dan visual yang interaktif (Saputra et al., 2024). Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran Pancasila di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana, yang cenderung kurang optimal dalam menarik perhatian serta keterlibatan siswa (Fauziah & Ninawati, 2022).

Keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajaran Pancasila belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi secara optimal. Tanpa adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran, proses pembelajaran berpotensi menjadi monoton dan kurang mampu membangun pemahaman mendalam pada peserta didik. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa adalah pemanfaatan game edukasi berbasis digital, yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dalam suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan (Septanto & Hidayatullah, 2025).

SD Vianney merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Bunda Hati Kudus dan berlokasi di Jakarta Barat. Sekolah ini memiliki status akreditasi A serta didukung oleh fasilitas pembelajaran yang memadai, termasuk ruang kelas lengkap, laboratorium komputer, dan akses internet yang menunjang kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. SD Vianney menyelenggarakan pendidikan dasar dari kelas I hingga kelas VI dengan komitmen untuk mengembangkan potensi akademik dan karakter peserta didik secara seimbang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa SD Vianney memiliki kesiapan infrastruktur dan lingkungan belajar yang mendukung implementasi inovasi pembelajaran berbasis digital (Profil SD Vianney, 2025).



Sumber: <https://www.google.com/maps/place/Sekolah+Vianney>

Gambar 1. Alamat Mitra PKM – SD Vianney

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru serta pihak manajemen sekolah, diketahui bahwa pemanfaatan fasilitas teknologi yang tersedia dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn, masih belum optimal. Para guru menyampaikan kebutuhan akan pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif maupun sebagai kegiatan pendukung seperti ice breaking di kelas. Menanggapi permasalahan tersebut, tim dosen Universitas Dian Nusantara melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan pembuatan game edukasi pengenalan Pancasila bagi guru SD Vianney. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknis dan kreativitas guru dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan PKM dilakukan dalam bentuk pelatihan pembuatan Game Edukasi, yang dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

a) Tahap sosialisasi dan Identifikasi kebutuhan

Memperkenalkan program pelatihan secara menyeluruh kepada Kepala SD Vianney dan beberapa guru SD Vianney dengan cara menjelaskan tujuan, manfaat, dan agenda kegiatan.

b) Tahap pelatihan intensif

Pelaksanaan pelatihan secara langsung (praktik dominan). Guru dibimbing langkah demi langkah menggunakan GameMaker Studio untuk merancang, membuat aset sederhana, dan mengaplikasikan logika game. Tahap ini lakukan dalam 4x pertemuan.

c) Tahap penerapan dan pengembangan prototype

Tim pelaksana PKM menyadari bahwa perancangan sebuah game bukan hal instan dan mudah yang mampu 100% dikuasai oleh para guru peserta pelatihan hanya dalam 4x pertemuan. Prototype yang dihasilkan dari pelatihan pun masih harus di ujicoba penerapannya dan dikembangkan menjadi prototype yang lebih baik.

d) Tahap pendampingan dan Evaluasi

Sekalipun sesi 4 kali pelatihan telah selesai namun tim PKM tetap menyediakan waktu untuk memberikan sesi feedback konstruktif dan bantuan teknis untuk penyempurnaan karya prototype yang dihasilkan para guru peserta pelatihan. Tahap ini untuk memastikan game yang dihasilkan tidak hanya berfungsi, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

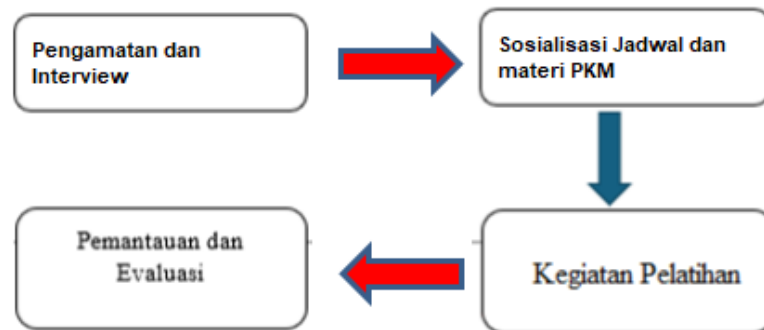
e) Tahap keberlanjutan program

Mendorong terbentuknya komunitas belajar antar guru di SD Vianney yang fokus pada pengembangan media pembelajaran digital, agar di periode berikutnya dapat dilakukan pelatihan pengembangan game edukasi dengan level game yang lebih tinggi, misalnya game untuk multi user atau game dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

Kerangka Pemecahan Masalah

Rangkaian kegiatan PKM yang dilakukan oleh tim dosen serta mahasiswa Universitas Dian Nusantara di SD Vianney ini dalam bentuk pelatihan pembuatan Game Edukasi Pengenalan Pancasila. Hasil pelatihan yang diberikan nantinya akan dapat langsung diterapkan di kelas saat para guru mengajar. Pelatihan pembuatan Game Edukasi ini diharapkan juga dapat berfungsi sebagai sebagai pendukung kegiatan para guru dalam proses pembelajaran di

kelas. Agar kegiatan PKM dapat berjalan dengan baik maka kegiatan ini disusun sebaik-baiknya dan terlihat dalam Gambar 2 sbb:



Sumber berdasarkan hasil kegiatan PKM

Gambar 2. Kerangka berpikir kegiatan PKM

Penjelasan gambar tentang Kerangka Berpikir Kegiatan PKM sebagai berikut: (1) Survei dan Interview: Tim PKM melakukan kunjungan dan mewawancarai Kepala SD serta beberapa Guru. (2) Sosialisasi: Pengaturan jadwal PKM agar kegiatan pelatihan dapat dilaksanakan di sekolah sesuai dengan rencana dan jadwal. (3) Kegiatan Pelatihan Pembuatan Game Edukasi yang dilakukan selama 3x pertemuan dengan materi: Pengenalan Game, Pengaturan Desain dan Object Game, Dasar Programming Game dan Pengaturan Animasi. (4) Pengamatan dan Evaluasi dilakukan dengan tujuan agar kegiatan terlaksana sesuai dengan perencanaan dan jadwal yang telah dibuat. Perbaikan akan dilakukan agar kegiatan berjalan dengan target / sasaran dalam PKM ini.

Metode Kegiatan PKM

1. Pelatihan Pengenalan Game (7 November 2025)

Materi pelatihan berupa pengenalan komponen-komponen Game

2. Pelatihan Pengaturan Desain dan Object Game (14 November 2025)

Materi pelatihan berupa petunjuk cara mengatur desain dan object game,

3. Pelatihan Dasar Programming dan Animasi Game (21 November 2025)

Materi pelatihan berupa dasar pembuatan programming game menggunakan GML dan dasar pembuatan animasi object

4. Pelatihan membuat Game Edukasi (28 November 2025)

Pada pelatihan ke 4 ini para guru dibimbing untuk dapat membuat sebuah aplikasi game edukasi yang dapat diimplementasikan di kelas masing-masing sebagai media pembelajaran.

5. Pendampingan Perbaikan Game (November s.d Desember)

Tim PKM melakukan pendampingan perbaikan game jika hasil karya berupa game yang dibuat masih ada sedikit kekurangan agar game edukasi yang dihasilkan dapat berjalan dengan baik dan siap diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

Kelompok Sasaran

Sasaran pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah para guru SD Vianney sehingga mereka memiliki kompetensi tambahan dalam bidang pengembangan materi bahan ajar dalam bentuk Game Edukasi.

PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dalam bentuk pelatihan pembuatan game edukasi ini dibuat menjadi beberapa tahap yaitu:

1. Rancangan operasional dan pembentukan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat

Rancangan operasional, pembentukan tim, penentuan judul proposal, serta pembagian tugas dilakukan sebagai tahap awal dalam kegiatan PKM ini. Tahap ini memiliki peran strategis karena menjadi dasar perencanaan seluruh rangkaian kegiatan. Pembagian tugas yang jelas memungkinkan setiap anggota tim menjalankan perannya secara optimal, sehingga mendukung efektivitas dan kelancaran pelaksanaan PKM pada tahap-tahap berikutnya.

2. Pengurusan Ijin dan Penawaran Kerjasama

Pengurusan izin dilakukan secara langsung kepada Kepala SD Vianney melalui kunjungan ke sekolah. Tahap ini tidak hanya berfungsi sebagai pemenuhan aspek administratif, tetapi juga sebagai upaya membangun komunikasi awal dan kepercayaan antara tim pelaksana PKM dengan pihak sekolah. Adanya izin resmi dan kesepakatan kerja sama menjadi faktor penting dalam menjamin keberlangsungan dan dukungan mitra selama kegiatan berlangsung.



Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM

Gambar 3. Pengurusan Ijin PKM

3. Observasi dan Interview

Observasi dan wawancara dilakukan di lingkungan sekolah untuk mengamati secara langsung kondisi pembelajaran serta mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru. Tahap ini memungkinkan tim PKM memperoleh gambaran nyata mengenai metode pembelajaran yang digunakan, tingkat pemanfaatan media digital, serta kebutuhan guru terkait inovasi pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara menjadi dasar dalam merumuskan solusi yang relevan dan sesuai dengan kompetensi tim pelaksana PKM.

4. Penawaran Topik / bentuk pelatihan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, tim pelaksana menawarkan bentuk pelatihan berupa pembuatan game edukasi kepada pihak sekolah. Penawaran ini disesuaikan dengan kebutuhan mitra, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pancasila. Pemilihan game edukasi sebagai topik pelatihan dinilai tepat karena mampu mengintegrasikan unsur pembelajaran, interaktivitas, dan teknologi digital yang dekat dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

5. Penyusunan Materi Pelatihan

Penyusunan materi pelatihan dilakukan secara kolaboratif oleh tim dosen. Materi disusun dalam beberapa modul agar memudahkan proses penyampaian selama pelatihan serta memungkinkan peserta untuk mempelajari kembali materi secara mandiri setelah kegiatan selesai. Pembagian materi ke dalam modul-modul ini juga bertujuan untuk menyesuaikan

tingkat kesulitan materi dengan kemampuan peserta, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara bertahap dan efektif.



Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM

Gambar 4 Penyusunan materi Pelatihan

6. Penugasan PKM

Penugasan kepada dosen diberikan oleh Universitas Dian Nusantara sebagai bentuk dukungan resmi terhadap pelaksanaan kegiatan PKM. Surat tugas tersebut selanjutnya diserahkan kepada Kepala SD Vianney sebagai bukti legalitas dan tanggung jawab institusi terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Tahap ini memperkuat aspek formal dan akuntabilitas kegiatan PKM, baik dari sisi perguruan tinggi maupun mitra sekolah.

7. Koordinasi PKM

Koordinasi kegiatan PKM dilakukan melalui komunikasi via WhatsApp antara tim pelaksana dan pihak sekolah. Media komunikasi ini dipilih untuk memudahkan penyesuaian jadwal dan memastikan kelancaran pelaksanaan pelatihan. Koordinasi yang intensif dan fleksibel memungkinkan seluruh pihak terlibat untuk menyepakati jadwal dan teknis pelaksanaan kegiatan secara efektif.

8. Pelaksanaan Kegiatan PKM dalam bentuk Pelatihan Pembuatan Game Edukasi

Pelaksanaan PKM berupa pelatihan pembuatan game edukasi dilaksanakan pada bulan November 2025 dengan melibatkan tujuh orang peserta pelatihan, tiga dosen, dan dua mahasiswa. Pelatihan dilakukan dalam empat kali pertemuan, di mana setiap pertemuan membahas materi yang saling berkesinambungan. Model pelatihan berbasis praktik langsung diterapkan agar peserta dapat langsung mengaplikasikan materi yang diberikan. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa para guru peserta pelatihan mampu mengikuti proses pembuatan game edukasi sederhana, meskipun sebagian masih memerlukan pendampingan lanjutan pada aspek teknis.



Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM

Gambar 5. Pelatihan pembuatan Game Edukasi

9. Evaluasi dan Pembuatan Laporan Akhir

Evaluasi dan pembuatan laporan akhir dilakukan pada akhir bulan Desember 2025. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi capaian kegiatan serta kekurangan yang masih terdapat dalam pelaksanaan PKM. Hasil evaluasi ini menjadi dasar penyusunan laporan akhir sekaligus sebagai bahan refleksi untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan PKM serupa di masa mendatang, sehingga pelaksanaan PKM dapat berlangsung lebih optimal dan berkelanjutan.

Hasil Kegiatan PKM

Materi Pelatihan 1 – Pengenalan Game

Bagaimana tingkat penguasaan anda terhadap materi Pelatihan 1?

Tabel 1. Materi Pelatihan 1 – Pengenalan Game

Peserta	Sangat menguasai	Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai
7	0	4	3	0

Sumber: Hasil observasi dan pengolahan data PKM

Berdasarkan hasil Pelatihan 1 tentang pengenalan game edukasi, terlihat bahwa 4 orang peserta berada pada kategori menguasai dan 3 orang peserta pelatihan pada kategori cukup menguasai hingga menguasai materi. Hal ini menunjukkan bahwa guru peserta pelatihan relatif mampu memahami konsep dasar game sebagai media pembelajaran, meskipun sebelumnya belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis game. Capaian ini mengindikasikan bahwa pengenalan konsep game edukasi dapat diterima dengan baik oleh peserta pelatihan dan menjadi dasar awal yang penting sebelum memasuki materi yang bersifat lebih teknis. Hasil ini juga menunjukkan adanya kesiapan guru untuk menerima inovasi pembelajaran berbasis digital.

Materi Pelatihan 2 – Pengaturan Object Game

Bagaimana tingkat penguasaan anda terhadap materi Pelatihan 2?

Tabel 2. Materi Pelatihan 2 – Pengaturan Object Game

Peserta	Sangat menguasai	Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai
7	0	2	5	0

Sumber: Hasil observasi dan pengolahan data PKM

Hasil Pelatihan 2 yang berfokus pada pengaturan objek dan desain game menunjukkan bahwa mayoritas peserta berada pada kategori cukup menguasai. Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta mulai menghadapi tantangan pada aspek teknis pengembangan game, khususnya dalam memahami fungsi objek dan pengaturan visual dalam game. Meskipun demikian, capaian ini menunjukkan bahwa guru telah mampu mengikuti alur dasar

perancangan game dan memahami hubungan antara objek, tampilan, dan fungsi dalam sebuah game edukasi. Dengan latihan lanjutan, kemampuan ini berpotensi untuk terus meningkat.

Materi Pelatihan 3 – Pengaturan Dasar Programming dan Animasi Object

Bagaimana tingkat penguasaan anda terhadap materi Pelatihan 3?

Tabel 3. Materi Pelatihan 3 – Pengaturan Dasar Programing dan Animasi Object

Peserta	Sangat menguasai	Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai
7	0	2	5	0

Sumber: Hasil observasi dan pengolahan data PKM

Pada Pelatihan 3 yang membahas dasar pemrograman dan animasi, sebagian besar peserta masih berada pada kategori cukup menguasai. Hal ini menunjukkan bahwa logika pemrograman dan pengaturan animasi merupakan bagian yang paling menantang bagi guru. Kondisi ini dapat dipahami mengingat sebagian besar peserta tidak memiliki latar belakang pemrograman sebelumnya serta keterbatasan waktu pelatihan. Meskipun demikian, peserta telah mampu memahami konsep dasar logika pemrograman dan menerapkannya secara sederhana dalam game, yang menunjukkan adanya peningkatan kompetensi teknis secara bertahap.

Materi Pelatihan 4 – Latihan/Project Pembuatan Game Edukasi

Bagaimana tingkat penguasaan anda terhadap materi Pelatihan 4?

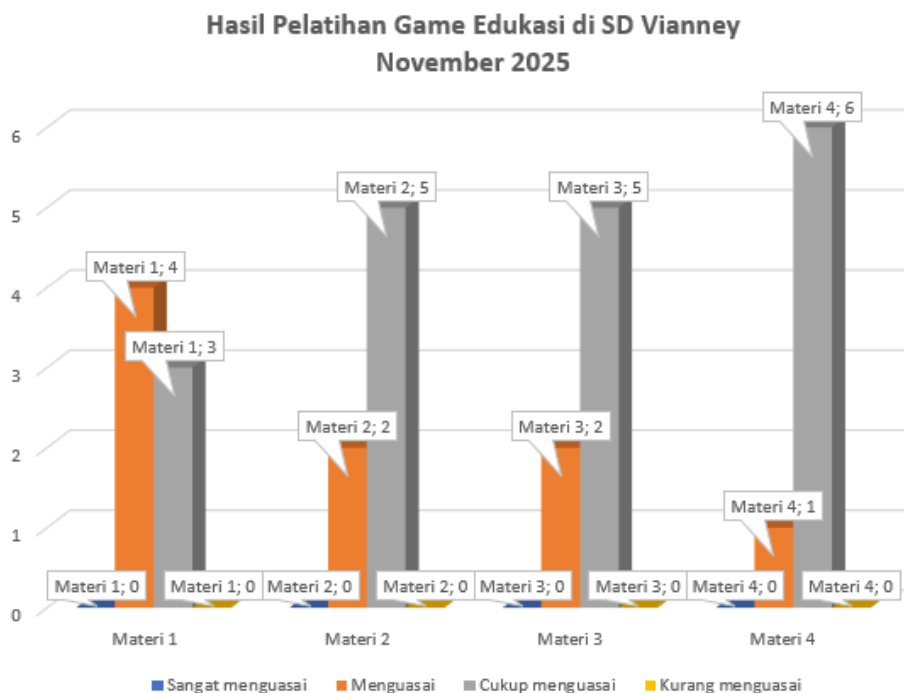
Tabel 4. Materi Pelatihan 3 – Pengaturan Dasar Programing dan Animasi Object

Peserta	Sangat menguasai	Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai
7	0	1	6	0

Sumber: Hasil observasi dan pengolahan data PKM

Hasil Pelatihan 4 yang berfokus pada latihan dan proyek pembuatan game edukasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta berada pada kategori cukup menguasai hingga menguasai. Capaian ini menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengintegrasikan berbagai materi yang diperoleh pada pelatihan sebelumnya ke dalam sebuah prototipe game edukasi

sederhana. Meskipun game yang dihasilkan masih memerlukan penyempurnaan, kemampuan peserta dalam menyelesaikan proyek menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan praktis guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game. Proyek ini juga menjadi indikator awal bahwa guru memiliki potensi untuk mengembangkan game edukasi secara mandiri di masa mendatang.



Sumber: Hasil observasi dan pengolahan data PKM

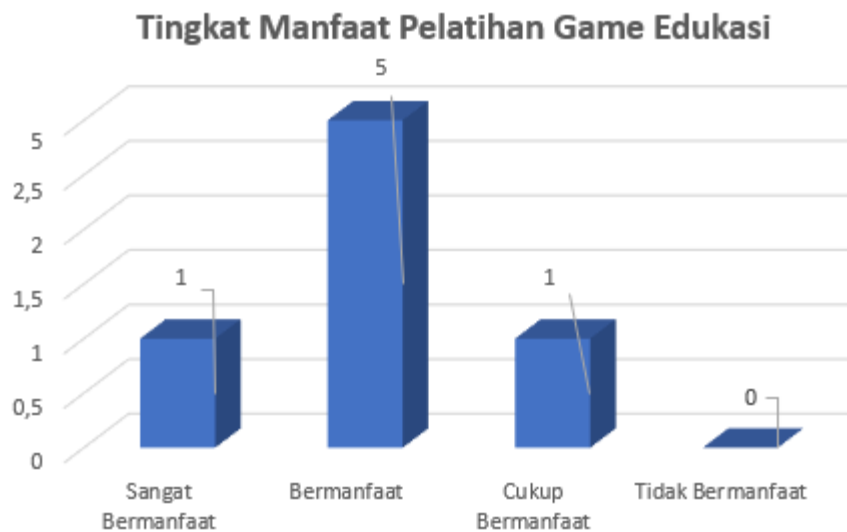
Gambar 6. Grafik Hasil Pelatihan Pembuatan Game Edukasi

Survei berikutnya adalah tentang tingkat kebermanfaatan yang didapat para peserta pelatihan setelah mereka mengikuti pelatihan pembuatan Game Edukasi, hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Manfaat pelatihan game edukasi bagi guru

Peserta	Seberapa besar manfaat pelatihan pembuatan Game Edukasi ini bagi anda sebagai seorang guru?			
	Sangat bermanfaat	Bermanfaat	Cukup Bermanfaat	Tidak Bermanfaat
Peserta 1	x			
Peserta 2		x		

Peserta 3	x	
Peserta 4	x	
Peserta 5		x
Peserta 6	x	
Peserta 7	x	



Gambar 5. Grafik Manfaat Pelatihan Game Edukasi

Sumber: Hasil observasi dan pengolahan data PKM

Tabel dan Grafik di atas menunjukkan bahwa dari 1 orang guru sebagai peserta pelatihan merasa bahwa Pelatihan Game Edukasi sangat bermanfaat bagi guru tersebut. 5 orang merasa bahwa pelatihan bermanfaat dan sisanya 1 orang merasa cukup bermanfaat. Hal ini berarti bahwa pelatihan pembuatan Game Edukasi ini menunjukkan dampak positif yang signifikan dan menyeluruh bagi para guru SD Vianney.

Berdasarkan data yang disajikan, mayoritas responden, yaitu sebanyak 5 guru, menyatakan bahwa pelatihan tersebut "Bermanfaat". Selain itu, 1 peserta pelatihan menilai pelatihan "Sangat Bermanfaat" dan 1 peserta lainnya menyatakan "Cukup Bermanfaat". Data ini secara kolektif menegaskan bahwa inisiatif pelatihan ini diterima dengan baik dan dianggap memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi dan metode

pengajaran di sekolah. Hasil yang kuat pada kategori "Bermanfaat" dan "Sangat Bermanfaat" menunjukkan adanya pemahaman dan pengakuan yang tinggi dari para guru terhadap potensi game edukasi dalam transformasi proses belajar-mengajar.

Manfaat utama dari pelatihan ini terletak pada peningkatan keterampilan teknis guru. Dengan menguasai cara pembuatan Game Edukasi, guru-guru SD Vianney kini memiliki alternatif yang inovatif untuk menyajikan materi pelajaran yang selama ini mungkin kadang-kadang dianggap kurang menarik atau membosankan. Game edukasi menawarkan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menantang, yang secara langsung dapat mengatasi permasalahan kejenuhan belajar siswa. Kemampuan ini tidak hanya memperkaya perangkat ajar mereka, tetapi juga memungkinkan personalisasi pengalaman belajar, di mana game dapat dirancang untuk memenuhi gaya belajar yang berbeda dan tingkat pemahaman yang beragam dari setiap murid.

Implikasi dari hasil pelatihan yang sangat positif ini memberikan panduan yang jelas dan kuat untuk pengembangan program pelatihan guru di SD Vianney di masa depan. Berdasarkan tingkat penerimaan para guru yang hampir mencapai 100%. Program di masa mendatang tidak boleh berhenti pada pengenalan (level dasar), melainkan harus ditingkatkan menjadi workshop lanjutan yang fokus pada desain game edukasi yang lebih kompleks, tidak hanya untuk pelajaran tentang Pancasila tapi juga game edukasi untuk berbagai pelajaran lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan tabel-tabel di atas dapat dilihat bahwa para guru peserta pelatihan cukup sebagian besar cukup menguasai materi pelatihan yang diberikan. Melalui wawancara yang telah dilakukan para guru mengatakan bahwa materi pelatihan yang diberikan bermanfaat bagi para guru karena dapat menunjang pekerjaan mereka sebagai guru. Pelatihan pembuatan Game Edukasi ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perbaikan dalam penyusunan bahan ajar yang menunjang proses pembelajaran. Hasilnya, para guru peserta pelatihan kini memiliki keterampilan dan kompetensi tambahan dalam membuat bahan ajar yaitu bahan ajar alternatif dalam bentuk game edukasi yang dapat diberikan kepada para murid mereka di kelas sebagai media alternatif atau pun saat-saat tertentu seperti "*ice breaking*" dan kegiatan lainnya yang menunjang proses pembelajaran di sekolah.

Saran

Strategi keberlanjutan jangka panjang dapat diwujudkan melalui pembentukan komunitas belajar antar guru di SD Vianney yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital. Program ini memiliki potensi replikasi yang tinggi di sekolah lain mengingat efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi teknis guru dalam menciptakan bahan ajar alternatif yang inovatif dan interaktif. Kedepannya, program tidak boleh berhenti pada level dasar, melainkan harus ditingkatkan melalui workshop lanjutan untuk merancang game edukasi yang lebih kompleks pada berbagai mata pelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat berterima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi Sains dan Teknologi yang telah mendukung pendanaan dalam kegiatan PKM ini, serta dukungan LRP Universitas Dian Nusantara dan juga para pihak SD Vianney, khusus Kepala SD serta para guru dan karyawan SD Vianney atas bantuannya sehingga kegiatan PKM ini dapat sukses dilaksanakan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Profil SD Vianney. Vianney.sch.id [Internet]. 2025 [cited 2025 Apr 11]. Available from: <https://www.vianney.sch.id/sd/>
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI. Data guru, tendik, dan peserta didik. Dapodik Dikdasmen [Internet]. 2025 [cited 2025 Apr 11]. Available from: <https://dapo.dikdasmen.go.id/sekolah/AC7293B446B6BCDCE494>
3. Septanto H, Geni BY, Febrian WD. Pelatihan Google Workspace, Pengelolaan Berbasis Cloud Organisasi Lingkungan Warga Katolik di Poris Residence Kota Tangerang. *Jurnal Karya Untuk Masyarakat*, 2024
4. Soehadha M. Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Agama; Model Pengabdian Masyarakat oleh Dosen dan Peran Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Kalijaga. *Reli J Studi Agama- Agama*. 2016;12(1):1–16.
5. Dani R, Hierdawati T, Wiarta I. Pelatihan Pengisian Beban Kerja Dosen (BKD)/Laporan Kinerja Dosen (LKD) bagi Dosen Universitas Muhammadiyah Jambi pada Fakultas Sains dan Teknologi. *J Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*. 2023;2(1):19–28.

6. Fauziah MP, Ninawati M. Pengembangan Media Audio Visual (video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*. 2022;6(4):6505-13.
7. Astiwi KPT, Antara PA, Agustiana IGAT. Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru [Internet]*. 2020 [cited 2025 Apr 11];3(3):461-9.
8. Antari LPS, Liska LD. Implementasi Nilai-nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Widyasari*. 2020;21(2):676-87.
9. Saputra DRN, Widyaningsih W, Chasanah AM, Munahefi DN, Setiawan W. Digitalisasi Pancasila Melalui Pelatihan Pembuatan Poster pada Siswa Sekolah Dasar Desa Blanceran. *Jurnal Bina Desa [Internet]*. 2024 [cited 2025 Apr 11];6(1):10-15.
10. Septanto H, Hidayatullah A. Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *KalbiScientia [Internet]*. 2025 [cited 2025 Apr 11];12(1):48-52.