

Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 2, Nomor 8, November 2023, Halaman 38-45
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.10124914)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10124914>

Pelatihan Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis *Powerpoint* bagi Guru SMA Negeri 2 Campalagian

Agus Susanto¹, Pariabti Palloan², Arie Arma Arsyad^{3*}, Hasnawati⁴, Sulfianty⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar

*Email korespondensi: ariearmaarsyad@unm.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan game edukasi berbasis powerpoint bagi guru SMA Negeri 2 Campalagian. Manfaat yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini adalah 1) guru memiliki pengetahuan tentang media *powerpoint*, 2) guru memiliki keterampilan dalam membuat *game* edukasi yang dapat dibuat menggunakan *powerpoint*. Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Campalagian dengan peserta sebanyak 20 guru. Hasil kegiatan yang telah dilaksanakan menunjukkan semua guru mampu mengoperasikan dan emmanfaatkan *powerpoint* sebagai media untuk membuat *game* edukasi.

Kata kunci: *Game* Edukasi, *Powerpoint*, Guru SMA

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi informasi sudah banyak dijumpai di sekitar kita yang berinovasi semakin canggih sehingga memberikan banyak kemudahan untuk mengakses maupun membuatnya (Hendarsyah, 2019). Pemanfaatan teknologi informasi di era covid-19 semakin mengharuskan masyarakat khususnya dunia pendidikan untuk menggunakannya. Pembelajaran daring memungkinkan adanya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran (Bell et al., 2006; Kuntarto, 2017). Tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran daring salah satunya adalah penggunaan teknologi dari guru maupun siswa (Hasanah, Sri Lestari, Rahman, & Danil, 2020). Pembelajaran daring yang dilaksanakan tentunya memberikan dampak terhadap para guru yakni harus mampu mengajar dengan menguasai teknologi informasi dalam membelajarkan materi pelajaran.

Proses pembelajaran di era pandemi covid-19 yang dilakukan secara daring tentu saja memiliki kendala seperti akses jaringan internet di beberapa daerah yang sulit mengakses jaringan internet. Tetapi di daerah yang mampu menerapkan pembelajaran daring tentu saja akan memaksimalkan penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis ICT, salah satunya dengan menggunakan powerpoint untuk membuat game edukasi. Banyak *game* edukasi yang memudahkan para guru untuk menyampaikan materi. *Game* edukasi bertujuan sebagai media pembelajaran interaktif dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar karena animasi yang disajikan lebih menarik dan bisa digabungkan dengan visual dan audio (Butar, et al., 2022).

Pembelajaran jarak jauh memberikan resiko *learning loss* akibat karena kompetensi dasar yang harus dipelajari oleh peserta didik karena kurangnya intensitas belajar (Widyasari, Widiastono, Sandika, & Tanjung, 2022). Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis powerpoint. Permasalahan utama dalam mengembangkan game edukasi berbasis powerpoint adalah kurang dikuasainya teknologi dalam pengembangan media interaktif oleh para guru. Salah satu aplikasi yang mudah untuk membuat game edukasi adalah powerpoint. Kelebihan dalam

menggunakan powerpoint ini adalah di semua computer terdapat program Microsoft Office dan dapat dikembangkan oleh pemula program komputer.

Meskipun piranti lunak ini mudah dan sederhana namun dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran. Piranti lunak ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video. Dengan demikian, piranti lunak ini bisa mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga bermain visual games. Tampilan yang dihasilkan dari piranti lunak ini bisa semenarik program yang dibangun dengan piranti lunak yang canggih.

Teknologi informasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran saat ini sudah banyak pilihan. Ada yang berbentuk *flatfom* maupun aplikasi lainnya, di setiap instansi pendidikan pada tingkat sekolah ataupun perguruan tinggi, misalnya digunakan *google classroom*, *e-learning*, *youtube*, *WhatsApp Group*, *edmodo*, *zoom*, *google meet* dan sebagainya. Setiap *flatfom* ini memiliki kelebihan serta kekurangan dalam penggunaannya jika digunakan untuk pembelajaran.

Permasalahan yang ditemui para guru dalam pembelajaran daring di Polman antara lain kesulitan penggunaan aplikasi bagi guru yang sudah senior maupun guru muda yang baru belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Sehingga berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan lebih banyak hanya menggunakan powerpoint sederhana. Penggunaan powerpoint hanya sebatas untuk mempresentasikan materi, tidak dalam penggunaan membuat *game*.

Situasi pembelajaran di masa pandemi covid-19, membuat guru perlu memiliki kompetensi di bidang teknologi untuk mampu menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0. Sekolah harus mampu memanfaatkan teknologi dalam mendukung kegiatan pembelajaran baik secara manajemen dan operasional sekolah. Untuk itu, guru perlu memiliki keahlian dalam menggunakan pembelajaran teknologi informasi. (Handarini & Wulandari, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring menjadikan siswa lebih mandiri dan termotivasi dalam belajar.

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penguatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran yang interaktif, pembelajaran aktif, kemampuan dalam belajar mandiri serta pembelajaran yang berbasis multimedia (Kemendikbud, 2018). Hal ini mengindikasikan bahwa materi/bahan pembelajaran harus dibuat secara menarik dan dapat dipelajari siswa secara mandiri, selain itu dapat diakses melalui media jejaring (dalam jaringan, khususnya dalam masa pandemik seperti ini).

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan melakukan pendampingan pembuatan game edukasi berbasis powerpoint.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan, yang dilakukan dalam bentuk presentasi, tanya jawab, pembimbingan, dan pendampingan. Kegiatan dimulai dengan menyajikan materi untuk memperkuat pemahaman kelompok mitra tentang pembuatan *game* edukasi berbasis powerpoint. Materi yang dikaji pada tahap ini berisi teori dan cara pembuatan *game* edukasi menggunakan powerpoint.

Pelatihan pembuatan *game* edukasi berbasis powerpoint bagi guru dilaksanakan di SMA Negeri 2 Campalagian pada tanggal 26 Juli - 3 Agustus 2023, jumlah peserta sebanyak 20 guru semua bidang studi. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini ada 2 macam yaitu ceramah disertai dengan praktik langsung dan metode pendampingan teknis individu dalam membuat video pembelajaran. Langkah-langkah solusi permasalahan yang dilakukan di pengabdian ini, yaitu:

a. Untuk mempersiapkan kegiatan pelatihan dilakukan dengan cara:

- 1) Penyiapan materi pelatihan. Materi tersebut dikemas dalam bentuk powerpoint dan handout sehingga praktis dan mudah dipahami oleh peserta.
 - 2) Kegiatan presentasi, diskusi, dan tanya-jawab tentang penyusunan bahan ajar.
- b. Evaluasi program
- Evaluasi dilaksanakan setelah pelaksanaan program dengan berkunjung langsung ke lokasi sekolah mitra, atau secara detail diuraikan sebagai berikut:
- 1) Refleksi pelaksanaan program PKM yang dilakukan oleh ketua pelaksana dan anggota serta mitra. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat kembali segala keunggulan dan kelemahan program serta pelaksanaannya.
 - 2) Pemantapan dan perbaikan program yang masih kurang sehingga dapat menghasilkan sebuah program yang berdaya guna dalam menyelesaikan persoalan dalam kelompok mitra.

Diskusi antara tim PkM dengan Mitra untuk memperoleh gambaran permasalahan yang dihadapi, kebutuhan mitra, dan penentuan masalah prioritas yang ditangani dalam kegiatan PKM yang akan dilaksanakan



Koordinasi secara internal di tim PkM untuk menentukan waktu pelaksanaan kegiatan, materi pelatihan dan jadwal kegiatan serta mempersiapkan pelaksanaan kegiatan beserta proposal kegiatan dan melakukan pembelakalan tim PkM dalam hal pelaksanaan teknis.



Pelaksanaan Kegiatan:

1. Registrasi peserta kegiatan
2. Pengenalan mengenai *game* edukasi berbasis *powerpoint*
3. Pelaksanaan pembuatan *game* edukasi berbasis *powerpoint*



Partisipasi mitra dalam pelaksanaan kegiatan:

1. Peserta mengikuti jadwal kegiatan yang telah dibuat
2. Peserta membuat desain *aame* edukasi *powerpoint*



Evaluasi dan Pelaporan:

1. Tim PkM membandingkan kompetensi (pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan) mitra sebelum dan sesudah pelatihan
2. Penyusunan laporan dan publikasi hasil PkM sebagai pertanggungjawaban pelaksanaan kepada pihak-pihak berkepentingan.

Berikut adalah uraian tugas tim PkM pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembagian tugas tim pengabdian

No	Nama Tim Pengabdian	Uraian Tugas
1.	Agus Susanto, S. Si., M. T., Ph. D.	1. Mensurvey terkait kebutuhan bidang media pembelajaran yang dibutuhkan oleh mitra 2. Memberikan materi tentang pengenalan <i>game</i> edukasi 3. Membuat rancangan kuesioner yang akan

		diberikan kepada peserta setelah pelaksanaan untuk mengevaluasi kegiatan hasilnya akan dipelajari untuk keberlanjutan kerja sama dengan mitra selanjutnya
2.	Dr. Pariabti Palloan, S. Si., M. T. dan Arie Arma Arsyad, S. Pd., M. Pd.	1. Membuat materi pengabdian masyarakat yang berkaitan dengan <i>game</i> edukasi 2. Membuat rancangan kuesioner yang akan diberikan kepada peserta setelah pelaksanaan untuk mengevaluasi kegiatan hasilnya akan dipelajari untuk keberlanjutan kerja sama dengan mitra selanjutnya 3. Mendampingi kegiatan penugasan yang diberikan kepada guru
3.	Hasnawati dan Sulfianty	1. Mempresentasikan materi yang sudah dibuat dalam bentuk <i>slide</i> menggunakan Ms. Powerpoint 2. Mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat 3. Ikut serta dalam pemberian materi kepada peserta 4. Mengumpulkan rekap absensi peserta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan *game* edukasi berbasis *powerpoint* untuk pembelajaran ini diikuti oleh seluruh guru di SMA Negeri 2 Campalagian. Selama ini media *powerpoint* hanya digunakan sebagai pembantuan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru-guru. Kegiatan PkM dilaksanakan pada tanggal 26 Juli - 3 Agustus 2023. Kegiatan dilakukan berupa penyampaian materi terdiri dari pengenalan dan jenis-jenis *game* yaitu *game maze*, *game memori*, *game* tebak gambar, dan *game puzzle*. Perincian jadwal kegiatan dan materi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rincian kegiatan PkM

No	Tanggal Pelaksanaan	Uraian Kegiatan	Pelaksana
1.		Registrasi Peserta	Tim Mahasiswa
2.		Simulasi <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Powerpoint</i>	Arie Arma Arsyad
3.	26 Juli	Penyampaian Materi 1: Pengenalan dan Fungsi <i>Powerpoint</i>	Agus Susanto
4.		Pemaparan Materi 2: Pembuatan <i>Game Maze</i> (mencari jejak)	Pariabti Palloan
5.		Pemaparan Materi 3: Pembuatan <i>Game Memori</i> (mencocokkan gambar)	Agus Susanto
6.	27 Juli	Pemaparan Materi 4: Pembuatan Tebak Gambar	Pariabti Palloan
7.		Pemaparan Materi 5: Pembuatan <i>Game Puzzle</i>	Arie Arma Arsyad
8		Penyimpanan Materi dan Review	Arie Arma Arsyad
9	28 Juli - 3 Agustus	Penugasan Mandiri	Arie Arma Arsyad dan Tim Mahasiswa

Sebelum memulai kegiatan pengabdian, tahapan pertama yang dilakukan adalah pemantapan kegiatan tim PkM bersama-sama. Kegiatan ini diawali dengan dibuka oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Campalagian Bapak Sabri, S. Pd. yang dalam sambutannya menyampaikan pentingnya penggunaan IT dalam pembelajaran yang dewasa ini sudah semakin variatif.



Gambar 1. Sesi pembukaan kegiatan pelatihan

Perincian jadwal kegiatan dan materi dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rincian kegiatan PkM

No	Tanggal Pelaksanaan	Uraian Kegiatan	Pelaksana
1.	26 Juli	Registrasi Peserta	Tim Mahasiswa
2.		Simulasi <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Powerpoint</i>	Arie Arma Arsyad
3.		Penyampaian Materi 1: Pengenalan dan Fungsi <i>Powerpoint</i>	Agus Susanto
4.		Pemaparan Materi 2: Pembuatan <i>Game Maze</i> (mencari jejak)	Pariabti Palloan
5.		Pemaparan Materi 3: Pembuatan <i>Game Memori</i> (mencocokkan gambar)	Agus Susanto
6.	27 Juli	Pemaparan Materi 4: Pembuatan Tebak Gambar	Pariabti Palloan
7.		Pemaparan Materi 5: Pembuatan <i>Game Puzzle</i>	Arie Arma Arsyad
8	28 Juli - 3 Agustus	Penyimpanan Materi dan <i>Review</i>	Arie Arma Arsyad
9		Penugasan Mandiri	Arie Arma Arsyad dan Tim Mahasiswa

Peserta pelatihan yang hadir terlihat antusias dalam mengikuti materi pengabdian. Pada awal materi, peserta dipersilakan untuk mencoba simulasi *game* edukasi yang telah dibuat. Tujuannya adalah agar peserta merasa tertarik dengan *game* edukasi sehingga merasa senang membuat aplikasi serupa.



Gambar 2. Sesi peserta melakukan simulasi

Selanjutnya para peserta menyaksikan pembuatan *game* edukasi yang disampaikan oleh para pemateri. Kemudian para peserta melakukan sendiri proses perancangan *game* edukasi yang dilakukan secara mandiri selama beberapa hari.



Gambar 3. Sesi pemaparan materi PkM



Gambar 4. Foto bersama dengan peserta dan tim PkM

Pada tahap evaluasi, tim PkM hanya mengevaluasi kompetensi dan skill para guru dalam membuat dan mengembangkan *game* edukasi berbasis *powerpoint*. Berikut adalah tabel hasil evaluasinya.

Tabel 4. Hasil Kuesioner

No	Aspek yang Dinilai	Persentase Hasil Evaluasi			
		Kurang Penting	Cukup Penting	Penting	Sangat Penting
1	PkM sesuai kebutuhan mitra	0	0	14	86
2	PkM memberikan pengetahuan bagi mitra	0	0	12	88
3	PkM memberikan keterampilan bagi mitra	0	0	12	88
4	PkM memberikan manfaat yang dapat menyelesaikan masalah	0	0	10	90

Dari Tabel 4 di atas dapat dilihat jika kompetensi dan skill peserta sangat penting dikuasai. Sejalan dengan kegiatan yang dilakukan oleh Pariabti dkk (2022) dengan kegiatan pendampingan ini diharapkan para guru mampu mengikuti perkembangan teknologi dan dapat memahami tentang pengembangan *google sites* sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PkM yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pengetahuan peserta di SMA Negeri 2 Campalagian mengenai *game* edukasi berbasis *powerpoint* secara umum masih kurang, namun setelah adanya kegiatan PkM ini, pengetahuan peserta mengenai penggunaan dan pemanfaatan dari *game* edukasi berbasis *powerpoint* meningkat.
2. Kegiatan PkM ini meningkatkan keterampilan dan kreatifitas peserta dalam menciptakan inovasi media pembelajaran *powerpoint* dalam membuat *game* edukasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Campalagian yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

Referensi

- Bell, D., Nicoll, A., Fukuda, K., Horby, P., Monto, A., Hayden, F., Van Tam, J. (2006). Nonpharmaceutical interventions for pandemic influenza, national and community measures. *Emerging Infectious Diseases*. <https://doi.org/10.3201/eid1201.051371>
- Butar, B. B., Sriyadi, Anggarini, D. T., Fuad, M. H., Candra, M. A., & Azzikri, A. A. (2022). *Workshop Pelatihan Membuat Game bagi Pemula dengan Memanfaatkan Aplikasi Contruct bagi Santri TPA/Majelis Ta'lim Faizul haq Tangerang*. Tangerang: Universitas Bina Sarana Informatika.
- Febrianti, A. W., & Saputra, E. R. (2022). Penggunaan Media Edpuzzle dan game Marbel Indonesia Culture dalam Pembelajaran PKN di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 171-176.

- Handayani, Oktafia Ika dan Wulandari, SS. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Studi From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Volume 8, Nomor 3.
- Hasanah, dkk. (2020). Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan* Volume 1 No. 1 .
- Hendarsyah, D. (2019). E-Commerce di Era Industri 4.0 dan Society 5.0. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(2), 171-184.
- Jubaidah, Siti dan Zulkarnain, M.R. (2020). Penggunaan Google Sites pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas VIII SMPN 1 Astambul. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 15 No. 2 (2020) 68-73.
- Kemendikbud. (2020). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110. [10.24235/ileal.v3i1.1820](https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820)
- Kurniati, G., Egilistiani, E., Wahyuni, Y., & Tisnawijaya, C. (2021). Pengayaan Literasi Digital di MI Jam'iyatul Khair: Edpuzzle sebagai Media Alternatif dalam Pembelajaran Daring. *Acitya Bhakti*, 116-124.
- Palloan, P., Helmi, A. Arsyad, AA. (2022). Pelatihan Pembuatan Website Pembelajaran Menggunakan Google Sites. *Jurnal Sipakaraya*, 1(1), 17-25.
- Widyasari, A., Widiastono, M. R., Sandika, D., & Tanjung, Y. (2022). Fenomena Learning Loss sebagai Dampak Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *BEST: Journal of Biology Education, Science, & Technology*, 5(1), 297-302.