

## PELATIHAN PEMBUATAN KUIS DAN GAME EDUKATIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI SDIT ANAK SHOLEH MANDIRI BANJARMASIN

Yusri Ikhwani <sup>1</sup>, HM Muflih <sup>2</sup>, Ihda Innar Ridho <sup>3</sup>, Fathur Rahman <sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin  
e-mail: yusri.ikhwani@gmail.com, muflihbjm@gmail.com, ihdaridho@fti.uniska-bjm.ac.id, fathur234@gmail.com

### Abstrak

Pemanfaatan pengguna internet yang dilansir dari halaman website liputan 6 bahwa Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah menggelar survei mengenai penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia ditahun 2018, diketahui bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 143,26 juta dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 262 juta jiwa. Berdasarkan survei tersebut dapat diketahui bahwa hampir 50% dari jumlah populasi penduduk Indonesia aktif menggunakan internet yang sudah tentu diakses menggunakan smartphone ataupun personal komputer. Jika dibandingkan dengan survei yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menunjukkan bahwa pengguna teknologi pada tahun 2018 mengalami peningkatan yang signifikan, bahkan studi yang didanai oleh UNICEF yang dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Dengan hasil survei tersebut yang menjadi konsentrasi adalah penggunaan internet yang dilakukan anak-anak terfokus pada begitu banyak game-game online yang bertebaran di internet, namun dari game-game yang tersebar di internet, sangat jarang ditemukan game bergenre kearah pendidikan. Sekolah Dasar Islam Terpadu Anak Sholeh Mandiri adalah salah satu sekolah swasta yang menerapkan pendekatan penyelenggaraan dengan memadukan pendidikan umum dan pendidikan agama menjadi satu jalinan kurikulum. Game edukasi ialah salah satu jenis game yang didalamnya berisi tentang materi-materi pembelajaran. Bentuknya beragam mulai dari bentuk puzzle, quis, TTS, tebak gambar dan sebagainya. Salah satu wujud dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka Pelatihan Pembuatan Kuis Dan Game Edukatif Berbasis Teknologi Informasi Di SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin bertujuan melatih para guru untuk praktek membuat kuis dan game yang dipadukan dengan materi pembelajaran seperti tebak gambar, quis/pertanyaan, puzzle dan TTS dan melakukan pendampingan kepada para guru agar mereka lebih mahir dan terampil dalam pembuatan kuis dan game berbasis teknologi.

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

### Abstract

Utilization of internet users reported from the website page coverage 6 that the Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) has conducted a survey on the penetration and behavior of Indonesian internet users in 2018, it is known that the number of internet users in Indonesia has reached 143.26 million of the total population of Indonesia. totaling 262 million people. Based on the survey, it can be seen that almost 50% of the total population of Indonesia actively uses the internet which is of course accessed using a smartphone or personal computer. When compared to a survey conducted by the Ministry of Communication and Information (Kemkominfo) shows that technology users in 2018 experienced a significant increase, even a study funded by UNICEF conducted by the Ministry of Communication and Information (Kemkominfo) found that 98 percent of children and teenagers know about the internet and 79.5 percent of them are internet users. With the results of the survey, the concentration is that the use of the internet by children is focused on so many online games that are scattered on the internet, but from the games that are spread on the internet, it is very rare to find game genres towards education. The Sholeh Mandiri Children's Integrated Islamic Elementary School is one of the private schools that implements an implementation approach by combining general education and religious education into a single curriculum. Educational games are one type of game that contains learning materials. The forms vary from puzzles, quizzes, crossword puzzles, guess pictures and so on. One of the manifestations in the development of science and technology is the Information Technology-Based Educational Quiz and Game Making Training at SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin aims to train teachers to practice making quizzes and games combined with learning materials such as guessing pictures, quizzes/questions, puzzles and TTS and

provide assistance to teachers so that they are more proficient and skilled in making technology-based quizzes and games.

**Keywords:** Game, Teacher, Education

## PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Islam Terpadu Anak Sholeh Mandiri adalah salah satu sekolah swasta yang menerapkan pendekatan penyelenggaraan dengan memadukan pendidikan umum dan pendidikan agama menjadi satu jalinan kurikulum. Dengan pendekatan ini, semua mata pelajaran dan semua kegiatan sekolah tidak lepas dari bingkai ajaran dan pesan nilai Islam. Sekolah Dasar Islam Terpadu Anak Sholeh Mandiri adalah Sekolah Islam yang diselenggarakan dengan memadukan secara Integratif nilai dan ajaran Islam dalam bangunan kurikulum dengan pendekatan pembelajaran yang efektif dan pelibatan yang optimal dan koperatif antara guru dan orangtua, serta masyarakat untuk membina karakter dan kompetensi peserta didik.

Game edukasi ialah salah satu jenis game yang didalamnya berisi tentang materi-materi pembelajaran. Bentuknya beragam mulai dari bentuk puzzle, quis, TTS, tebak gambar dan sebagainya. Saat ini juga sudah banyak developer game yang mengembangkan game guna kepentingan pendidikan. Penggunaan game juga saat ini tidak hanya menjadi salah satu media hiburan bagi anak-anak namun juga menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. hal tersebut terbukti dengan banyaknya Software Developer yang mengembangkan game android sebagai media pembelajaran. Dalam beberapa hasil penelitian dalam jurnal yang mengembangkan game edukasi juga menyatakan bahwa sebuah game yang dikonfersikan kedalam pembelajaran dalam bentuk media juga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Sebagai salah satu wujud dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka pada Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan suatu kegiatan Pelatihan Pembuatan Kuis Dan Game Edukatif Berbasis Teknologi Informasi Di SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin yang bertujuan melatih para guru untuk praktek membuat kuis dan game yang dipadukan dengan materi pembelajaran seperti tebak gambar, quis/pertanyaan, puzzle dan TTS dan melakukan pendampingan kepada para guru agar mereka lebih mahir dan terampil dalam pembuatan kuis dan game berbasis teknologi tersebut.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Maret 2022 dan kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin dengan alamat Jl. Malkon Temon Gg. Malkon Temon 1 RT.23 Kel surgu Mufti Kec. Banjarmasin Utara 70122

## METODE

Metode kegiatan yang diberikan dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul Pelatihan Pembuatan Kuis Dan Game Edukatif Berbasis Teknologi Informasi di SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin yang berada dilingkungan kota Banjarmasin dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode yaitu meliputi Teori pengenalan aplikasi kuis dan game, pengenalan lembar kerja serta praktek secara langsung membuat akun aplikasi game, membuat soal kuis dan game menggunakan aplikasi. metode yang diberikan dengan beberapa materi yaitu meliputi:

1. Tutorial : Instruktur menjelaskan tentang pengertian dan manfaat kuis game edukatif dan konten dengan menggunakan alat bantu LCD sehingga peserta dapat memahaminya
2. Praktek Mandiri : Setiap peserta melakukan praktek langsung berupa proses membuka, mengubah, menjalankan dan mengolah data menggunakan aplikasi
3. Tanya jawab : Peserta dapat langsung bertanya kepada tim pengabdian pada masyarakat yang mendampingi mereka selama kegiatan berlangsung.
4. Evaluasi Pelatihan : Setiap peserta akan diberi soal post test untuk mengukur tingkat efektivitas pelatihan serta kuesioner untuk evaluasi pelaksanaan pelatihan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pembuatan Kuis Dan Game Edukatif Berbasis Teknologi Informasi di SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin terdiri dari 2 aspek penilaian yaitu aspek manfaat dalam penerapan IPTEK dan aspek keterampilan pendidikan, Untuk aspek manfaat dalam penerapan IPTEK memiliki 14 butir soal dan untuk aspek keterampilan pendidikan memiliki 10 butir soal, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Aspek	Jumlah Butir	Butir Soal
1	Penerapan IPTEK (Manfaat)	14	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
2	Pemahaman Keterampilan (Pendidikan)	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Kuisisioner ini dilaksanakan dan ditanggapi oleh 27 reponden (guru SD IT Anak Sholeh Mandiri), untuk mengetahui tanggapan responden terhadap sistem yang akan diimplementasikan yaitu dengan **Angket Skala Likert** yang umumnya digunakan untuk dalam riset berupa survei dan memberikan pertanyaan kepada responden dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih sebagai berikut:

Jawaban	Bobot
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Hasil jawaban pertanyaan kuisioner pada aspek **Manfaat Penerapan IPTEK** yang dijawab oleh Guru SD Islam Terpadu Anak Sholeh Mandiri dan berdasarkan hasil analisis terhadap 27 responden rata-rata nilai yang didapatkan dari 14 butir pertanyaan yaitu sebesar 4,8 dengan kriteria Sangat Setuju (SS).

Sedangkan Hasil jawaban pertanyaan kuisioner pada aspek **Pemahaman Keterampilan** (Pendidikan) yang dijawab oleh Guru SD Islam Terpadu Anak Sholeh Mandiri dan berdasarkan hasil analisis terhadap 27 responden rata-rata nilai yang didapatkan dari 10 butir pertanyaan yaitu sebesar 4,9 dengan kriteria Sangat Setuju (SS).



Gambar Pelaksanaan Kegiatan

## SIMPULAN

Pelatihan Pembuatan Kuis dan Game Edukatif Berbasis Teknologi Informasi ini sangat bermanfaat bagi para Guru di SDIT Anak Sholeh Mandiri karena sesuai dengan kebutuhan peserta dalam meningkatkan kompetensi sebagai seorang pengajar professional yang sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Penggunaan metode pelatihan yang disesuaikan dengan latar belakang Guru yang berbeda-beda membuat pelatihan ini lebih mudah dipahami peserta serta tercapai tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru.

## SARAN

Kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) ini tentunya masih perlu adanya keberlanjutan dalam pelaksanaan program terutama dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi di waktu akan datang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sebagai tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul Pelatihan Pembuatan Kuis Dan Game Edukatif Berbasis Teknologi Informasi mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh guru SDIT Anak Sholeh Mandiri atas kerjasamanya dalam pelaksanaan PkM sehingga berjalan lancar dan kepada Yayasan serta Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Rizky Gita. "Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Phisic Berbasis Android." Jurnal Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makasar, 2016
- Adiwijaya, Mohamad, Kodrat Iman S, and Yuli Christyono. "Perancangan GameEdukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2." Jurnal Transient Vol.4, no. 1 (2015).
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Jasson. Role Playing Game (RPG) Maker Software. Yogyakarta: Andi Offset, 2009.
- Jenni Novak. Game Development Essentials. USA New York: Delma Cengage Learning, 2012.
- Mewengkang, Alfrina, and Dkk. "Pengembangan Game Edukasi PengenalanEkosistem Berbasis Mobile." Jurnal Sains Dan Teknologi Universitas Negeri Manado 1, no. April (2018)
- Okta Rianingtias, 2019, Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI Di SMA/MA, Skripsi, UIN Raden Intan, Lampung
- Triana Kusumaningrum, 2016, Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis Di SMA Negeri 2 Klaten, Skripsi, UNY, Yogyakarta.