

PENDAMPINGAN PERANCANGAN *GAME* EDUKATIF DENGAN STRUCKD PADA SMP ERENOS TANGERANG SELATAN

Lathifah Alfat¹, Hendi Hermawan^{1,*}, Chelomitha Arsy Pratiwi², Andreas Yuan Saputro²,
Muhammad Iqbal Fattah²

¹Program Studi Informatika & Center for Urban Studies, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, Jl. Cendrawasih Raya B7/P, 15413

² Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, Jl. Cendrawasih Raya B7/P, 15413

*hendi.hermawan@upj.ac.id

ABSTRAK

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam berbagai sektor kehidupan manusia, salah satunya sektor hiburan. Saat ini, manusia dapat mengakses hiburan melalui telepon pintar. Banyak jenis hiburan yang dapat diakses, seperti halnya *game online*. Selain memberikan hiburan, *game online* memiliki dampak negatif mengakibatkan kecanduan. Oleh karenanya, perlu dilakukan pendampingan perancangan *game* edukasi melalui *workshop*, sebagai sarana menyalurkan kreativitas siswa. *Workshop* yang diadakan oleh penulis memanfaatkan aplikasi Android Struckd. Tujuan kegiatan ini untuk menyalurkan kreativitas, menambah pengetahuan siswa terkait pembuatan *game*, dan memotivasi pembelajaran teknologi informasi. Metode pengabdian masyarakat yang digunakan yaitu metode pelaksanaan, yang mana pengusul melakukan observasi terkait permasalahan dan merancang program untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengabdian masyarakat diselenggarakan di SMP Erenos Pamulang. Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat sebagai berikut: 1) Kegiatan dilaksanakan dengan diawali sambutan oleh kepala sekolah SMP Erenos; 2) Materi disampaikan oleh pemateri dengan baik dengan diiringi tanya-jawab kepada peserta; 3) Peserta diminta menunjukkan hasil karya *game* yang telah dibuat; 4) Beberapa peserta diminta untuk mempresentasikan *game* yang telah dibuat. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, dapat dilihat bahwa peserta antusias dalam mengikuti kegiatan *workshop*. Peserta mampu membuat *game* menggunakan Struckd dengan baik sesuai kreativitasnya.

Kata kunci: *Game* Andorid, Struckd, SMP Erenos

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology in recent years had an impact on various sectors of human life, including the entertainment industry. Mobile phones have made entertainment easily accessible to people, including online games. While online games are a source of entertainment, they also have negative impacts, such as addiction. To address this concern, workshops to guide the development of educational games have been proposed to enhance student creativity. The Struckd android application was used as the primary tool for the workshop, aimed at conveying student creativity, improving game-making skills, and promoting information technology learning. Community service is started by observing a problem and then designing a program to overcome the problem. The target of community service is Erenos Middle School. The implementation of community service is as follows: opening speech by the principal of Erenos Middle School; game-making material by the speaker; questions and answers to the participants; participants show the results of the game-making; selected participants presented the games. Overall, the workshop was able to foster creativity and enhance the participants' knowledge related to game-making.

Keywords: *Android Game, Struckd, Erenos Middle School*

1. PENDAHULUAN

Pada era saat ini teknologi informasi dan komunikasi sudah berkembang dengan pesat. Teknologi informasi dan komunikasi terasa sudah melekat dengan kehidupan sosial dan budaya masyarakat (Dirgantara dkk., 2020). Dengan begitu, bukan hal baru lagi jika anak-anak, remaja, hingga orang dewasa sudah mengenal dan menggunakan aplikasi berbasis teknologi informasi, dan komunikasi. Sekarang, terdapat berbagai macam hiburan yang dapat diakses masyarakat melalui telepon pintar mulai dari video hiburan hingga *games*.

Game merupakan sebuah permainan yang berstruktur, biasa digunakan sebagai hiburan atau kesenangan, bahkan terkadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan (Cholilurrohman & Lisdiyanto, 2023; Mashuri dkk., 2024). Perkembangan teknologi dapat mempermudah seluruh masyarakat dalam bermain *game* sebab saat ini bermain *game* dapat dilakukan melalui telepon pintar. *Game* tidak hanya menjadi sarana menghibur diri, namun juga memberikan edukasi dan pengetahuan dalam bidang teknologi informasi (Gunawan dkk., 2023). *Game* dapat dimainkan secara individu, berdua, atau bahkan secara berkelompok. Bahkan kemajuan teknologi membawa sebuah perubahan besar pada perkembangan industri *game* di Indonesia. Saat ini hadir berbagai jenis genre *game* mulai berkembang, seperti action, simulation, strategy, puzzle, dan lain sebagainya (Adam & Anshori, 2023). Hadirnya *game* tentu memberikan hiburan, kesenangan, dan menghilangkan kejenuhan bagi sebagian besar masyarakat. Sebab *game* mampu menghilangkan kejenuhan masyarakat luas, namun hadirnya *game* tentu tidak hanya membawa dampak positif bagi kehidupan manusia. Adanya *game* juga menimbulkan dampak negative, khususnya bagi anak-anak dan remaja.

Salah satu dampak negative dari *game*, yaitu memberikan efek kecanduan dan dapat menyebabkan meningkatnya agresifitas penggunaannya (Bima Dirgantara dkk., 2022). Permasalahan tersebut turut dialami oleh salah satu mitra, yaitu SMP Erenos Pamulang. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan bimbingan pada anak-anak dan remaja agar dapat mengubah pola pikir dan memunculkan kreativitasnya (BAMBANG

HERIYANTO, 2023). Sehingga mereka tidak hanya menjadi pengguna *game* melainkan dapat membuat sebuah *game*. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara melakukan kegiatan workshop. Workshop tersebut diselenggarakan oleh Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Jaya. Melalui kegiatan ini, akan diselenggarakan pelatihan keahlian serta pengasahan atas kemampuan teknologi informasi siswa SMP Erenos. Target dari kegiatan workshop ini, yaitu meningkatnya pemahaman siswa SMP Erenos di bidang teknologi informasi. Dengan begitu, siswa SMP Erenos dapat mengetahui pembuatan *game* menggunakan teknologi informasi.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian masyarakat yang digunakan adalah metode pelaksanaan, yang mana pengusul melakukan observasi terkait permasalahan yang terjadi disekitar. Sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah siswa SMP Erenos dengan target sasaran sebanyak 80 peserta. Lokasi pelaksanaan pengabdian masyarakat ini di Sekolah Erenos tepatnya SMP Erenos yang berada di Jl. Palapa No. 86, Serua, Kecamatan Ciputat, Tangerang Selatan. Pada pengabdian masyarakat ini terdapat

tahapan dalam pelaksanaan program sebagai berikut.

1. Pengumpulan Masalah

Tahapan awal adalah pengumpulan masalah. Pada pengumpulan masalah penulis dan mitra terkait akan membahas permasalahan yang dialami oleh siswa SMP pada saat bermain *game*.

2. Perumusan Solusi

Tahap kedua akan dilakukan perumusan solusi secara bersama. Solusi yang akan diambil adalah melakukan *workshop* untuk membimbing siswa SMP dalam bidang teknologi informasi.

3. Program Pelatihan

Tahap ketiga penulis dan mitra menyusun beberapa hal terkait program *workshop*. Adapun program yang akan disusun sebagai berikut:

- a) Peserta pelatihan
- b) Teknologi informasi dan perangkat lunak dalam *workshop*
- c) Jadwal pelaksanaan kegiatan
- d) Materi *workshop*
- e) Kebutuhan teknologi seperti telepon pintar
- f) Luaran *workshop*

Setelah adanya susunan program, maka kegiatan akan diadakan dengan mengundang peserta di Aula Sekolah Erenos. Pembicara membawakan materi yang diselengi dengan tanya jawab kepada peserta. Selanjutnya, peserta akan diberikan kesempatan untuk berkreasi sesuai dengan keahliannya dan menceritakan hasil kreativitas yang telah dibuat selama *workshop* agar kegiatan berjalan lebih interaktif.

4. Pembuatan Laporan

Tahapan akhir yang dilakukan, yaitu membuat laporan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di SMP Erenos tepatnya di Ruang Aula pada tanggal 13 Desember 2022 berlangsung selama satu jam setengah. Kegiatan *workshop* dimulai pada pukul 10.00 hingga pukul 11.30. Peserta yang menghadiri kegiatan *workshop* sebanyak 80 orang, hal tersebut sesuai dengan target sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Kegiatan *workshop* ini diawali dengan sambutan yang dibawakan oleh Kepala Sekolah Erenos dan dilanjutkan materi pembuka oleh Lathifah Alfath. Kemudian, materi disampaikan oleh tim

mahasiswa dengan judul “Membuat *Game* Android dengan Struckd”.



Gambar 2. Dokumentasi Pengabdian Masyarakat



Gambar 3. Presentasi Peserta

Selama masa penyampaian materi, sesi diiringi dengan tanya-jawab kepada peserta. Dilakukannya tanya-jawab ini bertujuan untuk mendapatkan *feedback* terkait sejauh mana

pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Tidak hanya tanya-jawab, peserta diminta untuk menunjukkan hasil karya *game* yang telah dibuat sesuai dengan kreativitasnya. Beberapa peserta juga diminta untuk mempresentasikan *game* yang telah dibuat. Presentasi singkat tersebut terdiri dari pengenalan, menunjukkan karya yang telah dibuat, dan menjelaskan terkait karakter dan fitur apa saja yang digunakan.

Hadirnya *game* menimbulkan pengaruh yang besar dalam perkembangan fisik dan psikologis remaja (Sitti Anggraini & Agustinus Rudi Yanto, 2022). *Game* dapat mengubah pola pikir dan perilaku remaja sehingga dapat menyebabkan kecanduan bahkan lebih buruknya dapat menyebabkan kelumpuhan hingga kematian (Qomariah dkk., 2020). Siswa yang awal mulanya tidak mengalami kecanduan, namun terus menerus bermain *game* maka akan menjadi kecanduan, baik kecanduan tingkat ringan maupun tingkat berat sebab dengan bermain *game* secara terus menerus akan merangsang keluarnya dopamine yang menyebabkan rasa senang dan rasa ketagihan agar mendapatkan kesenangan ulang (IKBAL dkk., 2021). Apabila remaja telah mengalami kecanduan *game* maka remaja akan lupa waktu dan terus merasa antusias saat bermain *game*. Kecanduan *game* juga menyebabkan timbulnya berbagai masalah antara lain, berkurangnya interaksi social, tidak dapat manajemen waktu dengan baik, menurunnya prestasi akademik, menurunnya kesehatan, dan lain sebagainya (Yohannes dkk., 2021).

Melihat besarnya dampak dari kecanduan *game* maka perlu adanya pencegahan kecanduan *game* pada remaja. Salah satu cara yang dapat dilakukan, yaitu melalui pendidikan. Melalui pendidikan, remaja dapat memahami bahaya kecanduan *game*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian milik (IKBAL dkk., 2021) bahwa upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi kecanduan *game online* yaitu melalui rekonstruksi kognitif yang dilakukan melalui sebuah edukasi seperti seminar atau pendidikan terkait bahaya kecanduan *game*. Dengan begitu, penulis mengadakan sebuah *workshop* yang ditujukan untuk mengurangi kecanduan *game online* dengan cara mengalihkan pemikiran peserta *workshop* siswa SMP Erenos bahwa mereka tidak hanya bisa menikmati *game* melainkan

dapat berkreasi dengan cara membuat sebuah *game* sederhana melalui aplikasi Struckd.

Selama pelaksanaan kegiatan *workshop*, peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Peserta sangat antusias khususnya saat praktik membuat *game*. Bahkan peserta mampu membuat *game* menggunakan Struckd dengan cukup baik sesuai dengan kreativitasnya. Adapun kendala yang dialami saat kegiatan *workshop* berlangsung antara lain, terdapat peserta yang tidak membawa telepon pintar, penyimpanan telepon pintar peserta yang penuh, dan tidak memiliki paket data. Untuk mengatasi kendala yang diatasi penulis meminta peserta tetap memperhatikan dan bergabung bersama temannya untuk pembuatan *game*. Dari kegiatan *workshop* ini terdapat berbagai manfaat yang didapatkan oleh peserta sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengenal konsep permainan. Jika siswa telah memahami konsep dari permainan maka siswa tidak hanya sekedar bermain saja tetapi dapat mengasah *skill* yang mereka miliki. Bahkan kegiatan ini dapat mengarahkan siswa bahwa *game* hanya sekedar pengisi waktu luang saja agar siswa terhindar dari kecanduan *game*.
2. Mendapat pengetahuan baru terkait pembuatan *game* di android. Melalui kegiatan *workshop* ini peserta dapat mengetahui bagaimana pembuatan *game* sederhana melalui aplikasi android. Hal tersebut dapat menumbuhkan kreativitas masing-masing siswa.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya oleh penulis dengan mitra terkait. Materi-materi yang disampaikan oleh penulis dalam pengabdian masyarakat kepada siswa SMP dapat diterima dengan baik. Hal tersebut terlihat pada saat penyampaian materi siswa-siswi SMP antusias dalam memperhatikan dan saat melakukan praktik pembuatan *game* android menggunakan Struckd seluruh siswa antusias untuk mencoba membuat *game* sesuai dengan kreativitas masing-masing. Bahkan saat dilakukan tanya-jawab siswa SMP terlihat interaktif.

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini terdapat beberapa saran yang dapat digunakan di masa yang akan mendatang. Adapun saran

yang diajukan oleh penulis antara lain, lebih disiplin terhadap waktu agar kegiatan *workshop* dapat dilakukan dengan lebih optimal, sasaran kegiatan pengabdian masyarakat lebih luas dan dapat memberikan lebih banyak kontribusi bagi masyarakat, dan kegiatan pengabdian masyarakat dapat berlanjut di masa yang akan mendatang sebagai sarana pengembangan dan edukasi bagi masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M., & Anshori, I. F. (2023). Perancangan Game Puzzle Platformer Ploop Menggunakan Model Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v6i1.5560>
- BAMBANG HERIYANTO, B. H. (2023). KREATIVITAS REMAJA YANG SERING BERMAIN GAME ONLINE. *JURNAL KEPERAWATAN*, 16(3). <https://doi.org/10.36568/nersbaya.v16i3.28>
- Bima Dirgantara, B. D., Denny Prabowo, Y., Ery Kurniawati, Y., & Lesmana Marselino, T. (2022). Pelatihan Pengenalan Game Engine dan Workshop Pembangunan Game Action Sederhana di SMA PGRI 3 Jakarta. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 62–68. <https://doi.org/10.52072/abdine.v2i1.295>
- Cholilurrohman, & Lisdiyanto, A. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Nahwu Shorof sebagai Media Persiapan Pembelajaran dalam Membaca Kitab Kuning dengan Metode Rapid Application Development (RAD). *Nusantara Computer and Design Review*, 1(1), 17–23. <https://doi.org/10.55732/ncdr.v1i1.1074>
- Dirgantara, H. B., Prabowo, Y. D., Kurniawati, Y. E., Windriyani, P., & Septanto, H. (2020). Pelatihan Pengenalan Game Maker Studio dan Workshop Pembuatan Game di SMAK Terang Bangsa Cirebon. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 45–49. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i2.76>
- Gunawan, R., Suhada, K., Asy'ari, A., & Darmansyah, D. (2023). Rancang Bangun Game Kuis Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.35969/inotek.v3i1.295>
- IKBAL, I., Wikanengsih, W., & Septian, M. R. (2021). PROFIL TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PESERTA DIDIK KELAS XMA PLUS AL MUJAMMIL GARUT. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(1), 56. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.6138>
- Mashuri, M. F., Mulyanto, A., & Lahinta, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA MATERI INTERNET OF THINGS. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 95–106. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.23058>
- Qomariah, S., Rangan, A. Y., & Amelia Yusnita. (2020). Peningkatan Pengetahuan Pembuatan Game dalam Rangka Pengenalan Industri Kreatif pada Siswa di Madrasah Aliyah An-Nur Samarinda. *BANTENESE : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(2), 110–119. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v2i2.2872>
- Sitti Anggraini, & Agustinus Rudi Yanto. (2022). EDUKASI PENCEGAHAN BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMPN

ALOK MAUMERE. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), 1645–1652.
<https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1008>

Yohannes, Y., Devella, S., & Meiriyama, M. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN GAME MENGGUNAKAN GDEVELOP UNTUK SISWA/I SMA NEGERI 6 PALEMBANG. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 833.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6333>