

## **Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis *Game* “*Edunomic Adventure*” Untuk Mahasiswa FKIP Universitas Palangka Raya**

### **<sup>1</sup>Kharisma Nugraha Putra \***

Program Studi Pendidikan  
Ekonomi, FKIP, Universitas  
Palangka Raya  
Jalan Yos Sudarso, Palangka Raya  
(73111), Indonesia  
[kharismanugraha@fkip.upr.ac.id](mailto:kharismanugraha@fkip.upr.ac.id)

### **<sup>2</sup>Eriawaty**

Program Studi Pendidikan  
Ekonomi, FKIP, Universitas  
Palangka Raya  
Jalan Yos Sudarso, Palangka Raya  
(73111), Indonesia  
[eri@fkip.upr.ac.id](mailto:eri@fkip.upr.ac.id)

### **<sup>3</sup>Rahman**

Program Studi Pendidikan  
Ekonomi, FKIP, Universitas  
Palangka Raya  
Jalan Yos Sudarso, Palangka Raya  
(73111), Indonesia  
[rahman02@fkip.upr.ac.id](mailto:rahman02@fkip.upr.ac.id)

### **<sup>4</sup>Fendy Hariatama H**

Program Studi Pendidikan  
Ekonomi, FKIP, Universitas  
Palangka Raya  
Jalan Yos Sudarso, Palangka Raya  
(73111), Indonesia  
[fendyhariatama@fkip.upr.ac.id](mailto:fendyhariatama@fkip.upr.ac.id)

### **<sup>5</sup>Grace Evelina Buji**

Program Studi Pendidikan  
Ekonomi, FKIP, Universitas  
Palangka Raya  
Jalan Yos Sudarso, Palangka Raya  
(73111), Indonesia  
[graceevelina@fkip.upr.ac.id](mailto:graceevelina@fkip.upr.ac.id)

### **Abstract**

*Digital technology currently plays a very important role in the education system, especially in creating more innovative and interactive learning methods. The utilization of technology in education has brought significant changes in the way material is delivered, evaluation methods, and interaction between educators and students. One concrete example of the integration of digital technology in education is the development of educational games as interactive learning media. Educational games not only increase students' interest in learning, but also help educators deliver material in a more interesting, fun and effective way. As an effort to support the use of digital technology in learning, a Community Service Program (PKM) in the form of game-based learning media training has been held for students of the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), Palangka Raya University. This training aims to equip students with skills in designing and developing educational games that can be implemented in the digital technology-based learning process. This activity was held at the Merah Putih Building of Palangka Raya University on Wednesday, November 15, 2023, and was attended by 38 students of the FKIP Economic Education Study Program. The participants were very enthusiastic in adopting game-based learning media as an innovative method in learning. In addition, they are also increasingly motivated to develop various digital learning media to improve the effectiveness and quality of education in the future.*

**Keywords:** *Students, Learning Media, Game-Based Learning Media.*

### **Abstrak**

Teknologi digital saat ini memegang peranan yang sangat penting dalam sistem pendidikan, terutama dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam cara penyampaian materi, metode evaluasi, serta interaksi antara pendidik dan peserta didik. Salah satu contoh nyata dari integrasi teknologi digital dalam pendidikan adalah berkembangnya game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif. *Game edukatif* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Sebagai upaya untuk mendukung pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan media pembelajaran berbasis *game* telah diselenggarakan bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Palangka Raya. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dalam merancang dan mengembangkan game edukatif yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran berbasis teknologi digital. Kegiatan ini dilaksanakan di Gedung Merah Putih Universitas Palangka Raya pada hari Rabu, 15 November 2023, dan dihadiri oleh 38 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP. Para peserta sangat antusias dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis *game* sebagai metode inovatif dalam pembelajaran. Selain itu, mereka juga semakin termotivasi untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran digital guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan di masa depan.

**Kata kunci:** Mahasiswa, Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis *Game*.

## PENDAHULUAN

Saat ini, dunia sedang memasuki fase Revolusi Industri 4.0 yang membawa perubahan signifikan dalam semua aspek kehidupan manusia. Integrasi Revolusi Industri 4.0 didukung oleh peningkatan konektivitas internet atau *Internet of Things* (IoT) dalam berbagai bidang, di mana semua perangkat dapat saling berkomunikasi dan terhubung baik secara mandiri maupun melalui interaksi manusia. Ini juga melibatkan perkembangan sistem komputasi dan jaringan digital (*Cyber Physical Systems*), kemajuan dalam kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), solusi untuk mengelola jumlah data yang besar (*Big Data*) seiring dengan pertumbuhan jaringan dan kapasitas data, serta pemanfaatan perangkat dalam konteks industri pintar (*Smart Factory*) (Doorsamy et al., 2022).

Penerapan Revolusi Industri 4.0 memiliki dampak yang luar biasa dalam mengubah industri. Selain itu domain teknologi juga berperan penting dalam memperkuat kualitas sumber daya manusia. Pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, salah satunya melalui sektor pendidikan. (Weigand, 2010) teknologi digital saat ini memegang peranan yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihadirkan oleh teknologi digital memiliki dampak yang signifikan pada sistem pendidikan. Kondisi demikian sehingga menuntut para calon guru maupun guru memiliki kreatifitas untuk menggunakan teknologi berbasis digital bahkan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu bagi tercapainya tujuan pembelajaran

Saat ini penggunaan visualisasi teknologi digital dalam konteks pendidikan sedang meningkat, dengan tujuan untuk mendukung pengembangan sistem pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Salah satu contoh nyata integrasi teknologi digital dengan pendidikan adalah berkembangnya game edukasi sebagai salah satu media pembelajaran interaktif. *Game edukatif* dalam bidang pendidikan umumnya berisi tema-tema tertentu dalam pendidikan yang bersifat interaktif. Menurut (Soetopo, 2012) menjelaskan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. *Game edukatif* yang berkaitan dengan media pembelajaran bisa digunakan siswa sebagai alat bantu dalam belajar, yang memungkinkan materi pembelajaran dapat tertanam dalam mental siswa dalam bentuk permainan (Sukirman et al., 2017).

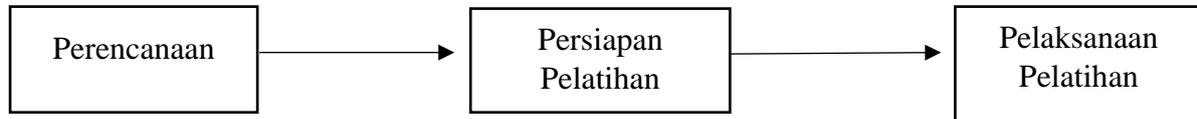
Berdasarkan penjelasan di atas pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti media pembelajaran *game edukatif* sangat penting untuk di internalisasikan pada mahasiswa khususnya mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan merupakan calon guru yang diharapkan memiliki kreatifitas untuk menggunakan teknologi berbasis digital bahkan mengembangkan media pembelajaran seperti *game edukatif*. Selain itu *game edukatif* berisi materi pendidikan yang dirancang dalam permainan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan yang menggabungkan unsur-unsur yaitu: kreativitas, menyenangkan, petualangan, motivasi, bermain, keterampilan, bebas, mendidik, logika, kegemaran, mandiri, dan keputusan, sehingga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.

Tujuan dari diselenggarakannya PKM berupa pelatihan media pembelajaran berbasis game pada mahasiswa FKIP Universitas Palangka Raya adalah untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berupa game edukatif dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Dampak dari diselenggarakannya PKM ini adalah berkembangnya media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat diimplementasikan oleh mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar ketika menjadi seorang guru.

## METODE

Program Pengabdian pada Masyarakat dilaksanakan selama 4 (empat) minggu, dimulai dari bulan Oktober hingga November 2023 bertempat di Gedung Merah Putih Universitas Palangka Raya. Pelatihan dilakukan pada hari Rabu 15 November 2023 dengan sasaran pengabdian atau peserta adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya. Adapun alat yang digunakan adalah berupa *smartphone android* dan aplikasi *edunomic adventure game* yang

dikembangkan oleh tim PKM. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagaimana gambar tahapan kegiatan berikut ini:



**Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan**

Pada saat tahapan perencanaan tim PKM melakukan perencanaan untuk pelaksanaan kegiatan, dimulai dari merencanakan target menjadi sasaran PKM dan media pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Pada tahapan persiapan materi pelatihan, tim PKM menyusun materi yang akan digunakan dalam pelatihan mulai dari panduan penggunaan media pembelajaran *game edunomic adventure* dan materi yang termuat pada media pembelajaran *game edunomic adventure* yaitu materi tentang teori ekonomi mikro. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Pada tahapan ini dilakukan dengan menggunakan tiga metode yaitu ceramah, praktik, dan diskusi. Adapun sistematika dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut :

- a. Ceramah. Pada metode yang pertama tim PKM akan memberikan gambaran atau pemahaman umum tentang media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis *game*
- b. Praktik. Metode yang kedua adalah praktik yaitu dengan memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dengan menggunakan *edunomic adventure*
- c. Diskusi. Metode yang terakhir adalah diskusi yaitu dengan memberikan peserta pelatihan kesempatan untuk mendiskusikan tentang media pembelajaran berbasis *game*

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Gedung Merah Putih Universitas Palangka Raya. Pelatihan dilakukan pada hari Rabu 15 November 2023 dengan sasaran pengabdian atau peserta adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya. Kegiatan ini dihadiri sebanyak 38 peserta yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya. Setiap peserta hadir dengan membawa smartphone masing-masing yang nantinya akan dipergunakan untuk praktik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *game*. Pada tahapan pelaksanaan menggunakan tiga metode pelatihan yaitu ceramah, praktik penggunaan media pembelajaran berbasis *game*, dan diskusi tentang pemahaman media pembelajaran berbasis *game* dan hasil dari praktik media pembelajaran berbasis *game* yang sudah dipraktikan

### **Penyampaian Materi Media Pembelajaran Berbasis Game**

Pada tahapan ini, tim PKM memberikan materi tentang gambaran umum media pembelajaran berbasis *game*. Pada tahapan ini bertujuan untuk memberikan literasi terlebih dahulu bagaimana media pembelajaran berbasis *game*. Selain itu juga memberikan penjelasan kepada mahasiswa kenapa harus mengembangkan media pembelajaran dan menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar.



**Gambar 2. Pelaksanaan Penyampaian Materi Media Pembelajaran Berbasis *Game***

### **Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* “*Edunomic Adventure*”**

Sebelum melakukan bimbingan latihan atau praktek media pembelajaran berbasis *game*, peserta terlebih dahulu diberikan panduan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* “*Edunomic Adventure*”. Panduan tersebut akan digunakan sebagai acuan pada saat praktik yang berisikan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* “*Edunomic Adventure*”. Peserta menggunakan *smartphone* yang dibawa untuk terlebih dahulu melakukan instalisasi media pembelajaran berbasis *game* “*Edunomic Adventure*”. Untuk mempermudah dalam instalisasi tim PKM membantu peserta untuk melakukan instalisasi.



**Gambar 3. Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran *Edunomic Adventure***

Tahapan selanjutnya peserta diberikan pelatihan mekanisme interaksi pembelajaran interaktif. Peserta PKM terlebih dahulu harus memahami panduan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *game* “*Edunomic Adventure*” yang akan menjadi acuan dalam proses pembelajaran interaktif. Peserta PKM diberikan pelatihan mulai dari mekanisme cara interaksi pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis *game* “*Edunomic Adventure*”. Pada media pembelajaran *game* “*Edunomic Adventure*” ini peserta didik diarahkan untuk mencari narasumber yang diproyeksikan secara digital pada sebuah *game* yang berisikan materi pembelajaran mengenai teori ekonomi mikro. Setiap peserta didik mulai mencari narasumber tersebut untuk mendapatkan materi pembelajaran. Peserta didik akan mulai berlomba-lomba sehingga adanya unsur pertualangan, menyenangkan, keterampilan, serta mendidik dari media pembelajaran ini.



**Gambar 4. Pendampingan Interaksi Pembelajaran Interaktif *Edunomic Adventure***

Setiap peserta didik akan menemukan delapan narasumber yang nantinya akan memberikan materi pembelajaran. Setiap bertemu dengan narasumber pada media pembelajaran berbasis game “*Edunomic Adventure*” peserta didik akan diberikan point yang diproyeksikan dengan batu kecubung, dimana ini merupakan syarat yang harus dikumpulkan untuk melanjutkan ketahap selanjutnya yaitu evaluasi pembelajaran. Motivasi, logika, keputusan menjadi unsur penting dari tahapan ini. Ketika sudah mengumpulkan secara keseluruhan, peserta didik akan mencari sebuah portal untuk melakukan evaluasi dari pembelajaran yang telah didapatkan dari delapan nara sumber yang berisikan materi pembelajaran. Tim PKM memberikan pemahaman kepada peserta PKM pada tahapan evaluasi ini adalah point penting untuk menilai kesuksesan pembelajaran yang telah dilakukan, karena pada bagian ini akan diberikan beberapa pertanyaan untuk menilai pemahaman seseorang terhadap materi pembelajaran setelah melakukan petualangan untuk mencari narasumber dan materi pembelajaran yang diajarkan. Evaluasi pembelajaran sangat penting dan harus dilakukan oleh peserta PKM untuk memastikan materi pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran.

Setelah evaluasi dilakukan, dengan demikian peserta PKM dapat mengetahui apa yang menjadi kekurangan dari pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh oleh peserta didik saat dilakukan evaluasi, sehingga peserta PKM dapat menekankan kembali materi pembelajaran tersebut. Selain dapat mengevaluasi pemahaman materi pembelajaran, peserta PKM juga dapat mengevaluasi hal lainnya seperti keterampilan, logika, dan keputusan peserta didik sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game “*Edunomic Adventure*”.

### **Diskusi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game***

Tahapan terkahir dalam pelatihan ini adalah diskusi dua arah yang dilakukan antara peserta pelatihan dan tim PKM. Pada tahapan diskusi ini peserta menanyakan terkait dengan permasalahan-permasalahan yang dirasa peserta kurang jelas saat materi disampaikan maupun pelaksanaan praktik. Selain itu, pada diskusi ini tidak terbatas hanya berkenaan pada materi yang disampaikan saat pelatihan saja, peserta juga berdiskusi terkait permasalahan-permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran. Seluruh Tim PKM turut berperan aktif dalam pelaksanaan diskusi sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi bisa terselesaikan.



**Gambar 5. Diskusi Penggunaan Media Pembelajaran *Game Edunomic Adventure***

Peserta kegiatan PKM terlihat sangat antusias mengikuti dan menyimak materi yang diberikan. Peserta kegiatan PKM merasa sangat senang dengan model pembelajaran baru yang dianggap peserta sangat relevan untuk menghadapi siswa di jaman sekarang dengan kemajuan teknologi yang sangat signifikan. Peserta pelatihan termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran baik dalam bentuk

*game* dan lainya dengan memanfaatkan teknologi digital. Selain itu peserta kegiatan PKM berkeinginan untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *game edunomic adventure* dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

## **PENUTUP**

Kegiatan PKM bertujuan untuk membantu peserta PKM dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *game edukatif* dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Peserta pelatihan sangat antusias untuk mengikuti pelatihan yang diselenggarakan dan termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran baik dalam bentuk *game* dan lainya dengan memanfaatkan teknologi digital. Selain itu peserta kegiatan PKM berkeinginan untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *game edunomic adventure* dalam kegiatan belajar mengajar. Dampak dari diselenggarakannya PKM ini adalah berkembangnya media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat diimplementasikan oleh peserta PKM dalam kegiatan belajar mengajar. Saran untuk kegiatan PKM selanjutnya diharapkan dapat memberikan pelatihan media pembelajaran lainya yang dapat menunjang dalam proses kegiatan pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Doorsamy, W., Paul, B. S., & Marwala, T. (2022). the Fourth Industrial Revolution in Africa. *International Perspectives on Artificial Intelligence*, (1), 91–106. <https://doi.org/10.2307/j.ctv270kv9x.15>
- [2] Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- [3] Soetopo, A. H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [4] Sukirman, Yuliana, I., & Sujalwo. (2017). Development of Educational Mobile Game for Interactive Learning Media. *The 3rd International Conference on Science, Technology, and Humanity*, 140–147.
- [5] Weigand, H.-G. (2010). Mathematics Education and Technology—Rethinking the Terrain. The 17th ICMI Study. *ZDM*, 42(7), 801–808. <https://doi.org/10.1007/s11858-010-0286-1>