

PENDAMPINGAN PELATIHAN DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN “GAME EDUKASI MENGENAL PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN” DI SMKN 1 MAKASSAR

Syamsumar Bustamin^{1*}, Ika Triwati², Aqila Al Afif Fadhil³

¹Teknologi Rekayasa Multimedia, Akademi Teknologi Industri Dewantara Palopo, Sulawesi Selatan 91959, Indonesia

²Teknik Sipil, Akademi Teknologi Industri Dewantara Palopo, Sulawesi Selatan 91959, Indonesia

³Bisnis Digital, Institut Kesehatan dan Bisnis Kurnia Jaya Persada Palopo, Sulawesi Selatan 91914, Indonesia

^{1*}syamsumarb@atidewantara.ac.id, ²ikatriwati@atidewantara.ac.id, ³aqila@ikbkjp.ac.id

Abstract : *Education is a process that involves imparting knowledge, skills, and values to students by more experienced or knowledgeable educators. The aim of education is to improve students' understanding, knowledge, and skills. The educational process involves interaction between teachers and students and can be done through various methods, including the use of learning media. Learning media refers to tools, resources, or methods used in the learning process to help students understand information better. Learning media can be physical objects or digital media, such as textbooks, videos, animations, or educational software. The aim of using learning media is to increase the effectiveness of learning by presenting interesting, interactive content and making it easier to understand concepts. In the context of citizenship education, interesting learning media can help students understand topics such as country history, government systems, citizens' rights and obligations, democratic values, global perspectives, and social and political involvement. One form of effective learning media is educational games, which can provide an interactive and fun learning experience for students. In implementing interesting learning media, there are several obstacles faced by teachers and students. Some of these obstacles include incompatibility with learning materials and objectives, lack of digital skills, lack of training and support, difficulty in adapting to student needs, and the time and preparation required. To overcome these obstacles, steps that can be taken include implementing training and skills development for teachers, encouraging collaboration between teachers, developing relevant and interesting content, understanding students' needs and learning styles, and encouraging innovation and creativity in media development. learning. Through the implementation of these steps, it is hoped that citizenship learning at SMKN 1 Makassar can become more interesting, interactive, and effective. Teachers and students will have a more enjoyable and meaningful learning experience, thereby increasing their understanding and involvement in citizenship education.*

Keyword: *Citizenship Education; Educational Games; Interactive learning.*

Copyright (c) 2023 Syamsumar Bustamin, et al.

* Corresponding author :

Email Address : syamsumarb@atidewantara.ac.id (Akademi Teknologi Industri Dewantara Palopo, Palopo)

Received : May 13, 2023; Revised : July 29, 2023; Accepted : October 2, 2023; Published : October 15, 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses di mana pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai disampaikan kepada peserta didik oleh sekelompok orang yang lebih berpengalaman atau

berpengetahuan biasanya dari satu generasi ke generasi berikutnya¹. Proses ini melibatkan interaksi antara guru atau pendidik dengan peserta didik, dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan². Pendidikan adalah bidang yang harus didahulukan dengan didukung oleh pembelajaran berbasis pengalaman dapat memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan situasi dunia nyata, sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam dan relevan³, lingkungan pembelajaran yang alamiah dapat mencakup kunjungan lapangan, eksperimen praktis, proyek kolaboratif, dan penggunaan sumber daya alam atau konteks sekitar sebagai bahan pembelajaran.

Pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas, pemerintah bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa melalui Pendidikan Nasional. Namun, terdapat berbagai kendala dan tantangan dalam pengembangan potensi dan mencapai tujuan pendidikan. Pada kelompok guru Kewarganegaraan di SMKN 1 Makassar, ditemukan 80% mayoritas guru Kewarganegaraan mengalami kesulitan dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kreativitas dalam penyajian pembelajaran kewarganegaraan⁴.

Media pembelajaran mengacu pada berbagai alat, sumber daya, atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan mengasimilasi informasi dengan lebih baik⁵. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, seperti buku teks, papan tulis, model, atau alat peraga, atau dapat berupa media digital, seperti video, audio, animasi, perangkat lunak edukasi, atau platform pembelajaran *online*^{6,7}. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menghadirkan konten yang menarik,

¹ Adi Suprayitno and Wahid Wahyudi, *Pendidikan Karakter Di Era Milenial, Pendidikan Karakter Di Era Milenial* (deepublish, 2020).

² Siti Julaeha, ‘Problematika Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Karakter’, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.2 (2019), 157 <<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>>.

³ Prasetyo Prasetyo, Adhi Iman Sulaiman, and Shinta Prastyanti, ‘Educational Communication in Learning Batik as Preservation of Local Wisdom Products for the Young Generation’, *Technium Education and Humanities*, 3.1 (2022), 1–15 <<https://doi.org/10.47577/teh.v3i1.7615>>.

⁴ Yulianto, ‘The Needs of Training to Improve Teacher Competence in Preparing Society 5.0’, *Technium Social Sciences Journal*, 20 (2021), 275–86.

⁵ Kevin William Andri Siahaan, Hisar Marulitua Manurung, and Mungkap Mangapul Siahaan, ‘Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature’, *International Journal of Education and Humanities*, 1.1 (2021), 34–42 <<https://doi.org/10.58557/ijeh.v1i1.4>>.

⁶ Syarifuddin. and Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, 2022.

⁷ W A Alvianto and J Amanullah, ‘Media Interaktif Pembelajaran: Software Prism Dan Media Sosial Youtube Dalam Pembelajaran Online’, *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media ...*, 2022.

interaktif, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih baik^{8,9}.

Media pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif, visual, auditori, dan taktil¹⁰. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui penggunaan gambar, grafik, video, simulasi, dan elemen interaktif lainnya¹¹. Media pembelajaran *game* edukasi merupakan sebuah wahana alternatif yang sangat efektif dalam pembelajaran kewarganegaraan, baik secara daring maupun luring¹². Melalui penggunaan *game* edukasi, siswa dapat belajar dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan mendalam untuk membantu pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Game* interaktif berbasis aplikasi mobile yang memungkinkan siswa belajar secara interaktif¹³. *Game* dapat mencakup pertanyaan kuis, teka-teki, simulasi peran, atau tantangan yang melibatkan pemahaman tentang kewarganegaraan, dengan memastikan *game* tersebut menarik dan memberikan umpan balik yang informatif kepada siswa yang disertakan gambar yang beranimasikan dan isi dari kuis terdapat tautan interaktif untuk menggali lebih dalam tentang topik-topik kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah bagian penting dari kurikulum di banyak negara. Ini merupakan pendidikan yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, aktif, dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat^{14,15,16}. Materi dalam pendidikan kewarganegaraan biasanya mencakup berbagai topik yang meliputi: Sejarah Negara, Sistem Pemerintahan, Hak dan Kewajiban Warga Negara, Nilai-Nilai Demokrasi, Perspektif Global, Keterlibatan Sosial dan

⁸ Eka Melati and others, 'Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar', 06.01 (2023), 732–41.

⁹ Sadariani Zebua, 'Peningkatan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Melalui Pengembangan Materi Pembelajaran Digital', 1.1 (2023).

¹⁰ Anwar Novianto and ali Mustadi, 'Analisis Buku Teks Muatan Tematik Integratif, Scientific Approach, Dan Authentic Assessment Sekolah Dasar', *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45.1 (2015), 109685 <<https://doi.org/10.21831/jk.v45i1.7181>>.

¹¹ Sara De Freitas and others, 'Learning as Immersive Experiences: Using the Four-Dimensional Framework for Designing and Evaluating Immersive Learning Experiences in a Virtual World', *British Journal of Educational Technology*, 41.1 (2010), 69–85 <<https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>>.

¹² Ruli Supriati and others, 'Implementation Framework for Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) in Higher Education Academic Activities', *LAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3.2 (2022), 150–61 <<https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.555>>.

¹³ Adrian S Lozano, Kimberly M Coronel, and John Paul P Miranda, 'A Game-Based Learning Application to Help Learners to Practice Mathematical Patterns and Structures', 7 (2023), 2212–26 <<https://doi.org/10.25147/ijcsr.2017.001.1.156>>.

¹⁴ Theodorus Pangalila, Juliana Margareta Sumilat, and Kosmas Sobon, 'Analysis of Civic Education Learning in The Effort to Internalize The Local Wisdom of North Sulawesi', *Technium Social Sciences Journal*, 26 (2021).

¹⁵ Christine Bachen and others, *Civic Engagement, Pedagogy, and Information Technology on Web Sites for Youth, Political Communication*, 2008, xxv <<https://doi.org/10.1080/10584600802197525>>.

¹⁶ Ervina Anatasya and Dinie Anggareni Dewi, 'Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9.2 (2021), 291–304.

Politik^{17,18,19}.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh tim PKM ada beberapa kesulitan yang di hadapi oleh guru dan siswa/siswi di SMKN 1 Makassar, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kreativitas dalam penyajian pembelajaran kewarganegaraan²⁰. di antaranya :

1. Ketidaksihesuaian dengan Materi dan Tujuan Pembelajaran: Media pembelajaran yang menarik haruslah relevan dengan materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kadang-kadang, ada kesenjangan antara media pembelajaran yang menarik dan konten yang harus disampaikan. Pendidik perlu memastikan bahwa media yang mereka gunakan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membantu peserta didik memahami dan menguasai konsep yang diajarkan.
2. Kurangnya keterampilan digital: Guru mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak, aplikasi, dan platform yang diperlukan untuk media pembelajaran yang menarik. Kurangnya pemahaman tentang teknologi dapat membatasi kemampuan guru dalam memanfaatkan potensi penuh dari media pembelajaran yang tersedia.
3. Kurangnya pelatihan dan dukungan: Guru tidak memiliki akses atau kesempatan untuk menerima pelatihan dan dukungan yang dibutuhkan untuk menguasai penggunaan media pembelajaran yang menarik. Tanpa pelatihan yang memadai, guru merasa tidak yakin atau tidak nyaman dalam menerapkan media pembelajaran tersebut.
4. Kesulitan dalam menyesuaikan dengan kebutuhan siswa: Setiap kelompok siswa memiliki kebutuhan dan preferensi yang berbeda. Guru dalam menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan media pembelajaran yang menarik dengan beragam kebutuhan dan gaya belajar siswa. Memahami kebutuhan siswa dan menyesuaikan media pembelajaran secara efektif dapat menjadi tantangan.
5. Waktu dan persiapan yang diperlukan: Menerapkan media pembelajaran yang menarik seringkali membutuhkan persiapan dan waktu yang lebih banyak dari guru. Merancang, mencari, dan mempersiapkan materi dan pengalaman pembelajaran yang menarik membutuhkan investasi waktu dan upaya ekstra dari guru.

¹⁷ Arief Wahyudi, Deny Setiawan, and Jamaludin, *Pendidikan Kewarganegaraan Perspektif Moral Dan Karakter* (Banten: CV. AA. Rizky, 2020).

¹⁸ Galih Puji Mulyoto, Mohammad Miftahusyai'an, and Nur Hidayah Hanifah, *Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD*, ed. by Abdul Bashith (Depok: Publica Institute Jakarta, 2020).

¹⁹ Info Publik, 'Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan, Tujuan, Landasan Hukum Hingga Goals-Nya'.

²⁰ Makmur Sembiring, 'Implementasi Pembelajaran Berbasis Inkuiri Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Pelajaran Pkn', *At- Tarbawi*, 11.2 (2019), 232–41 <<https://doi.org/10.32505/tarbawi.v11i2.1285>>.

Tim pengabdian masyarakat bekerja sama dengan mitra di SMKN 1 Makassar dalam rangka mencapai tujuan tersebut. Maka, tim pengabdian berupaya untuk memecahkan masalah yang timbul dengan melaksanakan kegiatan berupa:

1. **Pelatihan dan Pengembangan Keterampilan:** Guru perlu mendapatkan pelatihan dan pengembangan keterampilan terkait penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pelatihan reguler atau workshop yang fokus pada penggunaan Game Edukasi Mengenal Pendidikan Kewarganegaraan. Dukungan dan bimbingan teknis juga diberikan kepada guru untuk memastikan mereka dapat mengimplementasikan media pembelajaran secara efektif.
2. **Kolaborasi antara Guru:** Mengadakan sesi kolaborasi dan berbagi pengalaman antara guru Kewarganegaraan di SMKN 1 Makassar dapat membantu mengatasi kendala dalam pengembangan media pembelajaran. Guru dapat saling berbagi ide, strategi, dan sumber daya yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kewarganegaraan. Hal ini juga dapat membangun komunitas pembelajaran yang saling mendukung dan mendorong inovasi.
3. **Pengembangan Konten yang Relevan dan Menarik:** Guru menciptakan atau mengadaptasi konten pembelajaran yang relevan dengan materi Kewarganegaraan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat melibatkan penggunaan media digital, seperti video, animasi, atau permainan interaktif, yang dapat memicu minat siswa dan memudahkan pemahaman konsep-konsep kewarganegaraan.
4. **Mengenal Kebutuhan dan Gaya Belajar Siswa:** Guru perlu memahami kebutuhan dan gaya belajar siswa untuk dapat menyesuaikan media pembelajaran yang menarik. Dalam hal ini, dilakukan penilaian formatif yang berkesinambungan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa dan mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang paling efektif.
5. **Mendorong Inovasi dan Kreativitas:** Sekolah dan guru perlu dorongan inovasi dan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran. Memberikan ruang dan dukungan untuk guru dalam menciptakan atau mengadopsi pendekatan pembelajaran yang baru dan menarik akan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Diharapkan dengan menerapkan langkah-langkah ini, pembelajaran kewarganegaraan di SMKN 1 Makassar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Sehingga, guru dan siswa akan memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pendidikan kewarganegaraan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SMKN 1 MAKASSAR yang bertempat di Jalan Andi Mangerangi No. 38, Kelurahan Bongaya, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan²¹.



Gambar 1. Mitra PKM

Adapun metode atau pendekatan yang umum digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat meliputi enam tahap berikut.



Gambar 2. Diagram alur PKM.

1. Pengurusan Perijinan

Pengurusan perizinan kegiatan dimulai dari kampus dan diteruskan ke Cabang Dinas Pendidikan wilayah 1 Maros Makassar dan Setelah izin disetujui, persiapan kegiatan di SMKN

²¹ Syamsumar Bustamin and Ika Triwati, 'Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Adobe Animate Di Smkn 1 Makassar', *LP2M UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR*, 11, 2022, 1154–57.

1 Makassar.

2. Persiapan Kegiatan

Pada tahap persiapan sebelum kegiatan pengabdian masyarakat, tim telah melakukan beberapa langkah penting. Pertama, mengadakan pertemuan dengan tim pengabdian masyarakat untuk membahas pembuatan aplikasi dan merumuskan panduan bagi para aplikator. Selain itu, tim juga melakukan persiapan terkait konsumsi selama kegiatan dan mempersiapkan logistik lainnya. Selanjutnya, mereka melakukan pertemuan lain dengan tim pengabdian masyarakat untuk membahas materi yang akan disampaikan serta membuat modul aplikasi yang relevan. Selain itu, tim juga mengurus ruang dan fasilitas yang dibutuhkan selama kegiatan, serta melakukan persiapan logistik lainnya. Secara keseluruhan, tim telah melakukan berbagai persiapan yang meliputi pembahasan, pengembangan aplikasi, pengorganisasian materi, persiapan ruang dan fasilitas, serta logistik lainnya. Semua langkah ini dilakukan agar kegiatan pengabdian masyarakat dapat berjalan lancar dan efektif.

3. Pemberian Materi

Pemberian materi kepada guru-guru di SMKN 1 Makassar dengan memberikan presentasi dan mempraktikkan secara langsung pada penggunaan Game Edukasi Menenal Pendidikan Kewarganegaraan. Model ini diharapkan peserta dapat memahami dan dapat langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi Game Edukasi Menenal Pendidikan Kewarganegaraan oleh masing-masing peserta.

4. Pemberian Praktik

Kegiatan mendampingi guru dan siswa dalam menggunakan Aplikasi *game* edukasi pendidikan kewarganegaraan, menggunakan secara praktis pada peserta baik guru ataupun siswa SMKN 1 Makassar dengan pendampingan dari tim pengabdian masyarakat. Konsultasi juga dilakukan saat praktik untuk semua peserta pelatihan atau peserta *PKM* telah memahami arahan yang diberikan. Selanjutnya Kegiatan praktek, peserta diberikan arahan latihan sesuai materi yang telah diberikan/dijelaskan.

5. Evaluasi Kegiatan

Kegiatan evaluasi adalah kegiatan penilaian yang dilakukan secara sistematis terhadap kegiatan operasional atau hasil suatu program dengan tujuan untuk perbaikan program di masa mendatang. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan kegiatan evaluasi untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari kegiatan tersebut, kendala yang dialami, serta hasil kegiatan untuk menambah pengetahuan, Evaluasi peningkatan pengetahuan kader dilakukan dalam bentuk kuisioner. Hasil evaluasi akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan kegiatan di masa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

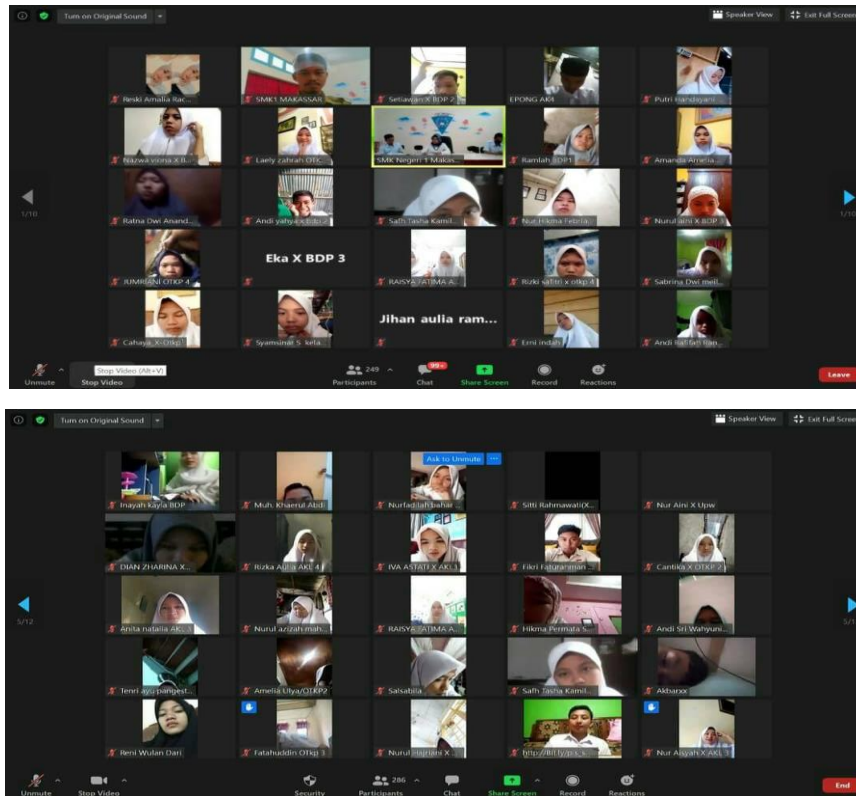
Pemberian Materi

Pada tahapan sebelumnya, tim sudah membuat aplikasi game edukasi Mengenal Pendidikan Kewarganegaraan ini sebagai implementasi game edukasi Mengenal Pendidikan Kewarganegaraan. Langkah selanjutnya pemberian materi kepada guru-guru di SMKN 1 Makassar dengan memberikan presentasi dan mempraktikkan secara langsung pada penggunaan Game Edukasi Mengenal Pendidikan Kewarganegaraan. Model ini diharapkan peserta dapat memahami dan dapat langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi Game Edukasi Mengenal Pendidikan Kewarganegaraan oleh masing-masing peserta. Kegiatan PKM dilakukan hari pertama Senin tanggal 17 April 2023. Kegiatan ini berlangsung selama \pm 6 jam mulai pukul 09.00 hingga 15.00 Wita yang diikuti oleh 7 guru Pendidikan kewarganegaraan dan 25 siswa sebagai uji coba aplikasi mengenal pendidikan Kewarganegaraan.



Gambar 3. Praktik Penggunaan Aplikasi Game Edukasi mengenal Pendidikan Kewarganegaraan bersama tim

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini, para pengajar memiliki antusias yang tinggi dalam penerapan inovasi media pembelajaran ini. Prosesnya dibuktikan dengan adanya proses tanya jawab yang berlangsung berkaitan dengan penerapan media pembelajaran tersebut. Selain itu, para peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dibuktikan dengan mudahnya siswa memahami materi menggunakan media pembelajaran tersebut secara daring.



Gambar 4. Pendampingan bersama Siswa (daring)

Tahapan Evaluasi dengan Pengujian UAT (*User Acceptance Testing*) adalah proses penting dalam menguji dan mengevaluasi *game* interaktif sebelum diluncurkan kepada pengguna akhir. Pengujian UAT dilakukan dalam bentuk kuisisioner yang terdiri dari 3 pertanyaan seperti desain, fitur serta kepuasan pengguna. seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Penilaian

Nilai	Bobot Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Berikut Langkah menghitung persentase *User Acceptance Testing*:

- Presentase Hasil Pengujian = (jumlah total Skor / skor Maksimal) × 100%
- Skor Maksimum = 5 (nilai bobot) × Jumlah nilai perbobot
- Skor Minimum = 1 (nilai bobot) × Jumlah nilai perbobot.

Pengujian UAT memungkinkan Anda untuk mengidentifikasi masalah, memahami pengalaman pengguna, dan memastikan bahwa *game* interaktif memenuhi kebutuhan dan tujuan pendidikan kewarganegaraan. Dengan melibatkan pengguna dalam proses evaluasi.

Tabel 2. Tampilan Tabel UAT

Penilaian		User Acceptaner Testing (UAT)								Jumlah Nilai Perbobot	Total Score
Huruf	Nilai	Desain			Fitur		Kepuasan				
		D1	D2	D3	F1	F2	K1	K2	K3		
Sangat Baik	5	12	9	8	9	8	8	9	8	71	355
Baik	4	11	12	14	11	13	11	12	10	94	376
Cukup	3	2	4	3	5	3	4	4	5	30	90
Kurang	2	-	-	-	-	-	2	-	1	3	6
Sangat Kurang	1	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0
Jumlah		25	25	25	25	24	25	25	24	198	827

Hasil menghitung persentase *User Acceptance Testing* adalah sebagai berikut :

- Skor Maksimum: $5 \times 198 = 990$
- Skor Minimum : $1 \times 198 = 198$
- Presentase Hasil Pengujian = $(827/990) \times 100\% = 83,53\%$

Berdasarkan hasil pengujian diatas dapat disimpulkan 25 responden yang mengisi angket bahwa media *game* edukasi mengenal pendidikan kewarganegaraan mencapai hasil yang baik dengan persentase rata-rata 83,53%. Adapun tahapan awal pembuatan game edukasi mengenal pendidikan kewarganegaraan oleh tim, dimulai dari proses awal hingga akhir, seperti pada tahapan berikut.

1. Tahapan Konseptualisasi

Penentuan tujuan dan konsep permainan edukatif menentukan tujuan permainan dan gagasan inti yang ingin dicapai yaitu media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif. Perancangan *gameplay* seperti desain *gameplay* yang meliputi mekanika permainan, desain level menggunakan aplikasi Canva. Tantangan dan interaksi pemain dalam pengembangan *game* dirancang khusus untuk memungkinkan pengembang *game* membuat *game* secara visual dan intuitif menggunakan aplikasi construct 2.

2. Tahap Perencanaan

Tim PKM merancang, mendesain, dan membuat sebuah game edukasi Mengenal Pendidikan Kewarganegaraan yang ditargetkan kepada guru dan siswa SMKN 1 Makassar dalam waktu pembuatan selama 1 bulan. Adapun platform yang digunakan untuk mendesain *game* ini *Personal Computer*, perangkat seluler, Aplikasi Canva dan construct 2^{22,23,24}.

3. Tahap Pengembangan Konten

Tabel 3 berikut adalah spesifikasi perangkat minimum penggunaan dalam pembuatan *game* edukasi.

Tabel 3. Spesifikasi perangkat minimum *game* edukasi

<i>Personal Computer</i>	<i>Perangkat Mobile</i>
Win 10 pro 64 bit	Android 5.0 Lollipop
Processor core i5	Minimal Ram 1 GB
SSD 20 GB	
RAM 8 GB	
VGA NVIDIA 2 GB	

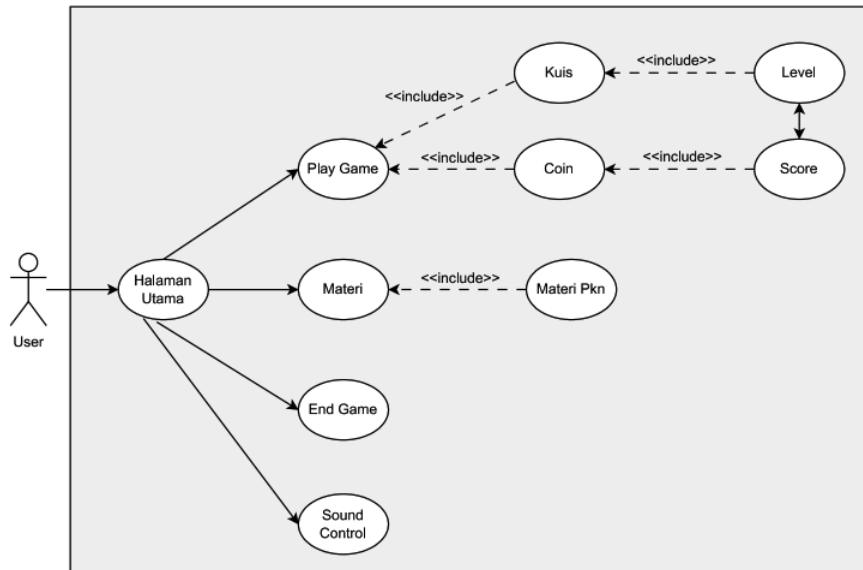
4. Tahapan Struktural

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa standar untuk menggambarkan, merancang, dan mendokumentasikan struktur dan perilaku sistem perangkat lunak. UML menggunakan diagram-diagram visual yang berbeda untuk merepresentasikan berbagai aspek dari sistem yang sedang dirancang. Adapun gambaran diagram aplikasi *game* edukasi ini, digambarkan pada diagram *use case*.

²² Rizki Cahya Iskandar, Fahmi Candra Permana, and Feri Hidayatullah Firmansyah, 'Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Dasar Bahasa C Untuk Kelas X Multimedia SMKN 1 Majalaya', *Journal On Computing*, 7.2 (2022), 1–12 <<https://doi.org/10.34818/indojc.2022.7.2.660>>.

²³ Fatah Yasin Al Irsyadi, Aziz Prasuci Priambadha, and Yogie Indra Kurniawan, 'Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo', *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10.April (2020), 55–66 <<https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>>.

²⁴ Mohammad Tohir and others, 'Pendampingan Penggunaan Reference Manager Mendeley Dengan Gaya "Apa Manual 7Th Edition" Dalam Menyusun Karya Ilmiah', *As-Sidanah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4.2 (2022), 137–52 <<https://doi.org/10.35316/assidanah.v4i2.137-152>>.



Gambar 5. Use case Diagram game

5. Tahapan User Interface

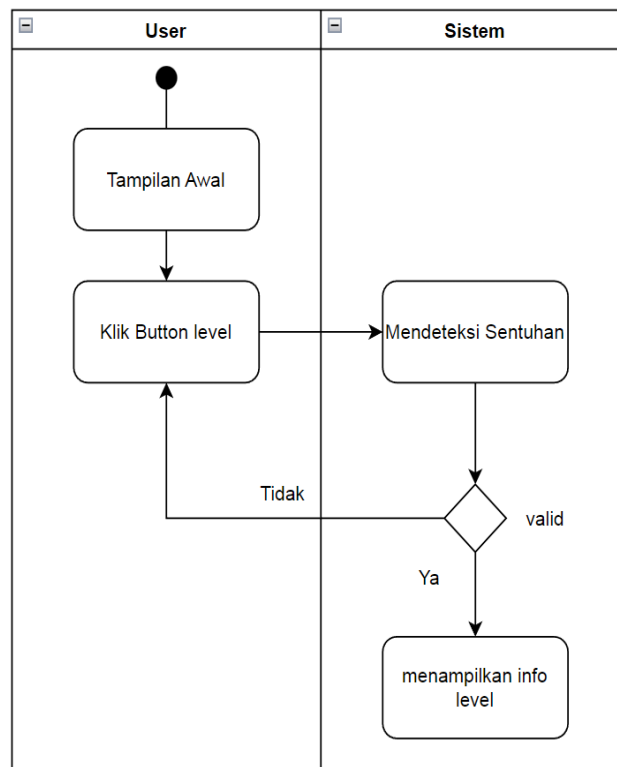
Tahapan pembuatan dan uji coba ditunjukkan mulai dari awal permainan hingga akhir permainan. Adapun tampilan seperti kuis dan level untuk *game* edukasi ditunjukkan pada Gambar 6. Setelah pemain menginstal *game*, logo Construct akan muncul selama beberapa detik, kemudian halaman awal permainan akan tampil loading dan mengeluarkan sound garuda Pancasila.



Gambar 6. Tampilan Awal Aplikasi

Gambar 7 menunjukkan diagram aktivitas dan menampilkan level, user menekan tombol *play* diarahkan ke halaman level, di mana terdapat 5 level dapat di pilih seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8. Pertimbangkan untuk memilih warna, gaya visual, ikon, dan grafik lain yang tepat untuk

mendukung pengalaman pengguna yang konsisten dan menarik.



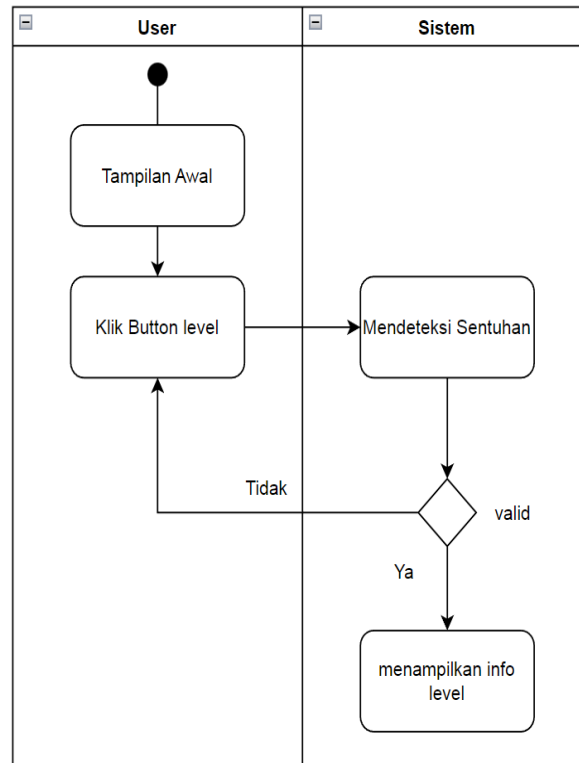
Gambar 7. Diagram *Activity level*



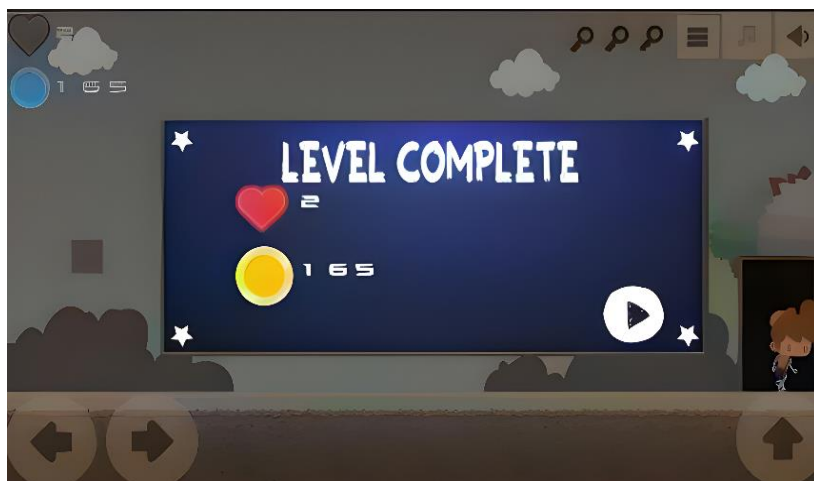
Gambar 8. Tampilan Level

Gambar 9 menunjukkan diagram aktivitas dan menampilkan dalam penyelesaian permainan, apabila pemain sukses menanggapi pertanyaan serta mengumpulkan kunci, sehingga pintu tersebut terbuka maka muncullah ucapan selamat. Gambar 10 menunjukkan Pada kesempatan poin yang diperoleh, dan tombol langkah selanjutnya untuk naik ke level berikutnya. Tata letak elemen secara

wajar, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain seperti hierarki visual, pengelompokan elemen terkait, dan keseimbangan antar elemen.



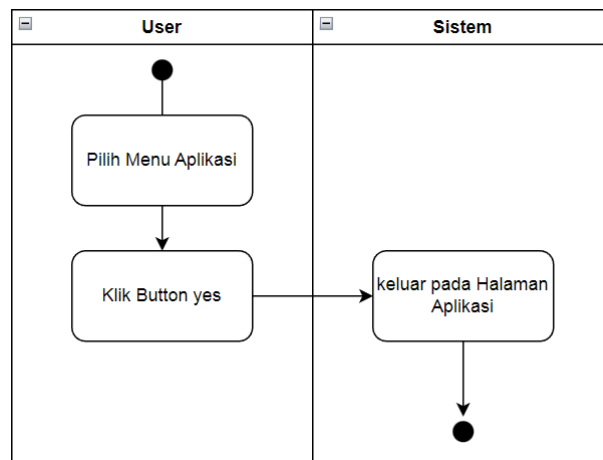
Gambar 9. Diagram *Activity* pemain menang



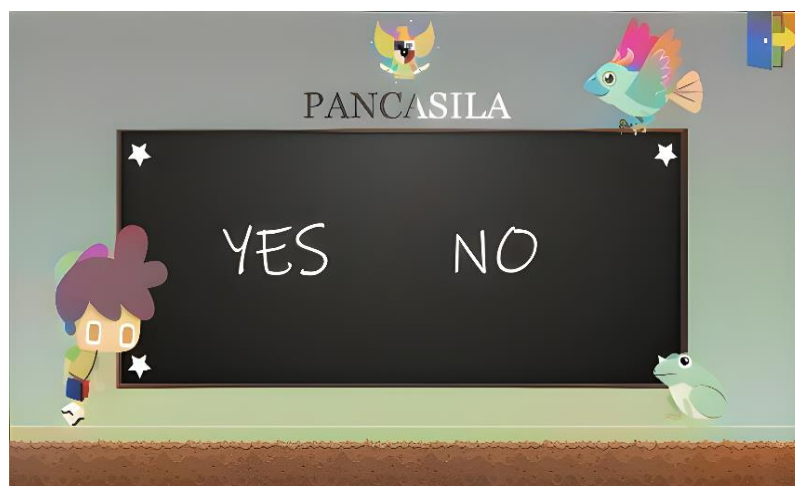
Gambar 10. Tampilan saat Pemain Menang

Gambar 11 menunjukkan diagram *activity* dan tampilan menu keluar, pada saat pemain menekan tombol *exit*. Gambar 12 menunjukkan Desain kontrol dan interaksi yang responsif dan sesuai dengan mekanika permainan Anda. Pemain dapat dengan mudah memahami dan menguasai

cara berinteraksi dengan elemen seperti tombol, slider, atau gesture khusus.



Gambar 11. Diagram *activity* Menu Keluar



Gambar 12. Tampilan Menu Keluar

Pemberian Praktik

Kegiatan mendampingi guru dalam penggunaan dan pemberian praktik untuk mengubah isi konten sesuai kebutuhan guru Pendidikan Kewarganegaraan di SMKN 1 Makassar. Kegiatan PKM dilakukan hari Kedua Selasa tanggal 18 April 2023. Kegiatan ini berlangsung selama \pm 8 jam mulai pukul 08.00 hingga 16.00 Wita yang diikuti oleh 7 guru Pendidikan kewarganegaraan.

Model ini diharapkan dapat memahami dan dapat langsung mempraktikkan di komputer. Berikut adalah tahapannya:

1. Langkah pertama adalah memahami area mana yang memerlukan perubahan atau peningkatan dalam isi konten.

2. Setelah mengidentifikasi kebutuhan, tahap berikutnya adalah penentuan sumber daya yang dibutuhkan, seperti materi pendukung atau buku-buku referensi.
3. Langkah selanjutnya menyusun materi pendukung yang akan digunakan dalam mendampingi guru. Materi ini harus mencakup konsep dan isu-isu terkait Pendidikan Kewarganegaraan yang ingin diubah atau ditingkatkan. Materi pendukung dapat berupa materi, contoh kasus, studi literatur, atau sumber daya belajar lainnya.
4. Tahap pelaksanaan saat mendampingi guru dalam mengubah isi konten Pendidikan Kewarganegaraan. Ini dilakukan melalui sesi pelatihan, sesi konsultasi individual dengan guru. Selama pelaksanaan, tim PKM harus membantu guru dalam mengubah isi konten dalam desain menggunakan aplikasi Canva dan penggunaan aplikasi construct 2.
5. Setelah pelaksanaan, tahap evaluasi dan umpan balik sangat penting untuk menilai efektivitas kegiatan mendampingi. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi, tes, atau penilaian yang melibatkan guru dan Murid. Evaluasi ini membantu mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi dalam mengubah isi konten Pendidikan Kewarganegaraan.
6. Setelah mendampingi guru dalam mengubah isi konten, penting untuk memberikan pembinaan lanjutan. Ini dilakukan dengan membuat Group Whatsapp dapat berupa sesi tanya jawab secara berkala, sesi pemantauan, atau bimbingan tambahan yang diperlukan oleh guru. Pembinaan lanjutan memastikan bahwa perubahan yang diimplementasikan tetap berlanjut dan dapat meningkatkan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMKN 1 Makassar.

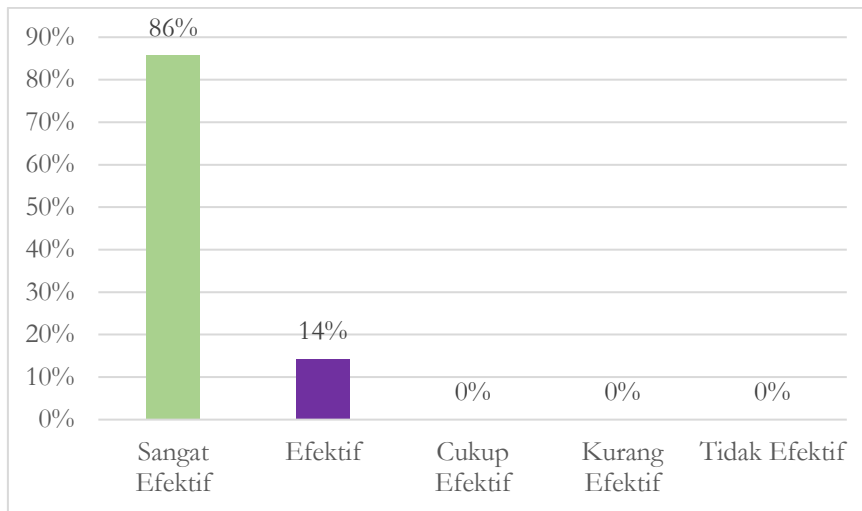
Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada saat 7 orang peserta melakukan praktik dan memberikan kuisioner pada akhir pertemuan. Adapun pertanyaan yang digunakan dalam pembuatan kuisioner untuk mengumpulkan data terkait kegiatan pengabdian masyarakat di SMKN 1 Makassar:

1. Seberapa efektif penggunaan Game Edukasi Mengenal Pendidikan Kewarganegaraan?

Tabel 4. Tabel Penilaian Penggunaan Game Edukasi

Penilaian	Pertanyaan	Persentase
Sangat Efektif	5	71%
Efektif	2	29%
Cukup Efektif	-	0%
Kurang Efektif	-	0%
Tidak Efektif	-	0%
Jumlah	7	100%

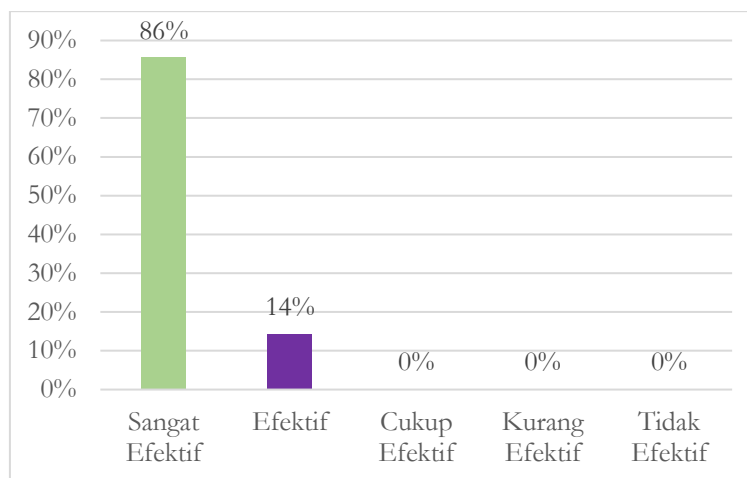


Gambar 13. Grafik Penilaian Penggunaan Game Edukasi

- Seberapa efektif menurut Anda kegiatan pelatihan dan pengembangan keterampilan yang diberikan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik?

Tabel 5. Tabel Penilaian kegiatan pelatihan dan Pengembangan Keterampilan

Penilaian	Pertanyaan	Persentase
Sangat Efektif	6	86%
Efektif	1	14%
Cukup Efektif	-	0%
Kurang Efektif	-	0%
Tidak Efektif	-	0%
Jumlah	7	100%

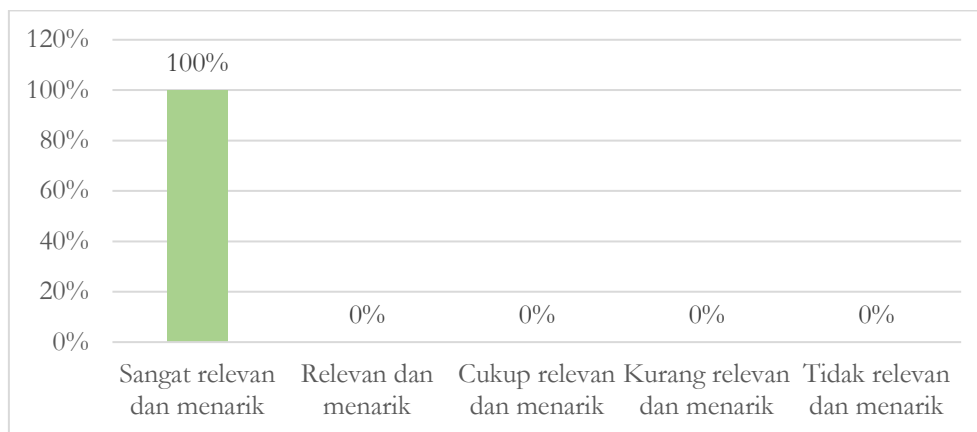


Gambar 14. Grafik Penilaian Tabel Penilaian kegiatan pelatihan dan Pengembangan Keterampilan

- Seberapa relevan dan menarik konten pembelajaran yang dikembangkan menggunakan media pembelajaran yang interaktif?

Tabel 6. Tabel Penilaian kegiatan konten pembelajaran yang dikembangkan

Penilaian	Pertanyaan	Persentase
Sangat relevan dan menarik	7	100%
Relevan dan menarik	0	0%
Cukup relevan dan menarik	-	0%
Kurang relevan dan menarik	-	0%
Tidak relevan dan menarik	-	0%
Jumlah	7	100%

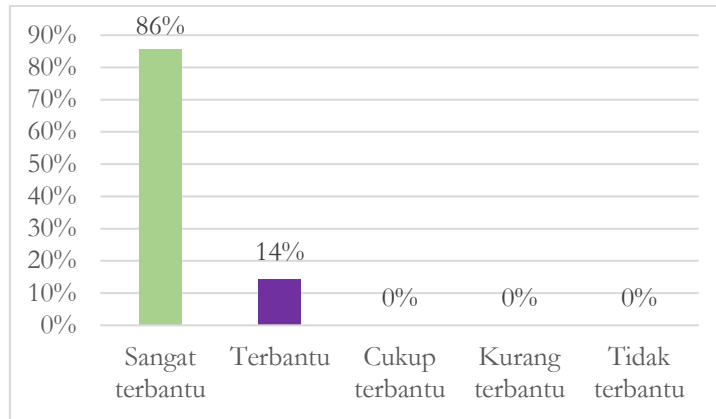


Gambar 15. Grafik Penilaian kegiatan konten pembelajaran yang dikembangkan

- Sejauh mana Anda merasa terbantu dalam mengatasi kesulitan dalam penggunaan aplikasi canva dan construct 2 yang terkait dengan media pembelajaran yang menarik?

Tabel 7. Tabel Penilaian kegiatan penggunaan aplikasi canva dan construct 2

Penilaian	Pertanyaan	Persentase
Sangat terbantu	6	86%
Terbantu	1	14%
Cukup terbantu	-	0%
Kurang terbantu	-	0%
Tidak terbantu	-	0%
Jumlah	7	100%

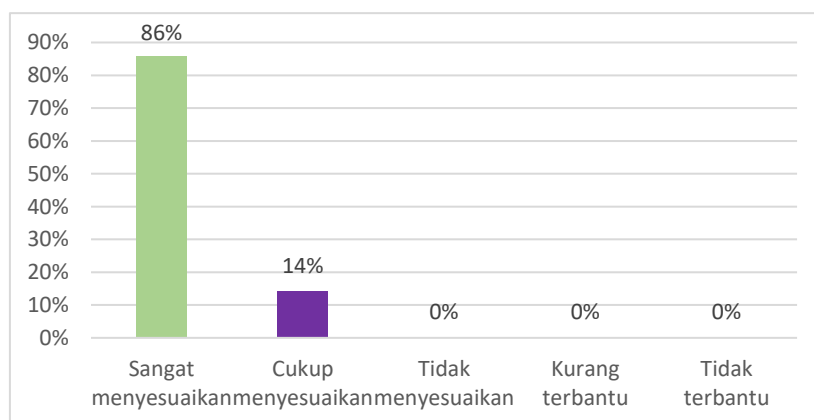


Gambar 16. Grafik Penilaian kegiatan penggunaan aplikasi canva dan construct 2

5. Sejauh mana Anda merasa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menyesuaikan kebutuhan dan gaya belajar siswa?

Tabel 8. Tabel Penilaian kegiatan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menyesuaikan kebutuhan dan gaya belajar siswa

Penilaian	Pertanyaan	Persentase
Sangat menyesuaikan	6	86%
Cukup menyesuaikan	1	14%
Tidak menyesuaikan	-	0%
Kurang terbantu	-	0%
Tidak terbantu	-	0%
Jumlah	7	100%

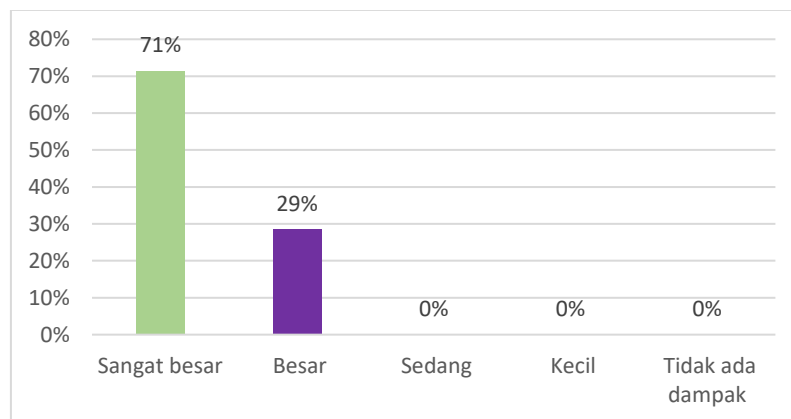


Gambar 17. Grafik Penilaian kegiatan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menyesuaikan kebutuhan dan gaya belajar siswa

6. Seberapa besar dampak kegiatan ini dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam penyajian pembelajaran kewarganegaraan di SMKN 1 Makassar?

Tabel 9. Tabel Penilaian kegiatan dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam penyajian pembelajaran kewarganegaraan

Penilaian	Pertanyaan	Persentase
Sangat besar	5	71%
Besar	2	29%
Sedang	-	0%
Kecil	-	0%
Tidak ada dampak	-	0%
Jumlah	7	100%

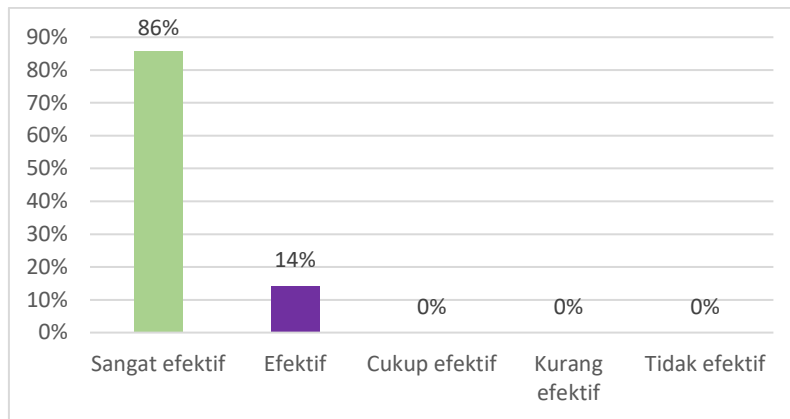


Gambar 18. Grafik Penilaian kegiatan dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam penyajian pembelajaran kewarganegaraan

7. Seberapa efektif Anda merasa mendapatkan dukungan dan bimbingan teknis dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik?

Tabel 10. Tabel Penilaian kegiatan dalam mendapatkan dukungan dan bimbingan teknis dalam menerapkan media pembelajaran

Penilaian	Pertanyaan	Persentase
Sangat efektif	6	86%
Efektif	1	14%
Cukup efektif	-	0%
Kurang efektif	-	0%
Tidak efektif	-	0%
Jumlah	7	100%

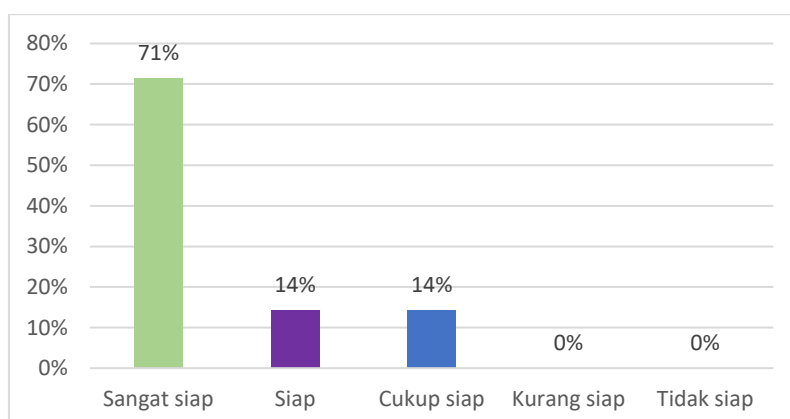


Gambar 19. Grafik Penilaian kegiatan dalam mendapatkan dukungan dan bimbingan teknis dalam menerapkan media pembelajaran

- Seberapa besar kesiapan Anda dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik setelah mengikuti kegiatan ini?

Tabel 11. Tabel Penilaian dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik setelah mengikuti kegiatan

Penilaian	Pertanyaan	Persentase
Sangat siap	5	71%
Siap	1	14%
Cukup siap	1	14%
Kurang siap	-	0%
Tidak siap	-	0%
Jumlah	7	100%



Gambar 20. Grafik Penilaian dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik setelah mengikuti kegiatan

Secara keseluruhan dari 8 pertanyaan, menjadi salah satu focus dari penyampaian materi yang

di bahas. Kegiatan pengabdian masyarakat di SMKN 1 Makassar dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dinilai sangat efektif dan memberikan dampak positif bagi peserta. Pembelajaran menggunakan game edukasi, konten yang relevan dan menarik, serta dukungan teknis yang baik telah meningkatkan efektivitas pembelajaran, kreativitas, dan kesiapan peserta dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMKN 1 Makassar, tim telah melaksanakan serangkaian langkah strategis untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran kewarganegaraan. Pertama-tama, mereka memberikan pelatihan dan pengembangan keterampilan kepada para guru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pelatihan ini melibatkan workshop dan sesi pelatihan reguler yang fokus pada pemanfaatan Game Edukasi Mengenal Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu, guru-guru mendapatkan dukungan teknis yang intensif guna memastikan implementasi media pembelajaran berjalan dengan lancar. Tim mengadakan sesi kolaborasi dan berbagi pengalaman antara guru Kewarganegaraan di SMKN 1 Makassar. Tujuan dari kolaborasi ini adalah untuk saling bertukar ide, strategi, dan sumber daya yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran kewarganegaraan. Terbentuknya komunitas pembelajaran yang solid, diharapkan inovasi akan semakin mendorong peningkatan pembelajaran. Pengembangan konten yang relevan dan menarik juga menjadi fokus tim, di mana guru diberikan panduan untuk menciptakan atau mengadaptasi materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan menarik bagi siswa. Media digital seperti video, animasi, dan permainan interaktif digunakan untuk memicu minat siswa serta mempermudah pemahaman konsep kewarganegaraan.

Selain itu, guru diminta untuk memahami kebutuhan dan gaya belajar siswa guna menyesuaikan media pembelajaran yang menarik. Penilaian formatif yang berkelanjutan diterapkan untuk mendapatkan masukan dari siswa dan mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang paling efektif bagi masing-masing individu. Terakhir, tim pengabdian masyarakat memberikan dorongan kepada sekolah dan guru untuk berinovasi dan berkreasi dalam pengembangan media pembelajaran. Guru diberikan ruang dan dukungan agar dapat menciptakan atau mengadopsi pendekatan pembelajaran yang baru dan menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang mendukung demi tercapainya tujuan dalam pengabdian masyarakat ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMKN 1 Makassar, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Akademi

Teknologi Industri Dewantara Palopo, dan Ketua Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.

DAFTAR REFERENSI

- Alvianto, W A, and J Amanullah, 'Media Interaktif Pembelajaran: Software Prism Dan Media Sosial Youtube Dalam Pembelajaran Online', *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media ...*, 2022
- Anatasya, Ervina, and Dinie Anggareni Dewi, 'Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9.2 (2021), 291–304
- Bachen, Christine, Chad Raphael, Kathleen M. Lynn, Kristen McKee, and Jessica Philippi, *Civic Engagement, Pedagogy, and Information Technology on Web Sites for Youth, Political Communication*, 2008, xxv <<https://doi.org/10.1080/10584600802197525>>
- Bustamin, Syamsumar, and Ika Triwati, 'Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Adobe Animate Di Smkn 1 Makassar', *LP2M UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR*, 11, 2022, 1154–57
- Cahaya Iskandar, Rizki, Fahmi Candra Permana, and Feri Hidayatullah Firmansyah, 'Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Dasar Bahasa C Untuk Kelas X Multimedia SMKN 1 Majalaya', *Journal On Computing*, 7.2 (2022), 1–12 <<https://doi.org/10.34818/indojc.2022.7.2.660>>
- De Freitas, Sara, Genaro Rebolledo-Mendez, Fotis Liarokapis, George Magoulas, and Alexandra Poulouvassilis, 'Learning as Immersive Experiences: Using the Four-Dimensional Framework for Designing and Evaluating Immersive Learning Experiences in a Virtual World', *British Journal of Educational Technology*, 41.1 (2010), 69–85 <<https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>>
- Julaeha, Siti, 'Problematika Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Karakter', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.2 (2019), 157 <<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>>
- Lozano, Adrian S, Kimberly M Coronel, and John Paul P Miranda, 'A Game-Based Learning Application to Help Learners to Practice Mathematical Patterns and Structures', 7 (2023), 2212–26 <<https://doi.org/10.25147/ijcsr.2017.001.1.156>>
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus, Dharma Hita, Andi Muh, and Akbar Saputra, 'Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar', 06.01 (2023), 732–41
- Novianto, Anwar, and ali Mustadi, 'Analisis Buku Teks Muatan Tematik Integratif, Scientific Approach, Dan Authentic Assessment Sekolah Dasar', *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45.1 (2015), 109685 <<https://doi.org/10.21831/jk.v45i1.7181>>
- Pangalila, Theodorus, Juliana Margareta Sumilat, and Kosmas Sobon, 'Analysis of Civic Education Learning in The Effort to Internalize The Local Wisdom of North Sulawesi', *Technium Social Sciences Journal*, 26 (2021)
- Prasetyo, Prasetyo, Adhi Iman Sulaiman, and Shinta Prastyanti, 'Educational Communication in Learning Batik as Preservation of Local Wisdom Products for the Young Generation', *Technium Education and Humanities*, 3.1 (2022), 1–15 <<https://doi.org/10.47577/teh.v3i1.7615>>
- Publik, Info, 'Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan, Tujuan, Landasan Hukum Hingga Goals-Nya'

- Puji Mulyoto, Galih, Mohammad Miftahusyai'an, and Nur Hidayah Hanifah, *Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD*, ed. by Abdul Bashith (Depok: Publica Institute Jakarta, 2020)
- Sembiring, Makmur, 'Implementasi Pembelajaran Berbasis Inkuiri Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Pelajaran Pkn', *At-Tarbawi*, 11.2 (2019), 232–41 <<https://doi.org/10.32505/tarbawi.v11i2.1285>>
- Siahaan, Kevin William Andri, Hisar Marulitua Manurung, and Mungkap Mangapul Siahaan, 'Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature', *International Journal of Education and Humanities*, 1.1 (2021), 34–42 <<https://doi.org/10.58557/ijeh.v1i1.4>>
- Suprayitno, Adi, and Wahid Wahyudi, *Pendidikan Karakter Di Era Milenial, Pendidikan Karakter Di Era Milenial* (deepublish, 2020)
- Supriati, Ruli, Elisa Royani Dewi, Triyono, Dedeh Supriyanti, and Nur Azizah, 'Implementation Framework for Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) in Higher Education Academic Activities', *LAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3.2 (2022), 150–61 <<https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.555>>
- Syarifuddin., and Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, 2022
- Tohir, Mohammad, Ahmad Yunus, Ahmad Jazuly, Ianatuz Zahro, and Ninuk Indrayani, 'Pendampingan Penggunaan Reference Manager Mendeley Dengan Gaya “Apa Manual 7Th Edition” Dalam Menyusun Karya Ilmiah', *As-Sidanah : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4.2 (2022), 137–52 <<https://doi.org/10.35316/assidanah.v4i2.137-152>>
- Wahyudi, Arief, Deny Setiawan, and Jamaludin, *Pendidikan Kewarganegaraan Perspektif Moral Dan Karakter* (Banten: CV. AA. Rizky, 2020)
- Yasin Al Irsyadi, Fatah, Aziz Prasuci Priambadha, and Yogiek Indra Kurniawan, 'Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo', *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10.April (2020), 55–66 <<https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>>
- Yulianto, 'The Needs of Training to Improve Teacher Competence in Preparing Society 5.0', *Technium Social Sciences Journal*, 20 (2021), 275–86
- Zebua, Sadariani, 'Peningkatan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Melalui Pengembangan Materi Pembelajaran Digital', 1.1 (2023)