

**LAPORAN AKHIR  
PROGRAM DOSEN WAJIB MENGABDI**



**PROGRAM KEMITRAAN BERSAMA KOMUNITAS PENDIDIKAN *WE  
INSPIRE KOTA BANJARMASIN* DALAM RANGKA INOVASI PEMBUATAN  
MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF ANDROID BERBASIS  
PRODUK LOKAL**

**Dibiayai Oleh:**

**DIPA Universitas Lambung Mangkurat Tahun Anggaran 2023  
Nomor : SP DIPA-023.17.2.677518/2023 tanggal 30 November 2022**

**Universitas Lambung Mangkurat**

**Sesuai dengan SK Rektor Universitas Lambung Mangkurat Nomor :  
619/UN8/AM/2023  
Tanggal 31 Mei 2023**

**TIM PENGABDI**

|         |                                     |              |
|---------|-------------------------------------|--------------|
| Ketua   | Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum  | : 0007065605 |
| Anggota | Dr. Herry Porda Nugroho Putro, M.Pd | : 0027076202 |
| Anggota | Jumriani, M.Pd.                     | : 0020109502 |

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENGABDI

1. Judul Pengabdian : Program Kemitraan Bersama Komunitas Pendidikan We Inspire Kota Banjarmasin dalam Rangka Inovasi Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukatif Android Berbasis Produk Lokal
2. Nama Mitra PKM : Komunitas We Inspire Kota Banjarmasin
3. Ketua Tim Pengusul
  - a. Nama Lengkap : Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum
  - b. NIDN : 0009025606
  - c. Jabatan Fungsional : Guru Besar
  - d. Program Studi : Pendidikan IPS
  - e. Nomor HP : 085315748169
  - f. Alamat surel (e-mail) : bambangsb@ulm.ac.id
4. Anggota Tim Pengusul
  - a. Jumlah Anggota : Dosen 2 Orang
  - b. Nama Anggota I / Bidang Keahlian : Dr. Herry Porda Nugroho Putro, M.Pd. / Pendidikan IPS
  - c. Nama Anggota II / Bidang Keahlian : Jumriani, M.Pd / Pendidikan IPS
  - d. Nama Mahasiswa / NIM : M Adhitya Ramadhan / 2110128210024
  - e. Nama Mahasiswa / NIM : Ayu Kesuma Ramiadani / 2110128220022
  - f. Nama Mahasiswa / NIM : Muhammad Yusuf / 2110128210003
5. Lokasi Kegiatan / Mitra
  - a. Wilayah Mitra (Desa / Kecamatan) : Kota Banjarmasin
  - b. Kabupaten / Kota : Kota Banjarmasin
  - c. Provinsi : Kalimantan Selatan
  - d. Jarak PT ke lokasi mitra ( $\leq 200$  KM) : 4 KM
6. Luaran yang dihasilkan : Media Pembelajaran *Game Edukatif* Berbasis Produk Lokal Kampung Tematik Kota Banjarmasin
7. Jangka waktu Pelaksanaan : 8 Bulan
8. Biaya Total : Rp 13.000.000
  - a. PNBPNP : Rp 13.000.000
  - b. Sumber lain (tuliskan dan lampirkan Surat Pernyataan Penyandang Dana) : Rp-

Banjarmasin, 15 November 2023

Ketua Tim Pengusul,

Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum.  
NIDN 0009025606



Menyetujui:  
Ketua LPPM ULM

Prof. Sunardi, S.Si, M.Sc, Ph.D.  
NIP 197708202005011006

## IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Pengabdian Kepada Masyarakat: Program Kemitraan Bersama Komunitas Pendidikan We Inspire Kota Banjarmasin dalam Rangka Inovasi Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukatif Android Berbasis Produk Lokal

### 2. Tim Pelaksana

| No | Nama                                 | Jabatan   | Bidang Keahlian | Instansi Asal                 | Alokasi Waktu (Jam/Minggu) |
|----|--------------------------------------|-----------|-----------------|-------------------------------|----------------------------|
| 1  | Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum   | Ketua     | Pendidikan IPS  | Universitas Lambung Mangkurat | 20                         |
| 2  | Dr. Herry Porda Nugroho Putro, M.Pd. | Anggota 1 | Pendidikan IPS  | Universitas Lambung Mangkurat | 20                         |
| 3  | Jumriani, M.Pd                       | Anggota 2 | Pendidikan IPS  | Universitas Lambung Mangkurat | 20                         |
| 4  | M Adhitya Ramadhan                   | Mahasiswa | Pendidikan IPS  | Universitas Lambung Mangkurat | 20                         |
| 5  | Ayu Kesuma Ramiadani                 | Mahasiswa | Pendidikan IPS  | Universitas Lambung Mangkurat | 20                         |
| 6  | Muhammad Yusuf                       | Mahasiswa | Pendidikan IPS  | Universitas Lambung Mangkurat | 20                         |

3. Objek (khalayak sasaran) pengabdian kepada Masyarakat :

Objek sasaran pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah kepada Komunitas Pendidikan We Inspire Kota Banjarmasin

Masa Pelaksanaan:

Mulai : bulan: April tahun: 2023

Berakhir : bulan: Desember tahun: 2023

4. Usulan Biaya DRPM Ditjen Penguatan Risbang: Rp 13.000.000
5. Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat: Kota Banjarmasin
6. Mitra yang terlibat (uraikan apa kontribusinya):

Mitra pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah Komunitas Pendidikan We Inspire Kota Banjarmasin. Khususnya di Kota Banjarmasin. Komunitas Pendidikan merupakan satu diantara yang memegang peranan strategis untuk meningkatkan dan memperkuat

kompetensi kualitas pendidikan melalui diskusi dan pelatihan. Peran utamanya adalah memfasilitasi para pemuda pegiat pendidikan dalam bertukar pendapat dan pengalaman. Sebagaimana seorang guru memiliki tanggung jawab untuk menyiapkan perangkat pembelajaran. Satu diantaranya adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, melalui keberadaan Komunitas Pendidikan We Inspire Kota Banjarmasin dapat menjadi mitra untuk berkontribusi bagi pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

7. Permasalahan yang ditemukan dan solusinya yang ditawarkan:

Media game merupakan satu bentuk media *edutainment*. Media ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Pada media game peserta didik dapat aktif baik itu secara fisik maupun mental, melatih kemampuan visualisasi dan beragam kemampuan lainnya. Media game yang berpotensi baik untuk dikembangkan adalah game berbasis android. Game edukasi menjadi satu solusi yang ditawarkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Game edukasi bisa menjadi media pembelajaran yang mengasyikkan, menyenangkan dan memiliki rangkaian. Oleh karena itu, melalui program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan sarana untuk meningkatkan dan menghasilkan media pembelajaran game edukatif yang bermuatan konteks lokal oleh guru mata pelajaran IPS di Kota Banjarmasin. Tujuannya agar peserta didik dapat mengenal potensi-potensi lokal yang ada di daerah Kota Banjarmasin, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif melalui mata pelajaran IPS.

8. Kontribusi mendasar pada khalayak sasaran (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada manfaat yang diperoleh):

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi peningkatan pengetahuan guru mata pelajaran IPS di Kota Banjarmasin untuk mengintegrasikan konten lokal ke dalam media pembelajaran. Harapannya ketika media pembelajaran ini digunakan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik, melalui pengenalan potensi-potensi daerah yang dikembangkan ke dalam mata pelajaran IPS.

9. Rencana luaran berupa jasa, system, produk / barang, paten atau luaran lainnya yang ditargetkan Media Pembelajaran *Game Edukatif*

## DAFTAR ISI

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENGABDI ..... | i                                   |
| HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENGABDI ..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| IDENTITAS DAN URAIAN UMUM .....                       | ii                                  |
| DAFTAR ISI .....                                      | iv                                  |
| DAFTAR TABEL .....                                    | v                                   |
| RINGKASAN.....  | vi                                  |
| PRAKATA .....   | vii                                 |
| BAB I PENDAHULUAN .....                               | 1                                   |
| 1.1. Analisis Situasi.....                            | 1                                   |
| 1.2. Permasalahan Mitra.....                          | 4                                   |
| BAB II TARGET DAN LUARAN .....                        | 6                                   |
| BAB III METODE PELAKSANAAN.....                       | 8                                   |
| BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI .....               | 10                                  |
| BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI .....             | 12                                  |
| 5.1 Realisasi Pelaksanaan Kegiatan .....              | 12                                  |
| 5.2 Luaran yang Dicapai .....                         | 12                                  |
| 5.3 Pembahasan.....                                   | 13                                  |
| BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA .....               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| BAB VII SIMPULAN DAN SARAN.....                       | 20                                  |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                   | 21                                  |
| LAMPIRAN .....  | 23                                  |

## DAFTAR TABEL

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| Tabel 2. 1 Kerangka Konsep Pemecahan Masalah Mitra ..... | 6                                   |
| Tabel 5. 1 Jadwal Penelitian.....                        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

## RINGKASAN

Program kemitraan bersama dengan komunitas pendidikan merupakan satu upaya untuk meningkatkan partisipasi lembaga. Dalam kegiatan pengabdian ini, komunitas pendidikan *We Inspire* (WIN) Banjarmasin berperan sebagai mitra telah aktif memberikan edukasi di berbagai sekolah dan masyarakat umum di Kota Banjarmasin. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pengetahuan dalam memberikan edukasi kepada peserta didik, dan masyarakat maka diperlukan inovasi media pembelajaran. Satu diantara inovasi tersebut ialah *game* edukatif android.

Pengabdian ini dilaksanakan dengan empat tahapan, yaitu: 1) observasi awal, 2) mempersiapkan materi pelatihan bersama mitra, 3) melaksanakan pemaparan materi, dan 4) memberikan pelatihan *game* edukasi berbasis android kepada anggota komunitas pendidikan Win. Pengabdian ini dilaksanakan pada 30 Juni s.d 14 Juli 2023. Hasil dari kegiatan ini mengarah pada peningkatan pemahaman desain *game* edukasi berbasis android. Aplikasi yang dikembangkan pada ponsel cerdas dapat dijadikan aplikasi yang bermanfaat. Satu diantaranya sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada tahun lalu, desain media pembelajaran yang jadikan bahan pengabdian ini berisikan hasil UMKM di Kampung Tematik Banjarmasin. Dengan demikian, komunitas pendidikan Win dapat menyebarluaskan informasi potensi UMKM di Kota Banjarmasin ke masyarakat. Di samping itu, mereka bisa merancang sendiri *game* edukasi berbasis android sesuai kebutuhan.

## **PRAKATA**

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya tim pengabdian mendapat kekuatan, semangat, pikiran sehingga dapat menyelesaikan pengabdian yang berjudul “Program Kemitraan Bersama Komunitas Pendidikan *We Inspire* Kota Banjarmasin dalam Rangka Inovasi Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukatif Android Berbasis Produk Lokal”.

Pengabdian ini merupakan bentuk kegiatan yang dilaksanakan dengan kemitraan dengan komunitas pendidikan *We Inspire* di Kota Banjarmasin. Hasil kegiatan diuraikan dalam bentuk deskriptif pada bagian hasil dan luaran yang dicapai. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh tim pelaksana dan pimpinan LPPM Universitas Lambung Mangkurat. Demikian yang dapat saya sampaikan sebagai pengantar pada pengabdian ini, semoga yang menjadi harapan dan tujuan dapat tercapai. Saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan pengabdian selanjutnya.

Banjarmasin, November 2023

Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Analisis Situasi**

Berpikir kreatif adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk menjawab suatu masalah dengan cara yang beragam. Pada konteks pembelajaran, peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kreatif adalah peserta didik yang mampu memandang masalah dari berbagai sudut pandang. Tentunya dengan kemampuan tersebut memungkinkan mereka untuk dapat menggunakan berbagai alternatif cara dalam menyelesaikan masalah (Sihombing, 2013).

Indikator berpikir kreatif meliputi tiga hal, yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Kefasihan berarti kemampuan untuk menghasilkan sebuah pemikiran yang lancar dalam menyelesaikan masalah. Fleksibilitas berarti kemampuan untuk menghasilkan pemikiran yang banyak dengan mengambil dari berbagai sudut pandang. Sementara kebaruan berarti kemampuan untuk dapat berpikir dengan cara baru dan belum pernah ada pemikiran yang seperti itu sebelumnya (Sari, 2014).

Pendidikan dengan proses pembelajaran di dalamnya dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini berkaitan dengan kualitas lulusan mereka nantinya, agar tidak hanya sekedar mendapatkan pengetahuan. Namun dapat mengembangkan keterampilan. Mengingat pentingnya kemampuan dalam berpikir kreatif, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan satu aspek dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Sebagaimana media pembelajaran merupakan faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran (Panggayudi, 2017). Pengajar menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik. Media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari,

menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi (Begg, 2005).

Keterkaitan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik telah dilakukan oleh Hastuti, Waryanto, & Retnowati (2017) mengemukakan bahwa pengajar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *edutainment* sebagai salah satu upaya penggunaan teknologi untuk kemajuan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *edutainment* adalah media pembelajaran yang memuat unsur pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media *edutainment* adalah media yang memiliki sisi edukasi dan sisi hiburan. Kedua hal tersebut digabungkan secara harmonis dengan dilengkapi beberapa fasilitas seperti audio, gambar, animasi sehingga dimaksudkan agar minat belajar dapat ditingkatkan.

Media game merupakan satu bentuk media *edutainment*. Media ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Pada media game peserta didik dapat aktif baik itu secara fisik maupun mental, melatih kemampuan visualisasi dan beragam kemampuan lainnya (Handican, 2018). Media game yang berpotensi baik untuk dikembangkan adalah game berbasis android. Alasan ini didukung dengan hasil survey yang dilakukan *DI Marketing* mengenai penggunaan smartphone di Indonesia pada tahun 2016, dimana hasil survey menunjukkan sebanyak 41% pengguna smartphone adalah pelajar (Setyaningrum, 2017).

Game edukasi menjadi satu solusi yang ditawarkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Game edukasi bisa menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, menyenangkan, memiliki rangkaian dan menyebabkan kecanduan. Menurut hasil penelitian Pramuditya, Noto, & Syaefullah (2017) game edukasi menarik, menyenangkan, dan dapat mengedukasi penggunanya. Menurut survei yang dilakukan oleh Masterweb Corporation (Putra, Nugroho, & Puspitarini, 2016) yang membahas tentang Dunia Teknologi dan Gaya Hidup, disebutkan bahwa alasan yang paling banyak disampaikan oleh responden terkait pemilihan smartphone dibandingkan perangkat TIK lainnya untuk digunakan dalam

kehidupan sehari-hari adalah karena ringan, cepat, lebih mudah dipakai, dan dibawa saat berpergian (praktis). Selain itu, banyaknya fasilitas yang ditawarkan di dalamnya menjadikan smartphone menjadi idola di antara perangkat mobile lain yang ditawarkan.

Satu diantaranya pemanfaatan smartphone yakni dalam bidang pendidikan berupa pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis perangkat mobile. Banyaknya pengguna dari perangkat mobile seperti diuraikan di atas dianggap sangat mendukung dalam penerapan game edukasi pada perangkat mobile sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dipandang sebagai salah satu langkah yang efektif dan efisien karena mudah diterima serta dapat digunakan dimanapun dan kapanpun melalui perangkat mobile.

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai mata pelajaran yang diterapkan dalam kurikulum baik di tingkat SD, SMP, hingga SMA. IPS disekolah pada dasarnya bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*). Pembelajaran IPS akan menjadikan peserta didik memiliki bekal dalam menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan dimasyarakat yang sering kali berkembang secara tidak terduga. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Berkaitan dengan pembelajaran IPS dalam pengembangan berpikir kreatif, maka yang perlu dilakukan guru adalah menciptakan suasana yang sarat bagi terpacunya kreativitas anak untuk tumbuh dan berkembang dalam kegiatan belajarnya.

Adapun fungsi mata pelajaran IPS adalah untuk memberikan kepada peserta didik informasi tentang segala sesuatu yang menyangkut peri-kehidupan manusia dalam lingkungannya. Menurut Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial Tahun 2006, fungsi mata pelajaran IPS adalah mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi dengan ketua musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) IPS Kota Banjarmasin, diperoleh informasi bahwa umumnya guru mata pelajaran IPS hanya menggunakan buku ajar yang tersedia sebagai perangkat pembelajaran. Beliau mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan satu perangkat yang memudahkan peserta didik untuk meningkatkan penguasaannya terhadap materi yang diberikan. Dengan kata lain, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, seorang guru perlu mempersiapkan media pembelajaran. Dalam membuat suatu media pembelajaran ini, harus sesuai dengan Rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), terutama tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sejalan dengan ini, media pembelajaran merupakan perantara yang memudahkan peserta didik mengerjakan tugas-tugas untuk meningkatkan penguasaannya terhadap materi yang diberikan. Secara singkat, masalah yang dihadapi oleh mereka yaitu belum memahami cara membuat media pembelajaran dalam bentuk *game edukatif* berdasarkan tujuan pembelajaran serta belum memahami keruntutan langkah yang tepat dalam membuat suatu media pembelajaran.

## **1.2. Permasalahan Mitra**

Sasaran pelatihan ini adalah guru-guru mata pelajaran IPS di Kota Banjarmasin yang tergabung di dalam forum MGMP. Masalah yang menjadi prioritas utama dari mitra antara lain:

- 1) Masih kurangnya pemahaman cara pembuatan media pembelajaran game edukatif berdasarkan tujuan pembelajaran.
- 2) Masih kurangnya pemahaman cara pembuatan media pembelajaran game edukatif mengintegrasikan konten lokal.
- 3) Masih kurangnya pemahaman dalam membuat cara pembuatan media pembelajaran game edukatif secara sistem sesuai dengan standar pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan mitra tersebut, maka melalui program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan sarana untuk meningkatkan dan menghasilkan pembuatan media pembelajaran game edukatif yang bermuatan konteks lokal oleh guru mata pelajaran IPS di Kota Banjarmasin. Khususnya pada materi UMKM.

Tujuannya agar peserta didik dapat mengenal potensi-potensi lokal yang ada di daerah Kota Banjarmasin, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berfikir kreatif bagi peserta didik.

## BAB II

### TARGET DAN LUARAN

#### 2.1. Solusi

Adapun kerangka konsep pemecahan masalah mitra dalam usulan pengabdian kepada masyarakat ini, tertulis di tabel berikut:

**Table 2.1**  
**Kerangka Konsep Pemecahan Masalah Mitra**

| No | Kondisi Awal   | Perlakuan  | Hasil yang diharapkan  |
|----|--|--|--|
| 1  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Para peserta belum memahami bagaimana membuat media pembelajaran berbasis game edukatif berdasarkan tujuan pembelajaran dan dengan terintegrasi konten lokal</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan penjelasan dan contoh bagaimana membuat media pembelajaran game edukatif berdasarkan Kompetensi dasar (KD) yang ada pada silabus.</li> <li>Memberikan penjelasan dan contoh pembuatan media pembelajaran berbasis game edukatif yang bermuatan konten lokal</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Para peserta memahami cara pembuatan media pembelajaran game edukatif berdasarkan tujuan pembelajaran dan dengan terintegrasi konten lokal</li> </ul> |
| 2  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Para peserta belum memahami bagaimana keruntutan langkah-langkah yang tepat dalam membuat media pembelajaran berbasis game edukatif.</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Bersama tutor, para peserta menganalisis keruntutan langkah-langkah yang tepat dalam membuat media pembelajaran berbasis game edukatif.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Para peserta mampu merancang langkah-langkah yang tepat dalam membuat media pembelajaran berbasis game edukatif.</li> </ul>                           |

#### 2.2. Target Luaran

| No                  | Jenis Luaran  | Indikator Capaian  |
|---------------------|---|--------------------|
| <b>Luaran Wajib</b> |   |                    |
| 1                   | Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding   | <i>Submitted</i>   |
| 2                   | Publikasi pada media massa cetak/online/riptyory PT   | <i>Published</i>   |
| 3                   | Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya) | Tidak Ada          |
| 4                   | Peningkatan penerapan IPTEK di masyarakat (mekanisasi, IT dan manajemen)  | Sudah Dilaksanakan |

| No                     | Jenis Luaran   | Indikator Capaian  |
|------------------------|--|--------------------|
| 5                      | Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan ketentraman, pendidikan, kesehatan)  | Sudah Dilaksanakan |
| <b>Luaran Tambahan</b> |  |                    |
| 1                      | Publikasi di jurnal nasional terakreditasi   | <i>Submitted</i>   |
| 2                      | Jasa; rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang   | Tidak Ada          |
| 3                      | Inovasi baru TTG   | Tidak Ada          |
| 4                      | Hak kekayaan intelektual (Paten, paten sederhana Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang. Desain Produk Industri, perlindungan varietas tanaman, perlindungan desain topografi sirkuit terpadu | Tidak Ada          |
| 5                      | Buku Ber ISBN  | Tidak Ada          |

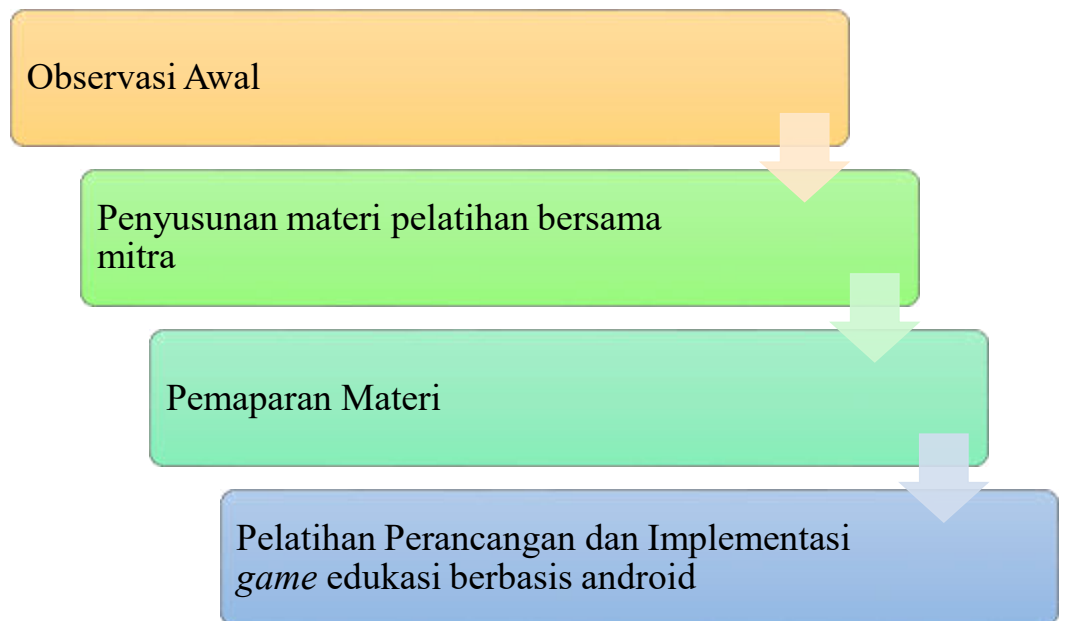
### BAB III

#### METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan melalui tahapan sebagai berikut:

Skema 3.1

#### Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat



Sumber: Disusun Oleh Tim Pengabdi, 2023

Secara spesifik, berikut uraian alur pelaksanaan usulan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi awal atau orientasi lapangan merupakan tahapan untuk mengidentifikasi mengenai masalah-masalah yang dihadapi oleh guru. Kegiatan observasi ini dilaksanakan untuk mendapatkan gambaran secara faktual yang terjadi dilapangan terkait masalah yang dihadapi oleh guru atau mitra dalam kegiatan pembelajaran IPS. Kegiatan ini sangat relevan dengan tema kegiatan karena mampu menggali masalah yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran IPS.
2. Penyusunan materi pelatihan bersama mitra, berisikan kegiatan untuk diskusibahan yang akan digunakan dalam pelatihan. Pada kegiatan ini tutor memberi satu contoh rancangan pelaksanaan pembelajarandan fokusnya kepada



tujuan pembelajaran serta pembuatan media pembelajaran berbasis game edukatif sesuai dengan rancangan pembelajaran tersebut. Tutor mendiskusikannya dengan para peserta. Hal ini dilakukan agar para peserta lebih memahami secara mendalam bagaimana kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan berdasarkan Kompetensi dasar yang ada pada silabus,

3. Pemaparan materi pembuatan media pembelajaran berbasis game edukatif dengan mengintegrasikan konten lokal. Pada tahap Kegiatan yang ketiga ini adalah merupakan inti dari seluruh rangkaian kegiatan pelaksanaan PKM pembuatan media pembelajaran berbasis game edukasi. Dalam kegiatan ini ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan seperti memberikan ceramah atau materi terkait dengan media pembelajaran, kerja kelompok, diskusi, penugasan dan tanya jawab.
4. Pelatihan Perancangan dan Implementasi game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran berbasis game edukatif secara mandiri. Dalam pelaksanaan kegiatan ini peserta di bagi menjadi empat kelompok. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan dalam kelompok adalah setiap peserta melaksanakan kegiatan pembuatan media pembelajaran berbasis game edukatif. Kegiatan ini dibimbing secara langsung oleh tim pengabdian. Tujuan dari kegiatan ini adalah peserta mampu membuat media pembelajaran berbasis game edukatif secara mandiri berdasarkan hasil kerja dalam kelompok mereka masing-masing.

## **BAB IV**

### **KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI**

Setiap perguruan tinggi memiliki kewajiban untuk melaksanakan tri dharma dengan seimbang, harmonis, dan terpadu. Untuk pengelolaan dharma pendidikan/pengajaran dilaksanakan oleh fakultas, sedangkan dharma penelitian dan pengabdian kepada masyarakat berada di bawah pengelolaan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM). Adapun di Universitas Lambung Mangkurat rencana strategis pengabdian masyarakat mengacu pada visi yaitu “Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang Unggul, Terpercaya dan Mandiri dalam Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat dengan Unggulan Lingkungan Lahan Basah”. Adapun misi dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Universitas Lambung Mangkurat yaitu:

1. Penguatan kelembagaan dan tata kelola baik (*good governance*)
2. Peningkatan kualitas SDM,
3. Pengembangan prasarana dan sarana,
4. Peningkatan pengabdian kepada masyarakat, dengan unggulan lingkungan lahan basah.
5. Penguatan jaringan/kerjasama dengan berbagai perguruan tinggi dalam dan luar negeri, pemerintah pusat dan daerah, dunia usaha dan industri, serta pemangku kepentingan lainnya pada tingkat nasional dan internasional,

Sejalan dengan visi dan misi tersebut, usulan pengabdian kepada masyarakat ini dengan kegiatan yang mengacu pada penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bagi guru IPS Berbasis UMKM Di Kota Banjarmasin Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kewirausahaan Peserta Didik merupakan suatu kegiatan yang selaras dengan pencapaian visi dan misi dari LPPM Universitas Lambung Mangkurat. Hal ini sebagaimana capaian dari pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam hal ini yang menjadi obyek adalah guru mata pelajaran IPS di Kota Banjarmasin.

Program pengabdian kepada masyarakat yang akan dijalankan oleh LPPM adalah merujuk pada 5 (lima) payung unggulan pengabdian kepada masyarakat.

Hal ini ditujukan untuk memberikan koridor dan kejelasan arah serta kualitas dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen atau bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan mahasiswa di dalamnya. Adapun 5 (lima) payung pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Pemberdayaan Masyarakat dan Pengembangan Ekonomi
2. Transfer dan Difusi teknologi
3. Inovasi IPTEKS dan Kelembagaan
4. Pengembangan Kearifan lokal
5. Mitigasi Bencana, Adaptasi Perubahan Iklim dan Ketangguhan

Berdasarkan 5 (lima) payung yang merupakan tema substansial dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut, usulan pengabdian ini memfokuskan pada bidang pengembangan inovasi IPTEKS dan kelembagaan. Hal ini sebagaimana bentuk produk yang akan dihasilkan melalui pengabdian ini yaitu berupa media pembelajaran berbasis game edukatif yang bemuatan konten lokal berupa Kampung Tematik di Kota Banjarmasin. Selanjutnya, hasil pengabdian ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan guru dalam membuat media pembelajaran untuk peserta didik yang bemuatan konten lokal.

## BAB V

### HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

#### 5.1 Realisasi Pelaksanaan Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 30 Juni s.d 14 Juli 2023. Adapun rangkaian kegiatan dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 5.1 Realisasi Pelaksanaan Kegiatan**

| No | Hari/tanggal                         | Bentuk Kegiatan                                | Keterangan   |
|----|--------------------------------------|--|--|
| 1  | Jum'at-Sabtu, 30 Juni - 01 Juli 2023 | Observasi awal                                 | Wawancara dan diskusi bersama komunitas pendidikan Win |
| 2  | Jum'at, 07 Juli 2023                 | Penyusunan materi pelatihan bersama mitra      | diskusi bersama komunitas pendidikan Win               |
| 3  | Jum'at 13 Juli 2023                  | Pemaparan materi                               | Tim Pengabdian   |
| 4  | Sabtu, 14 Juli 2023                  | Pelatihan <i>game</i> edukasi berbasis android | Tim Pengabdian   |

Rangkaian kegiatan di atas merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman dan mengoptimalkan software untuk mendesain media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis android. Tujuan dari pengabdian ini menysasar tiga permasalahan, yaitu: 1) Kurangnya pemahaman cara pembuatan media pembelajaran *game* edukasi berdasarkan tujuan pembelajaran; 2) Meningkatkan pemahaman cara pembuatan media pembelajaran *game* edukasi mengintegrasikan konten lokal; dan 3) Mengaplikasikan pembuatan media pembelajaran *game* edukasi secara sistem sesuai dengan standar pembelajaran.

#### 5.2 Luaran yang Dicapai

Pada bagian ini sampaikan luaran yang didapat selama pelaksanaan pengabdian. Tentunya luaran juga disesuaikan dengan kewajiban yang

diberikan oleh LPPM Universitas Lambung Mangkurat. Berikut hasil luaran pengabdian:

**Tabel 5.2 Tabel Luaran yang Dicapai**

| No | Jenis Luaran  | Keterangan   |
|----|---|--|
| 1  | Publikasi ilmiah di jurnal nasional ber-ISSN dengan status “ <b>Published</b> ” (Journal of Social Development).                          | Judul artikel “ <i>Assistance in making learning media based on Android-based educational game learning media</i> ”  |
| 2  | Publikasi ilmiah pada prosiding seminar nasional lahan basah tahun 2023 dengan status “ <b>Accepted</b> ”.                                | Judul artikel “ <i>Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis media pembelajaran game edukasi berbasis Android</i> ”   |
| 3  | Publikasi di media online   | <a href="https://jendelaips.ulm.ac.id/2023/07/15/program-kemitraan-pendidikan-ips-bersama-organisasi-kepemudaan-we-inspire-kota-banjarmasin/">https://jendelaips.ulm.ac.id/2023/07/15/program-kemitraan-pendidikan-ips-bersama-organisasi-kepemudaan-we-inspire-kota-banjarmasin/</a><br><br><a href="https://www.jelajahkalimantannews.com/program-studi-pendidikan-ips-fkip-ulm-dan-we-inspire-gelar-inovasi-pembuatan-media-pembelajaran-game-edukatif-android-berbasis-produk-lokal/">https://www.jelajahkalimantannews.com/program-studi-pendidikan-ips-fkip-ulm-dan-we-inspire-gelar-inovasi-pembuatan-media-pembelajaran-game-edukatif-android-berbasis-produk-lokal/</a> |
| 4  | Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya) | Game edukasi berbasis android<br><a href="https://drive.google.com/file/d/1X0dsNSK1Rlrxm_dfM9_7bbyjmzkISLlh/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1X0dsNSK1Rlrxm_dfM9_7bbyjmzkISLlh/view?usp=sharing</a>   |
| 5  | Video pengabdian  | <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9dMjE92sDvA">https://www.youtube.com/watch?v=9dMjE92sDvA</a>  |
| 6  | Poster pengabdian   | Dilampirkan  |
| 7  | HAKI  | Sertifikat dilampirkan   |

### 5.3 Pembahasan

Penggunaan ponsel pintar (*smartphone*), Ipad, Tablet PC, dan lain sejenisnya dalam kehidupan sehari-hari kian marak (Putra, 2016). Keberadaan ponsel pintar di masyarakat ditemui dari merek biasa, hingga populer di masyarakat. Di samping itu, fitur yang ditawarkan oleh *smartphone* juga beragam.

Faktual, ada banyak fitur permainan yang tidak cuma untuk hiburan bermain, tetapi telah banyak permainan untuk mengasah energi pikir serta logika yang bisa memperkenalkan materi supaya lebih menarik buat diterima.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan topik pelatihan pembuatan *game* edukasi berbasis android. Menurut Suyanto (2003) *game* diartikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk fun dan kadang digunakan sebagai alat pembelajaran. Yunus, dkk (2015) menyatakan bahwa perkembangan *game* di dunia semakin pesat, termasuk di Indonesia. *Game* memegang fungsi yang cukup penting sebagai sarana hiburan atau juga pendidikan/latihan. *Game* yang populer saat ini adalah *game* berbasis digital. Sedangkan Edukasi menurut Uha (2002) merupakan serangkaian upaya yang ditujukan untuk mempengaruhi orang lain, mulai dari individu, kelompok, keluarga dan masyarakat agar terlaksananya perilaku hidup. Dengan membuat permainan edukasi yang berbasis sistem operasi Android dengan harapan peserta didik bisa langsung memakai aplikasi *game* tersebut serta mendapatkan pengetahuan lebih banyak dan merubah pola belajar supaya tidak jenuh dan bosan.

Integrasi *game* sebagai satu media pembelajaran dimaksudkan untuk mengoptimalkan fungsi untuk menyampaikan informasi tentang pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat seperti yang dikemukakan Sudjana dan Rivai (2011:2) bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan menumbuhkan motivasi dan minat belajar.

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk game yang dapat diakses menggunakan smartphone android. Perihal ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa dalam kerangka pendidikan tinggi dan mapan untuk memahami pembelajaran dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Mengingat bahwa alat komunikasi jenis android banyak digunakan mahasiswa selain sebagai alat komunikasi, android juga digunakan untuk mengakses informasi dari berbagai sumber melalui internet. Selain itu juga aktivitas yang banyak digandrungi dikalangan remaja saat ini ialah bermain game online yang membuat hampir seluruh waktunya dihabiskan untuk mengakses game oleh karena itu pengembangan game edukasi dipilih untuk dapat membantu mengurangi peserta didik mengakses game yang tidak bernilai edukatif.

Media pembelajaran berupa aplikasi game edukasi yang dapat dengan mudah diakses dengan menggunakan android mudah digunakan peserta didik kapanpun dan dimanapun sehingga peserta didik dapat terus belajar tidak hanya dilingkungan sekolah. Media dalam bentuk game juga dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar karena memberikan pengalaman yang berbeda. Pengembangan game yang bersifat mendidik yang dapat digunakan untuk memberikan penggambaran pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Melalui produk pengembangan game edukasi diharapkan dapat dijadikan inovasi. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian, maka disampaikan bahwa terdapat empat kegiatan utama, yaitu:

1. Observasi Awal

Kegiatan dilaksanakan pada Jum'at-Sabtu, 30 Juni - 01 Juli 2023, dalam kegiatan ini tim pengabdian mengamati kegiatan yang dilakukan oleh komunitas pendidikan Win. Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa optimalisasi kegiatan yang digawangi oleh Win menyasar kepada masyarakat umum. Win melakukan program kegiatan yang rutin, terkait diskusi inspirasi, lapak mengaji, pelatihan kepemimpinan, hingga publik speaking. Berikut hasil dokumentasinya.

Gambar 5.1 Kegiatan Win



Sumber: Dokumentasi Komunitas Pendidikan Win Banjarmasin

## 2. Penyusunan materi bersama

Kegiatan dilaksanakan pada Jum'at, 07 Juli 2023, dilakukan bersama dengan komunitas kelompok Win. Pada tahapan ini tim pengabdian memanfaatkan kegiatan diskusi inspirasi mingguan. Sehingga penyusunan materi disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan pengabdian. Adapun dokumentasi pelaksanaan dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 5.2 Diskusi Penyusunan Materi



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 07 Juli 2023

### 3. Pemaparan materi

Kegiatan dilaksanakan pada Jum'at 13 Juli 2023, pemaparan materi disajikan secara santai dengan dialog interaktif antara tim pengabdian dan komunitas pendidikan Win. Pemilihan metode diskusi dimaksudkan agar meningkatkan intensitas komunikasi. Mengingat tim pengabdian juga melibatkan mahasiswa untuk berpartisipasi selama kegiatan. Adapun dokumentasi dari tahapan kegiatan ini, sebagai berikut:

Gambar 5.3 Pemaparan Materi Pengabdian



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 13 Juli 2023

#### 4. Pelatihan perancangan dan implementasi *game* edukasi berbasis android

Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 14 Juli 2023, dengan agenda utama yakni memberikan pelatihan bagaimana memanfaatkan *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran. Untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pelaksanaan pengabdian, maka tim memutuskan agar mahasiswa mengambil bagian dalam kegiatan pelatihan. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa terbiasa berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang diinisiasi oleh dosen di Program Studi Pendidikan IPS Universitas Lambung Mangkurat. Berikut dokumentasi kegiatan:

Gambar 5.4 Pelatihan Perancangan dan Implementasi Game Edukasi berbasis Android



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 14 Juli 2023

Kolaborasi yang dilakukan dalam pengabdianya dimaksudkan agar implementasi pendidikan berbasis komunitas dapat meningkatkan performa Win itu sendiri. Di samping itu, bagi Program Studi Pendidikan IPS hal tersebut mampu menstimulus tim yang terlibat untuk bersama membangun jaringan hubungan sosial, melalui berbagai variasi hubungan yang saling berdampingan dan dilakukan atas dasar prinsip kesukarelaan (*voluntary*), kesamaan (*equality*), kebebasan (*freedom*), dan keadaban (*civility*). Kemampuan anggota kelompok

atau anggota masyarakat untuk selalu menyatukan diri dalam suatu pola hubungan yang sinergis. Kecenderungan saling tukar kebaikan antar individu dalam suatu kelompok atau antar kelompok itu sendiri. Pola pertukaran terjadi dalam suatu kombinasi jangka panjang dan jangka pendek dengan nuansa altruism tanpa imbalan. Tindakan kolektif yang didasari saling percaya akan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam berbagai bentuk dan dimensi terutama dalam konteks kemajuan bersama.

## **BAB VI**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa: 1) Adanya program kemitraan dapat meningkatkan partisipasi antara komunitas pendidikan Wina dan Program Studi Pendidikan IPS Universitas Lambung Mangkurat dapat meningkatkan pengetahuan pengurus dan anggota komunitas terkait pembuatan media pembelajaran *game* edukasi berdasarkan tujuan pembelajaran; 2) Peningkatan pemahaman cara pembuatan media pembelajaran *game* edukasi mengintegrasikan konten lokal tidak bisa dilakukan dalam satu kali pertemuan. Oleh karena itu, dalam merancang kegiatan diperlukan rangkaian pertemuan sehingga pengetahuan terkait pembuatan *game* edukasi menjadi komprehensif; dan 3) Penerapan untuk teknik merancang *game* dan implementasi pembuatan media pembelajaran *game* edukasi secara sistem sesuai dengan standar pembelajaran. Pernyataan ini didasari oleh fakta empiris pengembangan *game* merupakan hasil riset pada tahun 2022. Pengabdian kepada masyarakat ini juga bagian dari upaya desiminasi hasil penelitian sehingga dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Adapun saran yang pelaksanaan pengabdian ini ialah meningkatkan program kemitraan bersama komunitas, serta lembaga sekolah lain. Hal ini dimaksudkan agar pemanfaatan hasil penelitian melalui program pengabdian kepada masyarakat lebih maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2013). *Mewacanakan Pendidikan IPS*. Bandung: Wahana Jaya Abadi.
- Abbas, E. W. (2018). *Penguatan Pendidikan IPS Di Tengah Isu-Isu Global*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS.
- Abbas, E. W. (2020). *Menulis Artikel Konferensi Internasional*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS.
- Addis, M. (2005). New technologies and cultural consumption—edutainment is born! *European Journal of marketing*.
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Begg, M., Dewhurst, D., & Macleod, H. (2005). Game-informed learning: Applying computer game processes to higher education. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6).
- Coller, B. D., & Shernoff, D. J. (2009). Video game-based education in mechanical engineering: A look at student engagement. *International Journal of Engineering Education*, 25(2).
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danusaputro, M. (1981). *Hukum Lingkungan*. Bandung: Binacipta.
- Heryanto, A. (2012). *Budaya populer di indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Lusianti, L. P., & Rani, F. (2012). Model Diplomas Indonesia Terhadap UNESCO Dalam Mematenkan Batik Sebagai Warisan Budaya Indonesia Tahun 2009. *Transnasional*, 3(02).
- Moleong, J. L. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Rosdakarya.
- Murray, J., Bogost, I., Mateas, M., & Nitsche, M. (2006). Game design education: Integrating computation and culture. *Computer*, 39(6), 43-51.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya melestarikan budaya indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? *British journal of educational technology*, 34(3), 255-264.
- Panggayudi, D. S. (2017). Media game edukasi berbasis budaya untuk pembelajaran pengenalan bilangan pada anak usia dini. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 255-266.
- Pidarta, M. (2004). *Manajemen Pendidikan Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa

- kelas X SMA di kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96-104.
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Cipta.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sihombing, S. O., & Pongtuluran, F. D. (2013). Pengidentifikasian dimensi-dimensi budaya Indonesia: pengembangan skala dan validasi. *Sustainable Competitive Advantage (SCA)*, 1(1).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, D. (2014). *Pendidikan IPS: Perspektif Filosofi, Kurikulum, dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Surahman, S. (2013). Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni dan Budaya Indonesia. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1).
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS; Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM.
- Thiagarajan et.al, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System.
- Tilaar, H. A. (2002). *Pendidikan, Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

# LAMPIRAN

## DOKUMENTASI KEGIATAN











## **ASSISTANCE IN MAKING LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID-BASED EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA**

Bambang Subiyakto  
Herry Porda Nugroho Putro  
Jumriani  
Mutiani  
M. Aditya Ramadhan  
Ayu Kesuma Ramiadani

### **Abstract**

One of them is the use of smartphones in the field of education in the form of developing learning media in the form of educational games based on mobile devices. As described above, many users from mobile devices are considered very supportive of the application of educational games on mobile devices as learning media. This article describes training in making learning media with Android-based educational games. This community service was held from June 30 to July 14 2023. The location of community service is located in the city of Banjarmasin. The activity results describe an increased understanding of how making educational game learning media integrating local content cannot be done in one meeting. Therefore, in designing activities, a series of meetings is needed so that the knowledge related to making educational games becomes comprehensive.

Keywords: smartphones, games, media, and learning.

### **Introduction**

Education with a learning process in it is required to be able to develop students' creative thinking abilities. It relates to the quality of their graduates later, so they gain more than just knowledge. Given the importance of the ability to think creatively, it is hoped that students can develop these abilities. Learning media is an aspect of learning that can be used to improve students' creative thinking skills. As learning media is a factor that plays an important role in the learning process (Begg, Dewhurst, & Macleod, 2005). The teacher uses the media as an intermediary in conveying material so students can understand it properly. Learning media functions to generate learning motivation, repeat what has been learned, provide learning stimulus, activate student responses, provide immediate feedback and promote appropriate training (Anikina & Yakimenko, 2015).

Hastuti, Waryanto, & Retnowati (2017) suggested that teachers can use edutainment-based learning media to use technology to advance the learning



process. Edutainment-based learning media is learning media that contains elements of education and entertainment, so it is very suitable for use in the learning process. Edutainment media is media that has an educational side and an entertainment side. These two things are harmoniously combined with several facilities such as audio, pictures, and animation so that it is intended that learning interest can be increased (Coller & Shernoff, 2009).

Game media is a form of edutainment media. This media has advantages compared to other learning media. In-game media, students can be physically and mentally active and train in visualization and other abilities (Handican, 2018). Media games that have good potential to be developed are Android-based games. This reason is supported by the results of a survey conducted by DI Marketing regarding the use of smartphones in Indonesia in 2016, where the survey results showed that 41% of smartphone users were students (Setyaningrum, 2017).

Educational games are one of the solutions offered as innovative learning media. Educational games can be a medium of learning that is fun, enjoyable, has a sequence and is addictive. According to the research results of Pramuditya, Noto, & Syaefullah (2017), educational games are interesting and fun and can educate their users. According to a survey conducted by Masterweb Corporation (Putra, Nugroho, & Puspitarini, 2016), which discussed the World of Technology and Lifestyle, it was stated that the most frequently cited reasons by respondents regarding choosing smartphones over other ICT devices for use in everyday life were because it is light, fast, easier to use, and taken when travelling (practical). Besides that, one of them is the use of smartphones in the field of education in the form of developing learning media in the form of educational games based on mobile devices. As described above, many users from mobile devices are considered very supportive of the application of educational games on mobile devices as learning media. It is an effective and efficient step because it is easily accepted and can be used anywhere and anytime via mobile devices (Panggayudi, 2017).

### **Activity Method**

This community service (PKM) was carried out in four stages, namely: 1) initial observation, 2) preparing training materials with partners, 3) carrying out material presentations, and 4) providing android-based educational game training to members of the Win education community. This community service was held from June 30 to July 14 2023. The location of community service is located in the city of Banjarmasin. Those involved in the PKM are the implementing team, the Banjarmasin City We Inspire (Win) educational community, and students in the Social Sciences Education Study Program at Lambung Mangkurat University. In particular, the details of the implementation of community service activities are as follows: 1) Initial observation or field orientation is a step to identify the problems faced; 2) Preparation of training materials with partners, contains activities for discussion of materials to be used in training; 3) Presentation of materials for making educational game-based learning media by integrating local content; and 3) Training on Design and Implementation of Android-based educational games as learning media based on educational games independently.

## **Results and Discussion**

The use of smartphones (smartphones), Ipads, Tablet PCs, and the like in everyday life is increasingly prevalent (Putra, 2016). The existence of smartphones in society is found from ordinary brands to popular in the community. In addition, the features offered by smartphones also vary. Many game features are not only for entertainment, but there are many games to hone the mind and logic that can introduce material to make it more interesting to accept.

Community service activities include training in making educational games based on Android. According to Suyanto (2003), a game is a structured or semi-structured activity, usually done for fun and sometimes used as a learning tool. Yunus et al. (2015) stated that the development of games worldwide is increasing rapidly, including in Indonesia. Gameplays have an important function as a means of entertainment or education/training. Games that are popular today are digital-based. Meanwhile, according to Uha (2002), education is a series of efforts to

influence other people, starting from individuals, groups, families and communities, so that life behaviour is implemented.

Game integration as a learning medium is intended to optimize the function of conveying information about learning in learning activities. Learning media has benefits. As stated by Sudjana and Rivai (2011: 2), the benefits of learning media are that they can make learning activities more interesting and fun to foster motivation and interest in learning. Development of learning media in the form of games that can be accessed using an Android smartphone. This matter is expected to meet the learning needs of students within the framework of higher and established education to understand that learning can be accessed anywhere and anytime (Wong, Tatnall, & Burgess, 2014).

Given that students and communication tools widely use Android-type communication tools, Android is also used to access information from various sources via the Internet. Besides that, the activity much loved by teenagers today is playing online games which makes almost all of their time spent accessing games (Bradley, 2021; Roth, 2010). Therefore, developing educational games was chosen to help reduce students accessing games without educational value (Coller & Shernoff, 2009).

Learning media in the form of educational game applications that can be easily accessed using Android are easy for students to use anytime and anywhere so that students can continue to learn not only in the school environment (Laurillard, 2005). Media in the form of games can also increase student interest in learning because it provides a different experience—the development of educational games that can provide a more contextual and interesting depiction of learning.

5. Preliminary Observations were carried out on Friday-Saturday, 30 June - 01 July 2023; in this activity, the service team observed activities carried out by the Win education community. Based on the observations, it was found that the optimization of activities fronted by Win targeted the general public. Win conducts a routine program of activities related to inspirational discussions, recitation workshops, leadership training, and public speaking.

6. Joint material preparation

The activity was held on Friday, July 7 2023, with the Win group community. At this stage, the service team utilizes weekly inspirational discussion activities to adjust the material in preparation for the needs of the service implementation.

7. Material presentation

The activity was carried out on Friday, 13 July 2023; the material was presented relaxedly with interactive dialogue between the service team and the Win education community. The choice of discussion method is intended to increase the intensity of communication. Considering that the service team also involves students participating in activities. The documentation of the stages of this activity is as follows:

Figure 1 Presentation of Service Material



Source: Community Service Documentation, 13 July 2023

8. Android-based educational game design and implementation training

The activity was held on Saturday, 14 July 2023, with the main agenda, namely, providing training on how to use Android-based educational games as learning media. To increase student participation in the implementation of community service, the team decided that students would participate in training activities.

The collaboration that is carried out in its service is intended so that the implementation of community-based education can improve the performance of Win itself (Bossér & Lindahl, 2019). In addition, for the Social Sciences



Education Study Program, this can stimulate the teams involved to jointly build a network of social relations through various relationships that are side by side and carried out based on voluntary equality, freedom, and civility. The ability of group or community members to always unite in a synergistic relationship pattern (Yami, M'Chirgui, & Barykina, 2021). The tendency to exchange kindness between individuals in a group or between groups themselves. The exchange pattern occurs in a combination of long-term and short-term with shades of altruism without reward (Anikina & Yakimenko, 2015; Martín-Blas & Serrano-Fernández, 2009).

### **Conclusion**

Based on the results of the community service activities that have been carried out, it can be concluded that: 1) The existence of a partnership program can increase participation between the Wins educational community and the Lambung Mangkurat University Social Sciences Education Study Program can increase the knowledge of administrators and community members regarding the creation of educational game learning media based on learning objectives; 2) Upgrade understanding how to make educational game learning media integrating local content cannot be done in one meeting. Therefore, in designing activities, a series of meetings is needed so that the knowledge related to making educational games becomes comprehensive; and 3) Applications for game design and implementation techniques making educational game learning media in a system according to learning standards.

### **REFERENCES**

- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479.
- Begg, M., Dewhurst, D., & Macleod, H. (2005). Game-informed learning: Applying computer game processes to higher education. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6).
- Bossér, U., & Lindahl, M. (2019). Students' positioning in the classroom: A study of teacher-student interactions in a socioscientific issue context. *Research in science education*, 49(2), 371-390.

- Bradley, V. M. (2021). Learning Management System (LMS) use with online instruction. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(1), 68-92.
- Coller, B. D., & Shernoff, D. J. (2009). Video game-based education in mechanical engineering: A look at student engagement. *International Journal of Engineering Education*, 25(2).
- Kasim, N. N., & Khalid, F. (2016). Choosing the right learning management system (LMS) for the higher education institution context: A systematic review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(6).
- Laurillard, D. (2005). *E-learning in higher education*. Routledge.
- Martín-Blas, T., & Serrano-Fernández, A. (2009). The role of new technologies in the learning process: Moodle as a teaching tool in Physics. *Computers & Education*, 52(1), 35-44.
- Panggayudi, D. S. (2017). Media game edukasi berbasis budaya untuk pembelajaran pengenalan bilangan pada anak usia dini. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 255-266.
- Roth, M. S. (2010). Beyond critical thinking. *The Chronicle of Higher Education*, 3.
- Wong, L., Tatnall, A., & Burgess, S. (2014). A framework for investigating blended learning effectiveness. *Education+ Training*.
- Yami, S., M'Chirgui, Z. :, & Barykina, O. G. (2021). Reinventing science and technology entrepreneurship education: The role of human and social capitals. *Technological Forecasting and Social Change*, 164, 120044.

## Lampiran: Artikel Terbit di Media Elektronik



## Lampiran: Tangkapan Layar Vedio Pengabdian





# PROGRAM KEMITRAAN BERSAMA KOMUNITAS PENDIDIKAN WE INSPIRE KOTA BANJARMASIN DALAM RANGKA INOVASI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF ANDROID BERBASIS PRODUK LOKAL



## Ketua:

Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum

## Anggota:

Dr. Herry Porda Nugroho Putro, M.Pd

Jumriani, M.Pd.

M Aditya Ramadhan

Ayu Kesuma Ramiadani

Muhammad Yusuf

Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM

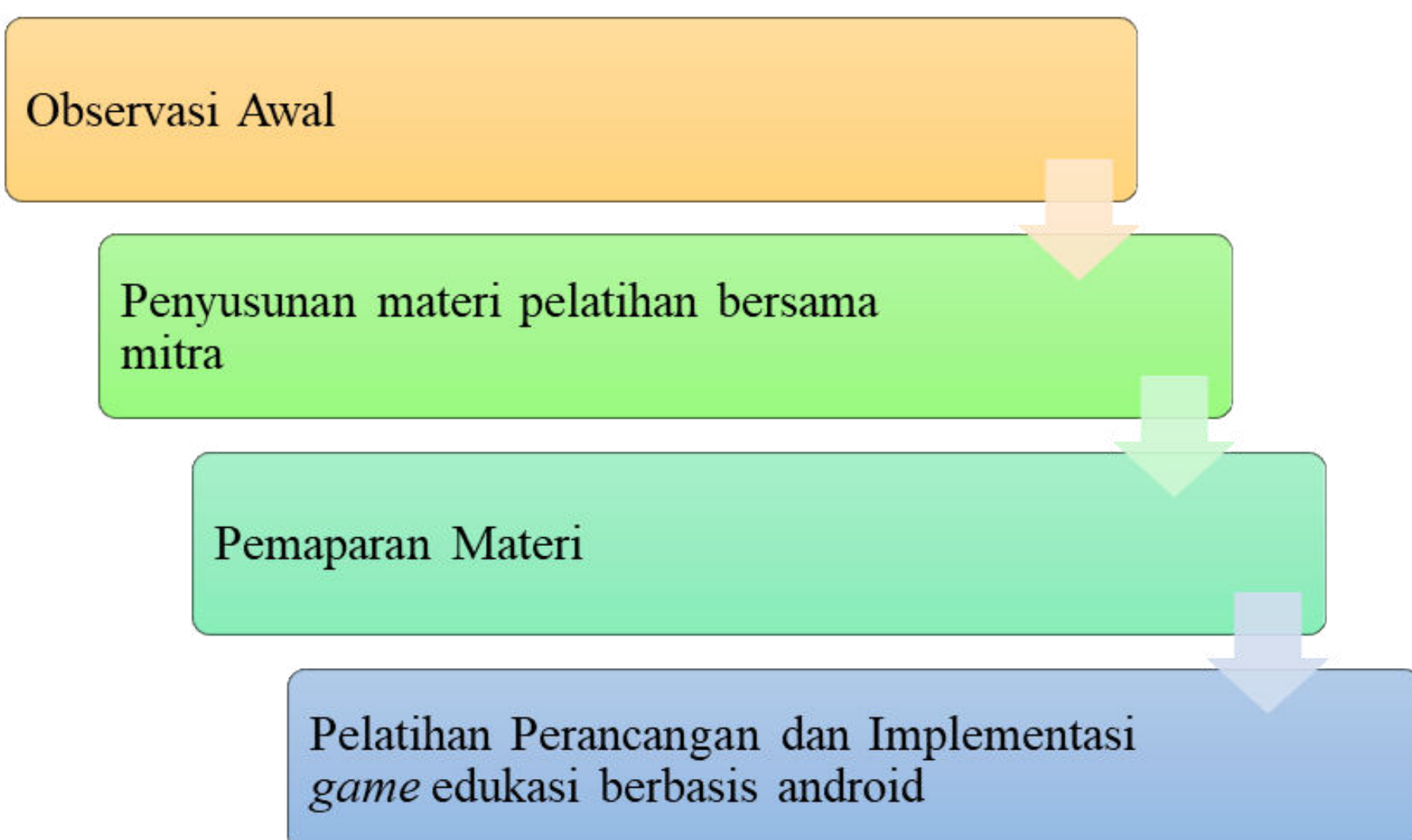
## PENDAHULUAN

Game edukasi menjadi satu solusi yang ditawarkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Game edukasi bisa menjadi media pembelajaran yang mengasyikkan, menyenangkan, memiliki rangkaian dan menyebabkan kecanduan. Menurut hasil penelitian Pramuditya, Noto, & Syaefullah (2017) game edukasi menarik, menyenangkan, dan dapat mengedukasi penggunanya. banyaknya fasilitas yang ditawarkan di dalamnya menjadikan smartphone menjadi idola di antara perangkat mobile lain yang ditawarkan.

Satu diantaranya pemanfaatan smartphone yakni dalam bidang pendidikan berupa pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis perangkat mobile. Banyaknya pengguna dari perangkat mobile seperti diuraikan di atas dianggap sangat mendukung dalam penerapan game edukasi pada perangkat mobile sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dipandang sebagai salah satu langkah yang efektif dan efisien karena mudah diterima serta dapat digunakan dimanapun dan kapanpun melalui perangkat mobile.

Adanya media pembelajaran merupakan perantara yang memudahkan peserta didik mengerjakan tugas-tugas untuk meningkatkan penguasaannya terhadap materi yang diberikan. Secara singkat, masalah yang dihadapi oleh mereka yaitu belum memahami cara membuat media pembelajaran dalam bentuk game edukatif berdasarkan tujuan pembelajaran serta belum memahami keruntutan langkah yang tepat dalam membuat suatu media pembelajaran.

## METODE PENELITIAN



## HASIL KEGIATAN

Tabel 1 Realisasi Pelaksanaan Kegiatan

| No | Hari/tanggal                         | Bentuk Kegiatan                                 | Keterangan   |
|----|--------------------------------------|---|--|
| 1  | Jum'at-Sabtu, 30 Juni - 01 Juli 2023 | Observasi awal                                  | Wawancara dan diskusi bersama komunitas pendidikan Win |
| 2  | Jum'at, 07 Juli 2023                 | Penyusunan materi pelatihan bersama mitra       | diskusi bersama komunitas pendidikan Win               |
| 3  | Jum'at 13 Juli 2023                  | Pemaparan materi                                | Tim Pengabdian   |
| 4  | Sabtu, 14 Juli 2023                  | Pelatihan <i>game</i> edukatif berbasis android | Tim Pengabdian   |

### 1. Observasi Awal

Kegiatan dilaksanakan pada Jum'at-Sabtu, 30 Juni - 01 Juli 2023, dalam kegiatan ini tim pengabdian mengamati kegiatan yang dilakukan oleh komunitas pendidikan Win. Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa optimalisasi kegiatan yang digawangi oleh Win menyasar kepada masyarakat umum. Win melakukan program kegiatan yang rutin, terkait diskusi inspirasi, lapak mengaji, pelatihan kepemimpinan, hingga publik speaking. Berikut hasil dokumentasinya.

### 2. Penyusunan materi bersama

Kegiatan dilaksanakan pada Jum'at, 07 Juli 2023, dilakukan bersama dengan komunitas kelompok Win. Pada tahapan ini tim pengabdian memanfaatkan kegiatan diskusi inspirasi mingguan. Sehingga penyusunan materi disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan pengabdian. Adapun dokumentasi pelaksanaan dapat dilihat sebagai berikut:

### 3. Pemaparan materi

Kegiatan dilaksanakan pada Jum'at 13 Juli 2023, pemaparan materi disajikan secara santai dengan dialog interaktif antara tim pengabdian dan komunitas pendidikan Win. Pemilihan metode diskusi dimaksudkan agar meningkatkan intensitas komunikasi. Mengingat tim pengabdian juga melibatkan mahasiswa untuk berpartisipasi selama kegiatan. Adapun dokumentasi dari tahapan kegiatan ini, sebagai berikut:

### 4. Pelatihan perancangan dan implementasi game edukatif berbasis android

Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 14 Juli 2023, dengan agenda utama yakni memberikan pelatihan bagaimana memanfaatkan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran. Untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pelaksanaan pengabdian, maka tim memutuskan agar mahasiswa mengambil bagian dalam kegiatan pelatihan. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa terbiasa berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang diinisiasi oleh dosen di Program Studi Pendidikan IPS Universitas Lambung Mangkurat. Berikut dokumentasi kegiatan:

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa: 1) Adanya program kemitraan dapat meningkatkan partisipasi antara komunitas pendidikan Wins dan Program Studi Pendidikan IPS Universitas Lambung Mangkurat dapat meningkatkan pengetahuan pengurus dan anggota komunitas terkait pembuatan media pembelajaran game edukatif berdasarkan tujuan pembelajaran; 2) Peningkatan pemahaman cara pembuatan media pembelajaran game edukatif mengintegrasikan konten lokal tidak bisa dilakukan dalam satu kali pertemuan. Oleh karena itu, dalam merancang kegiatan diperlukan rangkaian pertemuan sehingga pengetahuan terkait pembuatan game edukatif menjadi komprehensif; dan 3) Penerapan untuk teknik merancang game dan implementasi pembuatan media pembelajaran game edukatif secara sistem sesuai dengan standar pembelajaran. Pernyataan ini didasari oleh fakta empiris pengembangan game merupakan hasil riset pada tahun 2022.

## DOKUMENTASI







REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002023101953, 31 Oktober 2023

## Pencipta

Nama : **Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum., Prof. Dr. Herry Porda Nugroho Putro, M. Pd dkk**

Alamat : Komplek Kelapa Gading 3 No. 69 RT 005/RW 001 Kelurahan Sungai Besar, Banjar Baru Selatan, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, 70714

Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Prof. Dr. Bambang Subiyakto, M.Hum., Prof. Dr. Herry Porda Nugroho Putro, M. Pd dkk**

Alamat : Komplek Kelapa Gading 3 No. 69 RT 005/RW 001 Kelurahan Sungai Besar, Banjar Baru Selatan, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, 70714

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Poster**

Judul Ciptaan : **PROGRAM KEMITRAAN BERSAMA KOMUNITAS PENDIDIKAN WE INSPIRE KOTA BANJARMASIN DALAM RANGKA INOVASI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF ANDROID BERBASIS PRODUK LOKAL**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 17 Oktober 2023, di Banjarmasin

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000534908

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto  
NIP. 196412081991031002

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**LAMPIRAN PENCIPTA**

| No | Nama  | Alamat  |
|----|---|---|
| 1  | Prof. Dr. Bambang Subiyakto,<br>M.Hum.        | Komplek Kelapa Gading 3 No. 69 RT 005/RW 001 Kelurahan Sungai Besar,<br>Banjar Baru Selatan, Banjarbaru                         |
| 2  | Prof. Dr. Herry Porda Nugroho Putro,<br>M. Pd | Jl. Tembus Perumnas Komp. Herlina Perkasa III RT 043/ RW 003 Kelurahan Alalak<br>Utara,<br>Banjarماسin Utara, Banjarmasin       |
| 3  | Jumriani, M.Pd.                               | Jl. Jahri Shaleh Komplek Mahligai Sejahtera No. 58 RT 020/ RW 002 Kelurahan<br>Sungai Jingah,<br>Banjarماسin Utara, Banjarmasin |

**LAMPIRAN PEMEGANG**

| No | Nama  | Alamat  |
|----|---|---|
| 1  | Prof. Dr. Bambang Subiyakto,<br>M.Hum.        | Komplek Kelapa Gading 3 No. 69 RT 005/RW 001 Kelurahan Sungai Besar,<br>Banjar Baru Selatan, Banjarbaru                         |
| 2  | Prof. Dr. Herry Porda Nugroho Putro,<br>M. Pd | Jl. Tembus Perumnas Komp. Herlina Perkasa III RT 043/ RW 003 Kelurahan Alalak<br>Utara,<br>Banjarماسin Utara, Banjarmasin       |
| 3  | Jumriani, M.Pd.                               | Jl. Jahri Shaleh Komplek Mahligai Sejahtera No. 58 RT 020/ RW 002 Kelurahan<br>Sungai Jingah,<br>Banjarماسin Utara, Banjarmasin |

