

Sosialisasi *Game* Edukasi Penggunaan Majas Pada SMP Negeri 3 Negeri Agung

Dwi Bayu Karnadi^{1*}, M. Ghufroni An Ars², Yuri Rahmanto³

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

³Teknik Komputer, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: ^{1*}dwi_bayu_karnadi@teknokrat.ac.id, ²m.ghufroni_an'ars@teknokrat.ac.id,

³yurirahmanto@teknokrat.ac.id

(Dwi Bayu Karnadi : coresponding author)

Abstrak- Tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Sosialisasi *Game* Edukasi Penggunaan Majas Pada SMP Negeri 3 Negeri Agung ini adalah untuk memberikan arahan kepada siswa terkait bagaimana menggunakan *game* edukasi penggunaan majas yang telah dibuat. Kegiatan PKM ini dilaksanakan atas dasar kurangnya pengetahuan siswa SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan pada materi majas, sehingga siswa kesulitan untuk memahami penggunaan majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Serta proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Negeri Agung belum menggunakan media alat bantu, media pembelajaran yang digunakan masih monoton, hanya mengulas dari buku cetak sehingga dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik. Berdasarkan hasil pengujian nilai dari pembuatan *game* edukasi ini sudah masuk ke kategori layak, karena dengan hasil nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari perhitungan nilai sebelum menggunakan *game* adalah 54,62%, kemudian hasil nilai rata-rata siswa yang didapat dari perhitungan nilai sesudah menggunakan *game* adalah 77,44%, maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi ini layak karena adanya kenaikan nilai rata-rata siswa, dimana nilai rata-rata yang diperoleh sudah mencapai target nilai KKM sekolah pada pelajaran bahasa Indonesia yaitu 7.0.

Kata Kunci: *Game*; Edukasi; Majas; Bahasa Indonesia; Sosialisasi

Abstract- The purpose of this Community Service (PKM) Socialization of Majas Educational Game is to provide direction to students regarding how to use educational games using majas that have been made. This PKM activity was motivated by the lack of knowledge of students of SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan on majas, so that students had difficulty understanding the use of majas in Indonesian subjects. And the learning process at SMP Negeri 3 Negeri Agung has not used auxiliary media, the learning media used is still monotonous, only reviewing from printed books so that more interesting alternative learning media are needed. Based on the results of testing the scores from making this educational game have entered the feasible category, because with the results of the average score of students obtained from the calculation of grades before using the game is 54.62%, then the average score results of students obtained from the calculation of grades after using the game are 77.44%, it can be concluded that this educational game is feasible because of the increase in the average score of students, where the average score obtained has reached the target school KKM score in lesson Indonesian, which is 7.

Keywords: Game; Education; Figures of Speech; Bahasa Indonesia; Socialization

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di zaman modern seperti sekarang dituntut dengan suatu hal yang baru, hal tersebut disebabkan karena dalam pengajaran suatu pembelajaran di suatu sekolah secara khusus berbeda-beda sesuai dengan materi, media dan metode yang digunakan. Pengajaran secara konvensional saat ini membuat siswa merasa jenuh akan proses pembelajaran sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang menarik perhatian siswa (Hamzah & Khoiruman, 2021). Berdasarkan kondisi tersebut khususnya pendidikan di Indonesia yang mengalami perubahan serta untuk dapat menarik perhatian siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia maka diperlukan suatu model yang cocok atau sesuai terhadap materi atau topik yang sedang dibahas sehingga dapat menjadi suatu konsen bagi siswa. Peran penting sebagai tumpuan yang mengarahkan siswa untuk dapat mencapai pendidikan tentu saja adalah guru. Guru diharapkan bisa menggunakan model pembelajaran dalam berbahasa Indonesia (Ratnasari, 2020).

Dari hasil wawancara dengan ibu Reni Hainurohmah, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia pada SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan, dapat diartikan bahwa kurangnya pengetahuan siswa pada materi majas, sehingga siswa kesulitan untuk memahami penggunaan majas dalam

mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Negeri Agung belum menggunakan media alat bantu, media pembelajaran yang digunakan masih monoton, hanya mengulas dari buku cetak sehingga dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik (Sumantri et al., 2020).

Bermain game adalah suatu hal yang disukai banyak orang, mereka akan memainkan sesuatu yang mereka anggap menarik dan menyenangkan (Tiku Ali & Patombongi, 2016). Oleh sebab itu, untuk mengajarkan materi bahasa Indonesia diperlukan konsep yang menarik. Konsep tersebut salah satunya yaitu dengan game interaktif (Emka, 2017). Dalam membangun sebuah game atau software, ada beberapa model yang dapat digunakan dalam mengembangkannya, salah satunya adalah Game Development Life Cycle (GDLC). GDLC merupakan suatu proses pengembangan sebuah game yang menerapkan pendekatan iteratif yang terdiri dari 6 fase pengembangan, yaitu dimulai dari fase inialisasi atau pembuatan konsep, *preproduction*, *production*, *testing*, *beta* dan *realease* (Krisdiawan, 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis menawarkan alternatif media pembelajaran berupa game edukasi yang dapat mempermudah pembelajaran bahasa Indonesia yang tentunya menarik dalam bentuk *game* berbasis *android* sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM Sosialisasi *Game* Edukasi Penggunaan Majas Pada SMP Negeri 3 Negeri Agung ini dilaksanakan atas dasar kurangnya pengetahuan siswa SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan pada materi majas, sehingga siswa kesulitan untuk memahami penggunaan majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Serta proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Negeri Agung belum menggunakan media alat bantu, media pembelajaran yang digunakan masih monoton, hanya mengulas dari buku cetak sehingga dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik (Anggraini et al., 2019). Pada kegiatan sosialisasi ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

- a. Tempat dan Waktu
Kegiatan sosialisasi ini dilakukan di ruang kelas SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan.
- b. Khalayak sasaran
Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah siswa SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan.
- c. Memberikan soal Pre-Test
Soal Pre-Test diberikan kepada siswa untuk mengukur apakah terdapat peningkatan nilai yang didapat sebelum dan setelah menggunakan *game*. Sehingga *game* yang telah dibuat dapat dikatakan layak.
- d. Mengawasi penggunaan *game*
Memberikan *game* kepada siswa untuk mencoba terlebih dahulu, jika terdapat kendala maka diberikan arahan.
- e. Menguji soal Post-Test menggunakan *game*
Siswa mulai menggunakan *game* dengan senang dan menyelesaikannya dengan menjawab soal yang ada di dalam *game*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Sosialisasi *Game* Edukasi Penggunaan Majas ini dilakukan secara langsung di ruang kelas SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan. Kegiatan ini berlangsung selama 90 menit yang diikuti oleh 29 siswa kelas VII didampingi oleh Guru bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Negeri Agung, Ibu Reni Hainurohmah, S.Pd.

Hasil dari kegiatan ini didapat nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari perhitungan nilai sebelum menggunakan *game* adalah 54,62%, kemudian hasil nilai rata-rata siswa yang didapat dari perhitungan nilai sesudah menggunakan *game* adalah 77,44%, maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi ini layak karena adanya kenaikan nilai rata-rata siswa, dimana nilai rata-rata yang diperoleh sudah mencapai target nilai KKM sekolah pada pelajaran bahasa Indonesia yaitu 7.0 (Suandi et al., 2017). Berikut data nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan *game*.

Tabel 1. Data nilai sebelum dan sesudah menggunakan *game*

No	Siswa	Nilai	
		Sebelum menggunakan media <i>game</i>	Sesudah menggunakan media <i>game</i>
1	Siswa 1	63	94
2	Siswa 2	47	60
3	Siswa 3	53	83
4	Siswa 4	53	87
5	Siswa 5	50	83
6	Siswa 6	57	70
7	Siswa 7	67	80
8	Siswa 8	57	73
9	Siswa 9	67	80
10	Siswa 10	50	63
11	Siswa 11	53	70
12	Siswa 12	40	63
13	Siswa 13	63	80
14	Siswa 14	57	83
15	Siswa 15	50	70
16	Siswa 16	40	63
17	Siswa 17	67	87
18	Siswa 18	50	77
19	Siswa 19	43	77
20	Siswa 20	50	80
21	Siswa 21	70	90
22	Siswa 22	57	90
23	Siswa 23	60	70
24	Siswa 24	60	87
25	Siswa 25	50	73
26	Siswa 26	70	87
27	Siswa 27	47	80
28	Siswa 28	43	63
29	Siswa 29	50	83
Total Nilai		1584	2246
Rata-rata		54,62	77,44

Berdasarkan data tersebut, terdapat 29 siswa dengan nilai yang mereka dapat saat mengerjakan soal sebelum dan sesudah menggunakan media alat bantu *game* saat proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi majas.

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Kegiatan PKM Sosialisasi *Game* Edukasi Penggunaan Majas Pada SMP Negeri 3 Negeri Agung ini disambut baik oleh pihak sekolah dan siswa. Siswa sangat senang dan antusias belajar bahasa Indonesia pada materi majas menggunakan *game* yang telah dibuat.

Berdasarkan data nilai siswa yang telah ditampilkan pada tabel 1, terdapat 29 siswa dengan nilai yang mereka dapat saat mengerjakan soal sebelum dan sesudah menggunakan media alat bantu *game* saat proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi majas.

Dari hasil nilai rata-rata siswa yang didapat dari perhitungan nilai sebelum menggunakan *game* adalah 54,62%, maka dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya pengetahuan siswa tentang materi majas dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, kemudian hasil nilai rata-rata siswa yang didapat dari perhitungan nilai sesudah menggunakan *game* adalah 77,44%, maka dapat disimpulkan bahwa adanya kenaikan nilai rata-rata siswa, dimana nilai rata-rata yang didapat sudah mencapai target nilai KKM sekolah pada pelajaran bahasa Indonesia yaitu 7.0.

3.3 Dokumentasi Kegiatan

Beberapa dokumentasi kegiatan PKM Sosialisasi *Game* Edukasi Penggunaan Majas Pada SMP Negeri 3 Negeri Agung, antara lain:



Gambar 1. Siswa mengerjakan soal Pre-Test



Gambar 2. Memberikan arahan pada siswa mengenai *game*



Gambar 3. Siswa mengerjakan soal Post-Test



Gambar 4. Siswa mengerjakan soal Post-Test (2)



Gambar 5. Foto Bersama Guru



Gambar 6. Foto Bersama Wakil Kepala Sekolah

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PKM Sosialisasi *Game* Edukasi Penggunaan Majas yang telah dilakukan pada siswa SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan, para siswa sangat senang dan antusias belajar sambil bermain menggunakan media *game*. Hasil dari kegiatan ini didapat nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari perhitungan nilai sebelum menggunakan *game* adalah 54,62%, kemudian hasil nilai rata-rata siswa yang didapat dari perhitungan nilai sesudah menggunakan *game* adalah 77,44%, maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi ini layak/berhasil karena adanya kenaikan nilai rata-rata siswa, dimana nilai rata-rata yang diperoleh sudah mencapai target nilai KKM sekolah pada pelajaran bahasa Indonesia yaitu 7.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W. R., Sumantri, D. A., Purnomo, S. I., & Anggraini, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Majas Berbasis Teknologi. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v6i1.1322>
- Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 1(3), 107–115.
- Diharjo, W., Sani, D., & Arif, M. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
- Emka, H. A. (2017). Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2017.v2i1.93>
- Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2021). Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(6), 843–848. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i6.307>
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika*, 12(2), 1–9. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1634/1211>
- Ratnasari. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif. *Jurnah: Logaritma*, 1(01), 65–74.
- Suandi, A., Khasanah, F. N., & Retnoningsih, E. (2017). Pengujian Sistem Informasi E-commerce Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 2(1), 61–70.
- Sumantri, D. A., Anggraini, W. R., & Anggraini, P. (2020). Penerapan Aplikasi 1001 Majas guna mempermudah pemahaman majas siswa SMA di Kota Malang. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 6(1), 115–124. <https://doi.org/10.22219/kembara.v6i1.11164>
- Tiku Ali, J., & Patombongi, A. (2016). Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Membaca Berbasis Android. *Simtek: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.51876/simtek.v1i1.1>