



Aplikasi Game Tradisional Gobak Sodor Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Quran Madani Cianjur

Sussi¹, Rendy Munadi², Nyoman Bogi Aditya Karna³

¹ Teknik Telekomunikasi, Fakultas Teknik Elektro, Universitas Telkom

² Teknik Telekomunikasi, Fakultas Teknik Elektro, Universitas Telkom

³ Teknik Telekomunikasi, Fakultas Teknik Elektro, Universitas Telkom

* sussiss@telkomuniversity.ac.id, rendymunadi@telkomuniversity.ac.id, aditya@telkomuniversity.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima 13 Februari 2023

Direvisi 01 Maret 2023

Disetujui 14 Oktober 2024

Tersedia Online 15 Oktober 2024

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk pengenalan serta implementasi game edukasi digital untuk media pembelajaran berbasis digital pada siswa-siswi Sekolah Dasar Quran (SDQ) Madani Cianjur. Kegiatan pengabdian masyarakat yang kami selenggarakan diikuti oleh tenaga pendidik serta siswa dari SDQ Madani Cianjur. Metode pengabdian masyarakat berupa sosialisasi permainan tradisional terutama Gobak Sodor dalam bentuk aplikasi game kepada siswa-siswi SDQ Madani. Siswa-siswi beserta pendidik merasakan manfaat dari aplikasi game Gobak Sodor dalam mengenalkan permainan tradisional dengan ditandai antusias yang tinggi selama kegiatan pengmas berlangsung. Kuesioner yang diberikan kepada pihak SDQ Madani menunjukkan 90% kegiatan pengabdian masyarakat yang kami lakukan sesuai dengan tujuan serta permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra dalam mengembangkan media pembelajaran lebih menarik.

(Abstract)

Keyword: masukan kata kunci atau frasa, pisahkan dengan tanda koma.

Korespondensi:

Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Telkom)

Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu, Bandung, 40257

Indonesia.

E-mail : ppm@telkomuniversity.ac.id

ORCID ID: orcid.org/0000-0002-7036-6046

Penulis Pertama: Sussi

<https://doi.org/xxx>

Paper_reg_number xxx © The Authors. Published by Directorate of Research and Community Service, Telkom University.

This is an open access article under the xxx license (<https://creativecommons.org/licenses/xxx>)

1. Pendahuluan

SDQ Madani adalah sekolah Pendidikan berbasis agama islam yang memiliki focus terhadap penghapalan Al-Quran. SDQ Madani memiliki empat tingkatan kelas dimulai dari kelas 1 sampai kelas 4. Setiap kelas diisi oleh 20-30 siswa dengan masing-masing guru dua orang yang dipimpin oleh seorang kepala sekolah.

SDQ Madani berlokasi didaerah cibeureum, kampung Cugenang, kota Cianjur provinsi JawaBarat. Jarak Universitas Telkom dengan SDQ Madani sekitar 65 Km dengan waktu tempuh sekitar 2 jam jika perjalanan menggunakan mobil. Pada saat pengabdian masyarakat yang kami lakukan, lokasi SDQ Madani dipindahkan ke daerah cipanas karena gempa yang sedang melanda Cianjur. Suasana bencana sangat terasa dan membuat siswa-siswi melakukan pembelajaran dengan kondisi seadanya dengan rasa trauma akan gempa. Gambar 1 memperlihatkan ruangan aula villa cipanas yang diubah menjadi ruang kelas pada saat bencana gempa Cianjur 2022.



Gambar 1. Aula Villa Yang Digunakan Sebagai Kelas SDQ Madani

Game merupakan salah satu bentuk multimedia yang banyak diminati oleh segala kalangan usia. Kelebihan game jika dibandingkan dengan multimedia lainnya antara lain yaitu menarik, interaktif, kompetitif serta mampu menyampaikan pesan bahkan membentuk karakter pemainnya [1]. Game dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik [2]. Guru dapat membimbing siswa-siswinya untuk memahami pengetahuan dengan lebih menyenangkan dan dapat disambungkan pada smartphone yang ada [3].

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim dosen S1 Teknik Telekomunikasi di SDQ Madani bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional Indonesia terutama Gobak Sodor dalam bentuk aplikasi game. Harapan dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini, siswa-siswi SDQ Madani tidak melupakan budaya bangsa serta membuat

pembelajaran lebih santai sehingga trauma akan gempa sedikit demi sedikit hilang.

2. Metodologi

Metodologi kegiatan pengmas terdiri dari tiga tahapan yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahapan evaluasi seperti pada Gambar 2. Setiap tahapan memiliki perincian tersendiri yang dijelaskan pada bagian



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Gobak Sodor

2.1. Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari persiapan mencari permasalahan, persiapan pembuatan game Gobak Sodor serta persiapan pelaksanaan kegiatan. Kami melakukan kunjungan awal kepada mitra untuk mengenali karakteristik serta permasalahan mitra. Setelah mengetahui permasalahan mitra, kami menyiapkan perangkat keras maupun lunak untuk membuat game Gobak Sodor. Kegiatan pengabdian masyarakat ini banyak melibatkan mahasiswa dalam membuat aplikasi game. Perangkat lunak yang kami gunakan yaitu Unity Engine dan Blender sedangkan untuk perangkat keras kami menggunakan PC dengan spesifikasi tinggi. Semua smartphone yang ada dapat menjalankan aplikasi game yang kami hasilkan.

Persiapan kegiatan pengabdian masyarakat memerlukan waktu lima bulan dari kunjungan awal dengan mitra. Gambar 3 merupakan aplikasi game Gobak Sodor yang kami hasilkan untuk kegiatan pengabdian masyarakat diSDQ Madani Cianjur.



Gambar 3. a. Tampilan awal game Gobak Sodor, b. Aplikasi permainan Gobak Sodor

2.2. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kami melakukan kegiatan pengabdian masyarakat pada tanggal 23 Desember 2022 di hari jumat. Keberangkatan dari Universitas Telkom jam 6.00 wib dan kegiatan pengmas berlangsung dari jam 09.00 sampai jam 12.00. Susunan acara pengabdian masyarakat terdiri dari sambutan mitra dan perwakilan dosen Universitas Telkom yang dilanjutkan dengan penjelasan mengenai permainan tradisional Gobak Sodor kepada siswa-siswi SDQ Madani Cianjur serta diakhiri oleh penutupan kegiatan berupa pengisian kuisioner. Gambar 4 memperlihatkan foto keberangkatan tim pengabdian masyarakat Gobak Sodor Universitas Telkom.



Gambar 4. Keberangkatan Tim Pengmas Gobak Sodor

Pengenalan permainan Gobak Sodor dilakukan dengan dua metode, pertama mengenalkan permainan Gobak Sodor secara konvensional dan melalui aplikasi game. Permainan Gobak Sodor dilakukan secara konvensional dimana siswa-siswi SDQ Madani membentuk dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 siswa sebagai tim penjaga wilayah serta tim penerobosan daerah lawan. Permainan Gobak Sodor melalui aplikasi game dilakukan dimana siswa siswi SDQ Madani mencoba bermain secara digital dengan bimbingan tim mahasiswa. Kedua metode permainan Gobak Sodor mampu memperkenalkan permainan tradisional kepada siswa-siswi SDQ Madani serta dapat mengurangi trauma gempa. Gambar 5 merupakan foto-foto kegiatan permainan Gobak Sodor dengan cara konvensional dan aplikasi game.



(a)



(b)

Gambar 5. Permainan Gobak Sodor Secara Konvensional dan Aplikasi Game

2.3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan memberikan kuesioner berupa pertanyaan-pertanyaan kepada mitra terkait dengan kesesuaian tujuan pengmas, waktu pelaksanaan, sikap tim terhadap mitra serta keberlangsungan kegiatan pengabdian masyarakat tahap selanjutnya.

3. FeedBack Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tim pengabdian masyarakat Universitas Telkom memberikan kesempatan kepada siswa siswi SDQ Madani serta guru untuk memberikan kesan dan pesan. Kegiatan diakhiri dengan doa dan penutup setelah terlebih dahulu para guru mengisi kuesioner yang diberikan oleh tim Universitas Telkom. Kuesioner diisi oleh 8 guru dan satu kepala sekolah. Hasil kuesioner dijelaskan pada Tabel 1.

No	Penilaian Terhadap Kegiatan	Keterangan			
		Sangat Tidak Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Setuju (%)	Sangat Setuju (%)
1.	Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan.			75%	90%
2.	Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan sesuai dengan kebutuhan SDQ Madani.				90%
3.	Waktu pelaksanaan kegiatan pengmas sesuai dengan kebutuhan mitra.				90%
4.	Sikap dosen dan mahasiswa sangat baik kepada siswa siswi SDQ Madani.				90%
5.	SDQ Madani akan menerapkan model permainan tradisional menggunakan aplikasi game.				90%

Tabel 1. Feedback Kegiatan Pengmas Gobak Sodor

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh tim Dosen S1 Teknik Telekomunikasi dengan mengimplementasikan aplikasi game Gobak Sodor sudah terlaksana pada bulan Desember 2022. Mitra memiliki

kontribusi dalam kegiatan dengan menyediakan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan. Antusias siswa siswi SDQ Madani terhadap pembelajaran permainan tradisional menunjukan aplikasi game dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan ditengah kondisi bencana gempa. Kegiatan pengabdian masyarakat lainnya akan dilakukan dengan pengembangan aplikasi-aplikasi lainnya yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. M. Shihab, S. Sussi, R. Munadi, R. R. Prasojoe, dan N. Fitriyanti, "Pembuatan Game Online BoMCleaN sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 1, hal. 113, 2019, doi: 10.26418/jp.v5i1.29874.
- [2] S. Astuti *dkk.*, "Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Kesehatan Gigi'Tooth and Fairy' Berbasis Android Menggunakan Unity Engine," vol. 9, no. 2, hal. 287–292, 2022, doi: 10.25126/jtiik.202294992.
- [3] S. Keputusan Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan Ristek Dikti, T. Hadi Prabowo, S. Naning Hertiana, dan T. Telekomunikasi, "Terakreditasi SINTA Peringkat 2 Penggunaan Virtual Machine untuk Mengoptimalkan Server pada Cloud Gaming dengan GamingAnywhere," *Masa Berlaku Mulai*, vol. 1, no. 3, hal. 1028–1035, 2017.