

Penggunaan Aplikasi Cerdas Cermat SMP Sebagai Media Game Edukasi

Eka Adnan Agung¹, Andi Nur Samsi², Gustina³, Inayanti Fatwa⁴

^{*1234}Universitas Patempo

Email : ekaadnan.agung@gmail.com

Abstract:

Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa SMP Negeri 1 Pangkep dalam rangka meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa SMP. Adanya pandemi COVID-19 membuat para siswa harus belajar di rumah dan melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini tentu akan berdampak pada menurunnya minat dan kualitas belajar siswa SMP. Hal ini yang mendorong sehingga dilakukan pengabdian dengan menggunakan aplikasi Cerdas Cermat SMP sebagai media game edukasi. Kegiatan ini dilaksanakan dengan sosialisasi langsung ke SMP Negeri 1 Pangkep. Sosialisasi yang diberikan meliputi pengenalan, cara kerja, dan keunggulan. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa SMP khususnya siswa SMP Negeri 1 Pangkep. Target khusus yang ingin dicapai, yaitu siswa dapat belajar mandiri, meningkatkan minat dan kualitas belajar.

Kata Kunci : Media, Game, Edukasi

Pendahuluan

Pandemi COVID-19 diperkirakan mulai bulan Maret 2020. Pada bulan ini juga, kegiatan pembelajaran dipindahkan ke rumah. Walaupun aktivitas pembelajaran tetap dilaksanakan dengan via daring. Hal ini tentu tidak akan maksimal dan justru akan menurunkan minat dan kualitas belajar siswa. Hal ini yang mendorong untuk dilaksanakannya sosialisasi penggunaan aplikasi dalam mendukung dan meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa SMP.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa yaitu dengan menggunakan media game edukasi. Game adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain (Dora et.al, 2015). Mengingat di jaman sekarang ini para siswa lebih banyak yang menyukai game online sehingga kami berpikir dan merasa harus mengenalkan kepada guru dan siswa bagaimana belajar dengan

menggunakan aplikasi game edukasi. Dengan aplikasi game edukasi ini bisa membuat siswa lebih giat lagi dalam belajar.

Game edukasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain (Vitianingsih, 2016).

Game Edukasi Education game adalah game yang khusus dirancang untuk mengajarkan user suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya.

Kriteria Game Edukasi Perancangan Education game yang baik haruslah memenuhi kriteria dari education game itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah education game yaitu:

1. Nilai Keseluruhan (Overall Value) Nilai keseluruhan dari suatu game terpusat pada desain dan panjang durasi game. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur timer.
2. Dapat Digunakan (Usability) Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat game. Aplikasi ini merancang sistem dengan interface yang user friendly sehingga user dengan mudah dapat mengakses aplikasi.
3. Keakuratan (Accuracy) Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah game dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model game pada tahap perencanaan.
4. Kesesuaian (Appropriateness) Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain game dapat diadaptasikan terhadap keperluan user dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan user untuk membantu pemahaman user dalam menggunakan aplikasi (Suryadi, 2018).

Media yang dapat digunakan dan sangat cocok dengan kondisi pandemi saat ini yaitu menggunakan aplikasi *offline*. Kuota hanya dibutuhkan pada saat unduh aplikasi ke gawai dan menyimpan data ke *Cloud*. Selanjutnya, semua kegiatan pengoperasian berjalan secara *offline* atau tanpa koneksi internet. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu Cerdas Cermat SMP.

Pelaksanaan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa SMP melalui penggunaan aplikasi Cerdas Cermat SMP yang dapat dilakukan menggunakan gawai. Berdasarkan permasalahan pembelajaran selama pandemi COVID-19, maka upaya yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi, solusi yang ditawarkan yaitu:

- a. Pengenalan aplikasi Cerdas Cermat SMP
- b. Pengoperasian aplikasi Cerdas Cermat SMP
- c. Pemaparan keunggulan dari aplikasi Cerdas Cermat SMP

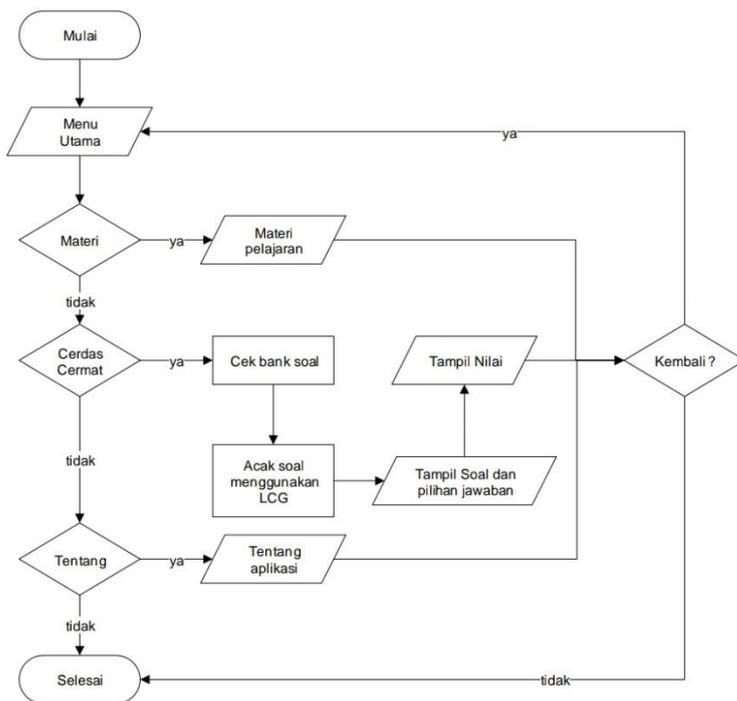
Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan menggunakan metode ceramah yaitu dengan memberikan penjelasan secara lisan oleh pemateri terhadap siswa-siswi peserta pengabdian.

Kegiatan ceramah diperlukan untuk memberikan dasar pemahaman mahasiswa mengenai :

- a. Pengenalan aplikasi Cerdas Cermat SMP
- b. Pengoperasian aplikasi Cerdas Cermat SMP
- c. Pemaparan keunggulan dari aplikasi Cerdas Cermat SMP

Pelaksanaan kegiatan ceramah dilakukan dalam bentuk sosialisasi dengan berbagai media pembelajaran diantaranya *oral presentation* melalui persentasi ppt, dan aplikasi sederhana. Kami berharap sosialisasi ini dapat menunjang keilmuan dan kreatifitas siswa-siswi/masyarakat dengan tetap menjaga kesehatan. Untuk diagram flowchart aplikasi yang dibuat bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Flowchart Animasi

Hasil

Aplikasi Cerdas Cermat SMP ini dapat diunduh melalui *Play Store* dalam gawai. Aplikasi ini hanya seberat 14MB, sudah diunduh sebanyak lebih dari 500.000 kali dan sudah diulas lebih dari sembilan ribu ulasan.



Gambar 1. Tampilan aplikasi Cerdas Cermat SMP di *Play Store*



Gambar 2. Tampilan awal aplikasi

Pada halaman depan aplikasi ini terdapat berbagai pilihan mulai game, try out, pengaturan, dan lain-lain (Gambar 2). Sebelum memulai pengoperasian aplikasi, sebaiknya lengkapi *Username*-nya.

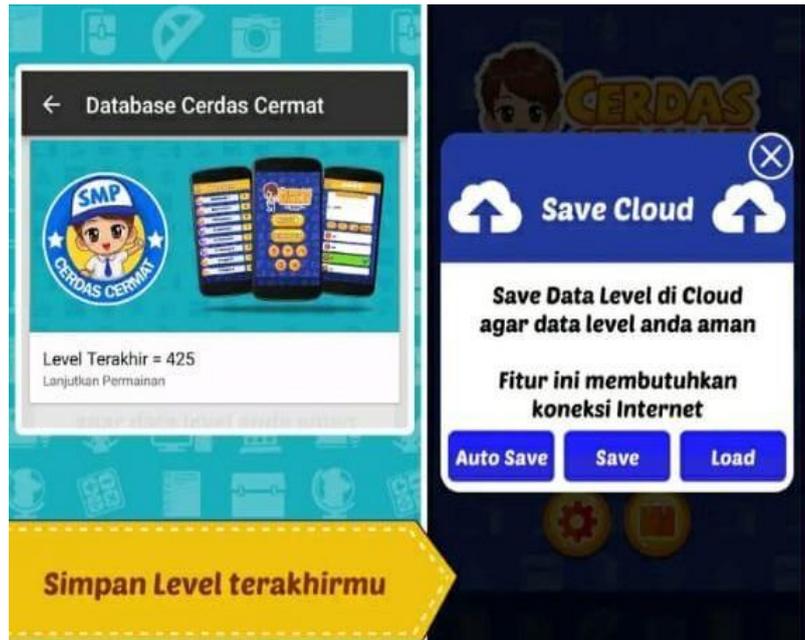


Gambar 3. Tampilan Mata Pelajaran dan Level

Pada halaman daftar mata pelajaran selanjutnya ada halaman tingkat level (Gambar 3). Level terendah dimulai pada angka 1. Level 2 akan tetap terkunci sampai siswa sudah melewati level di bawahnya. Demikian seterusnya.



Gambar 4. Fitur try out, ujian nasional, dan cetak sertifikat



Gambar 5. Fitur menyimpan level terakhir

Keunggulan dari aplikasi ini yaitu terdapat fitur cetak sertifikat sebagai bentuk apresiasi prestasi siswa (pengguna) dan dapat menyimpan data level terakhir (Gambar 4 dan 5). Fitur simpan level ini membutuhkan koneksi internet.



Gambar 6. Fitur bantuan jika kesulitan dalam menjawab soal



Gambar 5. Fitur menyimpan level terakhir

Keunggulan dari aplikasi ini yaitu terdapat fitur cetak sertifikat sebagai bentuk apresiasi prestasi siswa (pengguna) dan dapat menyimpan data level terakhir (Gambar 4 dan 5). Fitur simpan level ini membutuhkan koneksi internet.



Gambar 6. Fitur bantuan jika kesulitan dalam menjawab soal



Gambar 7. Fitur games

Siswa atau pengguna yang merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan dapat menggunakan *Bantuan* yaitu fitur yang disediakan aplikasi ini (Gambar 6). Aplikasi ini juga dilengkapi dengan mini games yang dapat dimainkan oleh siswa/pengguna di saat jenuh berlatih soal (Gambar 7).



Gambar 8. Fitur laporan penggunaan

Aplikasi ini menyediakan soal kuis ujian SMP kelas 7, 8, dan 9 pada mata pelajaran

Matematika, Bahasa Indonesia, IPS (Ekonomi, Sejarah, dan Geografi, IPA (Fisika dan Biologi), Penjaskes, TIK, dan PKN. Selain itu, dilengkapi soal ujian nasional, ujian akhir sekola, ujian tengah semester, ujian ulangan harian, kuis harian, maupun untuk latihan soal sehari-hari. Selain itu aplikasi ini juga memiliki keunggulan yaitu sudah terdapat kalkulator didalamnya sehingga memudahkan peserta dalam melakukan perhitungan dalam menjawab soal.

Setelah siswa-siswi menginstal aplikasi dan memahami cara penggunaannya maka dapat dilanjutkan dengan mengerjakan soal yang telah dipilih. Setiap peserta mengerjakan pertanyaan sebanyak 20 soal yang diberikan waktu selama 30 menit. Skor hasil akhir yang dapat diperoleh peserta yaitu berbagai macam. Secara keseluruhan Skor peserta dapat kita lihat pada tabel 1 berikut:

No.	Peserta	Kelas	Skor
1.	Muh. Syahrir	IX A	15
2.	Najwa Shahirah	IX A	17
3.	Dian Permata	IX A	19
4.	Khairunnisa	IX B	17
5.	Andi Alfian	IX B	15
6.	Abdul Gafur	IX B	18
7.	Suci Ramadhani	IX C	19
8.	Muh. Yusuf	IX C	14
9.	Nur Syakila	IX C	16
Jumlah Peserta 9 Orang			

Tabel 1. Peserta Cerdas Cermat

Kegiatan penggunaan aplikasi cerdas cermat SMP yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pangkep dengan pesertanya adalah siswa siswi dari kelas IX IPA. Kegiatan penggunaan cerdas cermat diikuti oleh 9 peserta yang dimana setiap kelas mengutus tiga orang perwakilan. Pelaksanaan kegiatan cerdas cermat menggunakan aplikasi cerdas cermat SMP.

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan ini berupa penggunaan aplikasi cerdas cermat SMP Sebagai Media Game Edukasi yaitu,

- Siswa mampu mengetahui/mengenal aplikasi Cerdas Cermat SMP
- Siswa mampu mengoperasikan aplikasi Cerdas Cermat SMP
- Siswa dapat mengetahui keunggulan aplikasi Cerdas Cermat SMP

Pengakuan/Acknowledgements

Alhamdulillah penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunianya pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar

dan selesai tepat waktu. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh elemen yang telah mendukung kegiatan ini terutama dari pihak Universitas Patempo dan Dinas Pendidikan Kabupaten Pangkep atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Daftar Referensi

- Dora et.al. (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 7–14.
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan. *Jurnal INFORM: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1), 25–32. https://www.researchgate.net/publication/328495779_Game_Edukasi_Sebagai_Media_Pembelajaran_Pendidikan_Anak_Usia_Dini