

Pengenalan Edukasi Bahasa Inggris dengan Karakter Pancasila Berbasis Game di SMP Al-Ijtihad 2 Kutabaru

**Eka Uliyanti Putri Br Bangun¹, Rizky Wahyu Satrio², Muhammad Fathan M. F.³,
Muhammad Alfarizi⁴, dan Akmal Perdana⁵**

^{1,2,3,4,5} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15113

E-mail: ¹ekaulyanti@global.ac.id, ²1121130003@global.ac.id, ³1121130062@global.ac.id, ⁴1121130142@global.ac.id,
⁵1121130042@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 16 Juli 2025

Revised : 12 Agustus 2025

Accepted : 25 Agustus 2025

KEYWORDS

Edukasi

Bahasa Inggris

Pancasila

Game



ABSTRACT

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SMP AL-Ijtihad 2 Kutabaru dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pengenalan dan pembuatan game edukasi berbasis karakter Pancasila. Program dilaksanakan pada tanggal 25, 28, dan 29 Maret 2024 dengan metode presentasi, demonstrasi, praktik, serta sesi tanya jawab. Materi yang diberikan meliputi pengenalan game edukasi, narrative text, dan penggunaan perangkat lunak RPG Maker. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa, meskipun masih ditemukan kendala seperti kurangnya pemahaman pada materi narrative text dan keterbatasan fasilitas pembelajaran. Kegiatan ini berhasil memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui media teknologi. Ke depan, diperlukan peningkatan sarana pendukung dan strategi penyampaian materi yang lebih variatif untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah memberikan peluang besar bagi terciptanya metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Sampoerna dkk., 2022) (Maisaroh, 2023). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran, yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran. Di era digital, siswa tidak hanya memerlukan pemahaman materi secara teoritis, tetapi juga keterampilan untuk mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran (Rahmanto dkk., 2023).

SMP AL-Ijtihad 2 Kutabaru sebagai salah satu lembaga pendidikan di Bekasi menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional sehingga siswa mudah merasa bosan, terutama ketika mempelajari materi narrative text. Selain itu, keterbatasan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi faktor penghambat dalam penerapan metode yang lebih interaktif (Subroto dkk., 2024).

Sebagai solusi, tim pengabdian masyarakat menawarkan program pelatihan pembuatan game edukasi berbasis karakter Pancasila dengan

menggunakan perangkat lunak RPG Maker. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendorong kreativitas siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi narrative text melalui media interaktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Mardani dkk., 2025).

2. Pelaksanaan dan Metode

Game Edukasi

Game edukasi atau permainan edukatif ini merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan (Indriani dkk., 2025). Game edukasi sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya 16 membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari Game edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah. Game

menawarkan bentuk pembelajaran langsung dengan pola learning by doing (Himawati dkk., 2024).

Pembelajaran yang dilakukan merupakan suatu konsekuensi dari sang pengguna Game untuk dapat melalui tantangan yang ada dalam suatu permainan edukasi tersebut. Pembelajaran diperoleh dari faktor kegagalan yang telah dialami pengguna, sehingga mendorong pengguna untuk tidak mengulangi kegagalan di tahapan selanjutnya (Jumalia dkk., 2023).

Manfaat Game Edukasi Secara umum manfaat dari Game edukasi adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan dapat meningkatkan minat belajar anak-anak. Game lebih mudah untuk mempertahankan perhatian orang untuk jangka panjang. Proses belajar pun dapat dilakukan dimana dan kapan saja. (Setiadi & Darnis, 2023)

Software Game

Perangkat lunak untuk pembuatan aplikasi game ini menyajikan pembuatan bahan alur cerita untuk memaksimalkan hasil game yang sangat bagus dan menarik perhatian.

- a) RPG Maker: program yang memungkinkan pengguna membuat permainan video peran mereka sendiri. Sebagian besar versi termasuk editor berbasis set genteng (tilesets disebut chipset dalam versi pra-XP), bahasa scripting sederhana untuk acara penulisan ulang, dan editor pertempuran. Semua versi mencakup tilesets premade awal, karakter, dan acara yang dapat digunakan dalam membuat game baru. Salah satu fitur dari PC Versi RPG Maker program adalah bahwa pengguna dapat membuat tilesets baru dan karakter, dan menambahkan grafis baru yang pengguna inginkan (Saputri & Pratiwi, 2018).
- b) Construct 2: sebuah software pembuat game atau aplikasi berbasis HTML5 yang dikembangkan untuk platform 2D. Software ini dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam EventSheet yang terdiri dari Event dan Action. Sehingga, untuk mengembangkan game atau aplikasi dengan Construct 2 kita tidak perlu mengerti menguasai bahasa pemrograman yang sulit. Construct 2 memiliki keunggulan antara lain Powerfull Event System. Dengan Construct 2 kita dapat membuat game atau aplikasi, termasuk media II - 7 pembelajaran berbasis mobile, dengan lebih mudah. Hal ini dikarenakan kita tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman yang rumit sebagaimana software lainnya. Construct 2 menyediakan EventSheet yang berisi pernyataan kondisi atau pemicu. Jika kondisi tersebut terpenuhi, tindakan atau fungsi dapat

dilakukan. Pengguna dapat pula mengekspor game ke iOS dan Android dengan menggunakan software PhoneGap (Ridoi, 2018).

- c) Unity: merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan game multiplatform yang didesain untuk mudah digunakan. Unity itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada Unity dibuat dengan user interface yang sederhana. Editor ini dibuat setelah ribuan jam yang mana telah dihabiskan untuk membuatnya menjadi nomor satu dalam urutan ranking teratas untuk editor game. Grafis pada unity dibuat dengan grafis tingkat tinggi untuk OpenGL dan DirectX. Unity mendukung semua format file, terutamanya format umum seperti semua format dari art applications. Unity cocok dengan versi 64-bit dan dapat beroperasi pada Mac OS x dan windows dan dapat menghasilkan game untuk Mac, Windows, Wii, iPhone, iPad dan Android (Mongi dkk., 2018).

Kerangka Pemecahan Masalah

Solusi permasalahan yang diberikan beserta indikator keberhasilan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kerangka Pemecahan Masalah

No.	Permasalahan	Metode yang Digunakan
1	Kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai pengenalan game edukasi	Penjelasan materi PPT dan ceramah tentang pengenalan game edukasi dilanjutkan dengan praktek langsung pengenalan game edukasi.
2	Kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai RPG Maker	Penjelasan materi PPT dan ceramah tentang RPG Maker dilanjutkan dengan praktek langsung cara pembuatan game menggunakan RPG Maker
3	Kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai narrative text.	Penjelasan materi PPT dan ceramah tentang narrative text dilanjutkan dengan praktek langsung cara memahami narrative text.

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan pembelajaran bahasa Inggris dalam pembuatan game edukasi maka diperlukan pemberian materi agar Siswa-siswi dapat memahami apa yang disampaikan adalah sebagai berikut:

- Tahap sosialisasi: Pada tahap ini Siswa-siswi diberikan tata cara pembelajaran dan pengenalan game edukasi tentang bahasa Inggris menggunakan Perangkat Lunak (Software) menggunakan RPG Maker dan materi tentang narrative text.
- Tahap demonstrasi materi: Tahap selanjutnya akan dilanjutkan dengan pemaparan materi Narrative text menggunakan aplikasi RPG Maker, dan Game Edukasi menggunakan aplikasi Canva.
- Tahap praktik: Setelah tahap demonstrasi materi selesai, para siswa/i kemudian akan mempraktikkan dan penerapannya akan memberikan arahan kepada para siswa/i agar mereka dapat melakukan praktek tersebut dengan baik dan benar sesuai dengan urutan yang telah diberikan.

Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan pada tanggal 25 Maret, 28 Maret Dan 29 Maret 2024 di SMP AL – Ijtihad 2 Kutabaru dengan cara- cara sebagai berikut:

- Pembukaan dan pengenalan anggota tim Pengabdian Kepada Masyarakat kepada siswa-siswi SMP AL – Ijtihad 2 Kutabaru pada tanggal 25 Maret 2024.
- Penyampaian materi yang disampaikan serta sesi tanya jawab kepada siswasiswi SMP AL – Ijtihad 2 Kutabaru.
- Sosialisasi menyampaikan materi tentang pengenalan game edukasi dan praktik latihan pengenalan game edukasi.
- Sosialisasi menyampaikan materi tentang narrative text dan praktik latihan Narrative text.
- Sosialisasi pengenalan software RPG Maker dan praktik latihan software RPG Maker.
- Memberi kuesioner sebagai bahan evaluasi penyampaian materi kepada siswasiswi SMP AL – Ijtihad 2 Kutabaru.

Kegiatan Hari Pertama (Senin, 25 Maret 2024)

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat hari pertama berlangsung selama 4 jam, dimulai pukul 07.30 WIB dan berakhir pukul 12.00 WIB. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tahap pertama, diawali dengan memperkenalkan diri kepada siswa-siswi kelas 8A sesuai jadwal yang ditentukan, tahap berikutnya penyampaian materi dari penerapannya. Materi pengantar narrative text dan praktik latihan pembahasan narrative text.



Gambar 1. Pelatihan Quiz Narrative Text

Kegiatan Hari Kedua (Kamis, 28 Maret 2024)

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat hari pertama berlangsung selama 4 jam, dimulai pukul 07.30 WIB dan berakhir pukul 12.00 WIB. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tahap kedua, diawali dengan penyampaian materi dari penerapannya dengan materi pengenalan game edukasi dan tahap ujicoba game edukasi kepada siswa dan siswi kelas 8A sesuai jadwal yang ditentukan, pada tahap berikutnya praktik latihan ujicoba game edukasi.



Gambar 2. Praktik Ujicoba game di hari-2 kegiatan PKM

Kegiatan Hari Ketiga (Jum'at, 29 Maret 2024)

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat hari pertama berlangsung selama 4 jam, dimulai pukul 07.30 WIB dan berakhir pukul 12.00 WIB. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tahap ketiga, diawali dengan pemberian kuesioner kepada siswa dan siswi kelas 8A untuk memberikan kelayakan ujicoba game yang sudah di buat.



Gambar 3. Pemberian Kuesioner di hari ke-3 kegiatan PKM

4. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman dan kondisi lapangan yang kami peroleh selama Pengabdian Kepada Masyarakat, dapat kami simpulkan antara lain sebagai berikut:

- Untuk meningkatkan pengetahuan mengenai game edukasi, siswa diajarkan cara pembuatan game edukasi, dan memahami apa itu narrative text.
- Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, kami melihat bahwa siswa/i masih kurang dalam memahami materi dari narrative text.
- Agar lebih memahami pengenalan game edukasi serta narrative text, maka siswa di ajarkan tata cara pengenalan game serta pelatihan pengenalan game, di tambah narrative text yang pelatihan nya pemberian materi lalu sesi bertanya jawab.

Daftar Pustaka

- Himawati, U., Shofiyuddin, M., Zulfahmi, M. N., Attalina, S. N. C., Ulumuddin, I. K., Amal, T. A., Aziza, N., & Salma, S. (2024). Pendampingan Implementasi Manajemen Pembelajaran Berbasis Online Role-Playing Game di SMP Negeri 2 Kaliwungu Kudus. *Indonesian Journal of Community Services*, 6(1), 66. <https://doi.org/10.30659/ijocs.6.1.66-73>
- Indriani, L., Bunga Lathifa, D., & Sari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 714–717. <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/406/407>
- Jumalia, J., Hariadi, F., & Talakua, A. C. (2023). Pengenalan Game Edukasi untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda dalam Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 78–84. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i2.2685>
- Maisaroh, S. (2023). Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Yatim Dan Dhuafa Nurul Huda. *Jurnal Pengabdian Global*, 2(2), 48–53. <https://journal.global.ac.id/index.php/JPEG/article/view/9697>
- Mardani, A. P., Mawardi, T. C., Hanafri, M. I., & Br Bangun, E. U. P. (2025). Efektivitas Game RPG Maker MV dalam Edukasi Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, 21(2), 732–743.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Rahmanto, Y., Yulianti, T., Gunawan, R. D., & Santoso, A. (2023). Penerapan Teknologi Game Edukasi dengan Pendekatan Diferensiasi untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SDN 4 Merak Batin. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*, 1–6. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Ridoi, M. (2018). Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2. Maskha.
- Sampoerna, S. T., Rahardja, U., Mardiana, Devana, V. T., & Lestari Santoso, N. P. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran iLearning 2.0 Sebagai Pengabdian Masyarakat Terhadap Pendidikan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46–55. <https://doi.org/10.34306/adimas.v2i2.567>
- Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2018). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV. *Seminar Nasional Cendekiawan*, 9.1-9.9.
- Setiadi, T., & Darnis, F. (2023). Implementasi Game RPG Sebagai Media Edukasi Keterampilan Kewirausahaan Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Terapan*, 10(1), 51–57. <https://doi.org/10.25047/jtit.v10i1.318>
- Subroto, D. E., Nabilah, H., Wahyuni, I. E., & Mulyati, M. (2024). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Game Edukasi Berbasis Teknologi Pada Siswa SMP IT Bina Bangsa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, 3(1), 40–48. <https://doi.org/10.58169/jpmsaintek.v3i1.363>