

Click here and write your Article Category

PELATIHAN PEMBUATAN GAME KODU UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN LOGIKA PADA SISWA SMK 1 KOTA JAMBI

*Brestina Gultom*¹, *Imti Tsalil Amri*², *Ade Oktarino*³, *Rico*⁴, *Derist Touriano*⁵,
*Akhmad Faisal Husni*⁶, *Adam Friansyah*⁷, *Vivi Suherlin*⁸

¹ *Brestina Gultom, S.Kom., M.S.I, Universitas Adiwangsa Jambi, Indonesia*

² *Imti Tsalil Amri, S.Kom., M.Kom, Universitas Adiwangsa Jambi, Indonesia*

³ *Ade Oktarino, S.Kom., M.S.I, Universitas Adiwangsa Jambi, Indonesia*

⁴ *Rico, S.Kom., M.S.I, Universitas Adiwangsa Jambi, Indonesia*

⁵ *Derist Touriano, S.T., M.Kom, Universitas Adiwangsa Jambi, Indonesia*

⁶ *Akhmad Faisal Husni, S.Kom., M.Kom, Universitas Adiwangsa Jambi, Indonesia*

⁷ *Adam Afriansyah, S.Kom., M.Kom, Universitas Adiwangsa Jambi, Indonesia*

⁸ *Vivi Suherlin, Universitas Adiwangsa Jambi, Indonesia*

ARTICLE INFORMATION

Received: February 00, 00
Revised: March 00, 00
Available online: April 00, 00

KEYWORDS

Five words maximum, comma separated

CORRESPONDENCE

Phone: +62 (0751) 12345678
E-mail: first_author@affiliation.xx.xx

A B S T R A K

Kemajuan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran menuntut penggunaan media serta perangkat pembelajaran yang semakin canggih. Dunia pendidikan saat ini mengalami pergeseran dari metode konvensional berbasis ceramah menuju pendekatan yang lebih modern dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Hal ini menjadi semakin penting terutama dalam pembelajaran berbasis kompetensi dan keterampilan proses. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Kodu Game Lab* dari Microsoft, sebuah platform pembuat game 3D yang dirancang untuk anak-anak dan dewasa. Platform ini memungkinkan pengguna membangun permainan melalui elemen visual yang interaktif tanpa perlu keterampilan pemrograman kompleks. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan pemanfaatan Kodu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan sasaran utama guru dan siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.

Kata Kunci : Teknologi Pendidikan, Media Pembelajaran, Kodi Game Lab, Pembelajaran Interaktif, SMK Negeri 1 Kota Jambi

PENDAHULUAN

Kemajuan di bidang teknologi pendidikan (educational technology), maupun teknologi pembelajaran (instructional technology) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (instructional media) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih (sophisticated) [1], [2]. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, di mana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran pembelajar dan pemanfaatan teknologi multimedia [3], [4]. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting.

Kodu game lab dari Microsoft adalah, permainan free game creation engine untuk anak-anak dan orang dewasa. Awalnya dirancang untuk membuat 3D game mudah di Xbox hanya menggunakan game controller, permainan dapat dibangun dengan menggabungkan elemen visual bersama-sama untuk

membangun lingkungan game dan logika [5]. Kodu melakukan hal ini dengan providing repertoire besar objek dan logika untuk mulai dengan pengguna yang dapat menyesuaikan, combine, tweak, dan bekerja dalam berbagai cara yang berbeda.

Tujuan

Pelatihan ini bertujuan untuk pemanfaatan game kodu dalam mendukung kualitas pembelajaran.

Sasaran dan Target

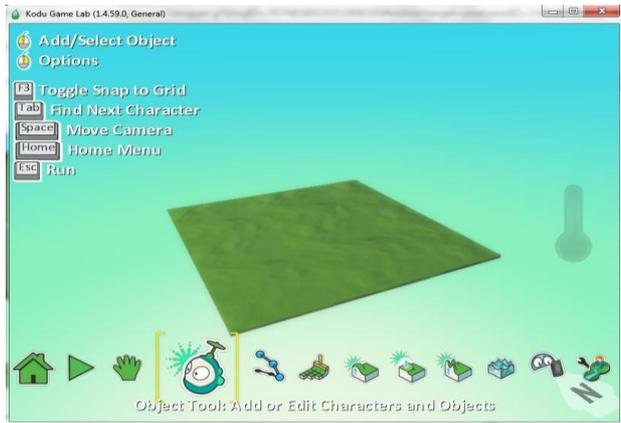
Adapun sasaran dan Target dalam kegiatan sosialisasi ini adalah Guru dan Siswa SMK 1 Kota Jambi.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka dalam bentuk pelatihan yang mencakup pemaparan materi, sesi tanya jawab, dan praktik langsung penggunaan aplikasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada 13 April 2020 di Ruang Laboratorium Komputer SMKN 1 Kota Jambi.

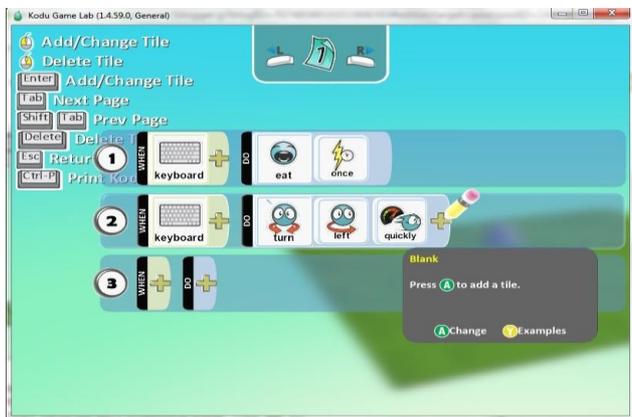
MATERI PELATIHAN

Kodu Game Lab merupakan sebuah game dari Microsoft yang berbasis VLP (Visual Programming Game). Jadi kita tidak perlu bingung memikirkan coding dan karakter untuk game yang ingin kita buat, karena Kodu Game Lab sudah menyediakan semuanya. Yang harus diperhatikan adalah jalan cerita atau konsep dari game yang akan kamu buat nantinya.



Gambar 1. Tampilan saat ingin membuat game baru

Tidak hanya itu, dalam game ini juga Microsoft telah menyediakan video tutorial dan beberapa template untuk lebih mempermudah kita dalam membuat game. Pembuatan program game juga dapat dikatakan sangat simple karena kita hanya menggunakan perintah "When" dan "Do".



Gambar 2. Contoh program sederhana untuk memberikan perintah pada Kodu

Mengingat beberapa keuntungan yang bisa kita dapat dari game ini seperti membuat pikiran tetap tajam dengan cara mengembangkan logika, memperkenalkan pemecahan masalah dengan cara yang sederhana, dan meningkatkan pemikiran secara kreatif. Game ini tidak dirancang hanya untuk anak-anak tetapi juga untuk setiap kalangan baik anak-anak maupun orang dewasa.

STRATEGI DAN RENCANA KEGIATAN

Strategi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung, di mana peserta (guru

dan siswa) tidak hanya menerima materi secara teoritis tetapi juga terlibat aktif dalam praktik pembuatan game edukatif menggunakan Kodu Game Lab. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta mampu memahami konsep serta mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi game sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

No.	Waktu	Kegiatan Pelatihan	Kegiatan Peserta	Pelaksana
1 2	15 menit	a) Persiapan b) Pembukaan • perkenalan • menjelaskan tujuan • mengadakan kontrak waktu pelaksanaan	Menyiapkan diri Mendengarkan Menyepakati	Brestina Gultom, S.Kom., M.S.I Ade Oktarino, S.Kom., M.S.I
3	60 menit	c) Pelaksanaan • menggali pengetahuan peserta tentang materi • menjelaskan tentang materi	Memperhatikan	Rico, S.Kom., M.S.I Derist Touriano, ST., M.Kom Imti Tsali Amri, S.Kom., M.Kom
4	30 menit	Penutup • meminta/memberikan kesempatan peserta mengajukan pertanyaan atas penjelasan yang tidak dipahami. • Menjawab/menanggapi pertanyaan yang diajukan • Menyimpulkan diskusi • Melakukan evaluasi • Mengucapkan salam	Memperhatikan Memberikan/menanggapi pertanyaan Memperhatikan	Akhmad Faisal Husni, M. Kom. Adam Friansyah, M.Kom. Vivi Suherlin / 193002020001

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka di laboratorium komputer SMK Negeri 1 Kota Jambi, JL. A. THALIB TELANIPURA JAMBI, Simpang IV Sipin, Kec. Telanai Pura, Kota Jambi. Pelatihan diikuti oleh Siswa kelas 12 yang dilaksanakan secara terstruktur, rapi dan sesuai ekspetasi penulis. Penulis melakukan persiapan sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan. Dimulai dari briefing sesama tim, apa saja yang akan disampaikan, membuat materi bahan ajar, lalu kemudian melakukan latihan simulasi agar hasil bisa maksimal. Materi yang kami berikan dalam bentuk softcopy yang

kemudian akan ditampilkan di proyektor agar mahasiswa dapat mengikuti kegiatan pelatihan dengan terarah serta sesuai prosedur yang diajarkan. Dalam kegiatan pelatihan, peserta akan diarahkan dan diperkenalkan menggunakan Aplikasi Kodu Game Lab dengan tema Pelatihan Pembuatan Game Kodu Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Logika Pada Siswa.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan

KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan Kodu Game Lab dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan digital baik bagi guru maupun siswa. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tentang media pembelajaran berbasis game, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan praktis dalam menciptakan media interaktif yang mendukung proses belajar yang lebih menarik dan efektif. Diharapkan kegiatan ini menjadi langkah awal dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan secara lebih luas di lingkungan SMK Negeri 1 Kota Jambi, khususnya dalam mendorong pembelajaran berbasis kompetensi dan keterampilan abad 21.

REFERENCES

- [1] R. E. Clark, "Reconsidering research on learning from media," *Review of Educational Research*, vol. 62, no. 2, pp. 179–212, Summer 1992.
- [2] R. B. Kozma, "Will media influence learning? Reframing the debate," *Educational Technology Research and Development*, vol. 42, no. 2, pp. 7–19, 1994.
- [3] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 2001.
- [4] G. Heinich, M. Molenda, D. Russell, and J. D. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*, 8th ed. Boston, MA, USA: Pearson, 2002.
- [5] Microsoft Research, "Kodu Game Lab," Microsoft Research, Apr. 2010. [Online]. Available: <https://www.microsoft.com/en-us/research/project/kodu/>