E-ISSN: 3030-9913
DOI: doi-No.
Received: 17/07/2025, Revised: 27/07/2025, Publish: 31/07/2025

Pelatihan Pembuatan Game Edukatif Untuk Anak 12-15 Tahun di Lingkungan RPTRA Payung Tunas Teratai di Kelurahan Cipayung

Michael Sitorus[1*], Gunawan Witjaksono[2], Dwipo Setyantoro[3], Satya Arisena Hendrawan[4], Hasan Basri[5], Zilzikri Jaka Ringga[6], Selvia Putri Permata Sari[7], Dwi Rizky Nurjanah[8], Desvika Elsa Rahmadhani[9], Kevin Hotasitua Simanjuntak[10]

[1]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, michael.sitorus@cyber-univ.ac.id
[2]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, gunawan.witjaksono@cyber-univ.ac.id
[3]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, dwipo@cyber-univ.ac.id
[4]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, arisenahendrawan@cyber-univ.ac.id
[5]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, hasanbasri@cyber-univ.ac.id
[6]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, zilzikrijakaringga@gmail.com
[7]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, selviaputrips1224@gmail.com
[8]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, dwiirn.25@gmail.com
[9]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, 11220004@cyber-univ.ac.id
[10]Sistem Informasi / Universitas Siber Indonesia, Indonesia, 11220002@cyber-univ.ac.id

Korespondensi : Michael Sitorus[1]

Abstract: *RPTRA Payung Tunas Teratai in Cipayung Village has great potential in developing children's skills, especially in the digital era. Although access to technology is increasing, not all children are able to utilize it productively. Based on a literature study on digital literacy and creative learning approaches, it was found that educational game development training is an effective strategy to improve children's technological skills, logic, and creativity. The activity Community Service was carried out for two days with a duration of 6 hours, involving 20 participants aged 12-15 years. The implementation method included introducing the resource person, delivering digital literacy materials, basic training in educational game development, and interactive discussions. The results obtained showed 100% high enthusiasm as seen from the involvement of participants and a positive response from the RPTRA management, which has a positive impact on the development of children's creative potential in the RPTRA environment, as well as serving as a training model that can be replicated in other RPTRA environments.*

Keywords: *Educational Games, RPTRA Payung Tunas Teratai, Digital Literacy*

Abstrak: RPTRA Payung Tunas Teratai di Kelurahan Cipayung memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan anak-anak, khususnya di era digital. Meskipun akses terhadap teknologi kian meningkat, tidak semua anak mampu memanfaatkannya secara produktif. Berdasarkan studi literatur mengenai literasi digital dan pendekatan pembelajaran kreatif, ditemukan bahwa pelatihan pembuatan game edukatif merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan teknologi, logika, dan kreativitas anak-anak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan selama 2 hari dengan durasi 6 jam, dengan melibatkan 20 peserta anak-anak usia 12-15 tahun. Metode pelaksanaan meliputi pengenalan narasumber,

penyampaian materi literasi digital, pelatihan dasar pembuatan game edukatif, serta diskusi interaktif. Hasil yang diperoleh menunjukkan 100% tingginya antusiasme yang terlihat dari keterlibatan peserta serta respon positif dari pihak pengelola RPTRA yang berdampak positif untuk pengembangan potensi kreativitas anak-anak di lingkungan RPTRA, sekaligus menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi di lingkungan RPTRA.

Kata Kunci: Game Edukatif, RPTRA Payung Tunas Teratai, Literasi Digital

PENDAHULUAN

Kelurahan Cipayung, khususnya di RPTRA Payung Tunas Teratai, merupakan wilayah yang kaya akan potensi anak-anak yang perlu diperhatikan perkembangannya. Dalam era teknologi digital seperti saat ini, anak-anak memiliki akses yang semakin luas terhadap perangkat elektronik, termasuk permainan video dan aplikasi edukatif. Namun, belum semua anak di wilayah ini dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal. Pentingnya literasi digital dan kreativitas dalam perkembangan anak menjadi dasar bagi pengembangan pelatihan pembuatan game edukatif. Dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak di RPTRA Payung Tunas Teratai untuk belajar membuat game, diharapkan mereka dapat mengembangkan keterampilan teknologi, logika, dan kreativitas mereka secara menyeluruh.

Melalui program pengabdian masyarakat ini, kita dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan anak-anak, memupuk minat mereka dalam bidang teknologi, dan meningkatkan literasi digital. Selain itu, pelatihan pembuatan game juga dapat menjadi sarana edukatif yang menyenangkan, membantu anak-anak memahami konsep-konsep penting dalam berbagai mata pelajaran. Dengan memfokuskan upaya pengabdian kepada Masyarakat di RPTRA Payung Tunas Teratai, kita berusaha menciptakan lingkungan yang mendukung dan merangsang potensi anak-anak dalam menghadapi tantangan masa depan. Dengan cara ini, kita tidak hanya memberikan kontribusi kepada peningkatan kualitas pendidikan di wilayah tersebut tetapi juga membuka peluang baru bagi anak-anak untuk mengembangkan bakat dan minat mereka di dunia digital.

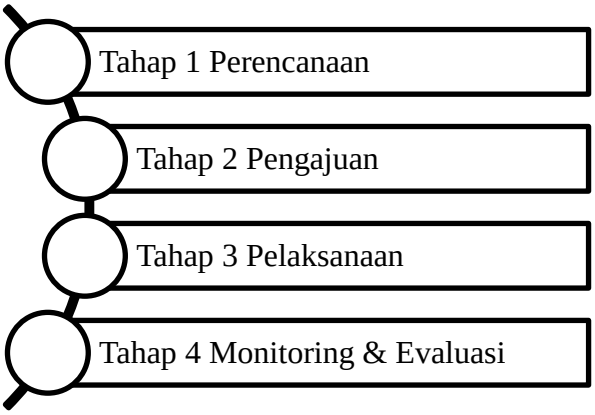
RPTRA Payung Tunas Teratai, sebagai pusat kegiatan di lingkungan tertentu, menunjukkan beberapa permasalahan yang memerlukan perhatian serius. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah minimnya akses dan pemahaman terhadap teknologi di kalangan anak-anak. Adanya keterbatasan dalam akses dan pemahaman terhadap perangkat komputer dan software pembuatan game dapat menjadi hambatan signifikan dalam pengembangan potensi anak-anak di era digital ini. Menyikapi hal ini, perumusan strategi pembelajaran yang tepat menjadi sebuah kebutuhan mendesak agar anak-anak dapat lebih terlibat dan memanfaatkan teknologi modern dengan optimal.

Selain itu, ditemukan potensi pengembangan bakat anak-anak yang belum dimaksimalkan sepenuhnya. Ada peluang besar untuk menggali dan mengoptimalkan potensi kreatif mereka, terutama dalam bidang teknologi. Pembuatan game edukatif menjadi salah satu bidang yang menjanjikan, dapat mendukung pengembangan kognitif anak-anak sekaligus memberikan ruang bagi ekspresi kreatif mereka. Oleh karena itu, peningkatan upaya dalam memfasilitasi pelatihan dan pengembangan bakat di bidang teknologi perlu menjadi fokus utama. Secara keseluruhan dengan menyandingkan Program Studi Sistem Informasi Universitas Siber Indonesia yang dimana motonya adalah *The First Fintech University* yang dapat dikaitkan dengan keilmuan pada industri dan rumpun ilmu Sistem Informasi (Sitorus, 2023), RPTRA Payung Tunas Teratai membutuhkan pendekatan holistik dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi. Dengan strategi pembelajaran yang inovatif, optimalisasi potensi bakat anak-anak, diharapkan RPTRA ini dapat menjadi pusat kegiatan yang lebih dinamis dan responsif terhadap tuntutan zaman.

METODE

Teknologi Informasi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan tersebut memberikan banyak dampak positif bagi kehidupan masyarakat secara umum. Hal ini disebabkan karena teknologi informasi dapat memberikan kemudahan dalam banyak aspek kehidupan masyarakat, diantaranya dalam hal pekerjaan (Sitorus & Utama, 2024).

Pelaksanaan PkM ini terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pengajuan, tahap pelaksanaan, tahap monitoring dan evaluasi. Masing-masing tahap akan memiliki koordinator tersendiri yang bertugas memastikan proses kegiatan dapat berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan. Berikut ini adalah beberapa tahapan yang dilakukan



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PkM

Tahap 1: Perencanaan Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan, tujuan, dan sasaran kegiatan secara rinci. Perencanaan juga mencakup penentuan metode, anggaran, serta penyusunan jadwal kegiatan.

Tahap 2: Pengajuan Proposal atau rencana kegiatan diajukan kepada pihak terkait untuk mendapatkan persetujuan dan dukungan. Pengajuan ini meliputi dokumen administratif dan rencana teknis pelaksanaan kegiatan.

Tahap 3: Pelaksanaan Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Selama pelaksanaan, tim bertanggung jawab memastikan semua tahapan berjalan lancar dan sesuai target.

Tahap 4: Monitoring & Evaluasi Tahap ini bertujuan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan secara langsung dan menilai capaian yang diperoleh. Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, serta perbaikan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari PkM ini yaitu menjelaskan tentang beberapa hal sebagai berikut :

A. Bentuk Kegiatan
   1. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Sistem Informasi berupa *share knowledge* dan pelatihan dasar pembuatan game untuk anak-anak.
   2. Monitoring dan evaluasi jalannya program PkM dilakukan oleh Kepala Program Studi Sistem Informasi

B. Penyampaian Materi dan Diskusi
   1. Penyampaian Materi oleh 4 narasumber yang merupakan dosen Program Studi Sistem Informasi mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan penerapan teknologi informasi
   2. Setelah penyampaian materi oleh 4 narasumber kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab.
   3. Kegiatan *sharing session* sudah selesai dilanjutkan dengan praktek pembuatan games dengan baik yang didampingi oleh 1 orang dosen dan 2 mahasiswa sebagai mentor.

Sebelum penyampaian materi dari narasumber, ketua panitia memberikan sambutan dan memperkenalkan dosen program studi sistem informasi kepada pengelola dan peserta RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung. Perkenalan ketua panitia dan kaprodi sistem informasi disambut dengan baik oleh perwakilan kelurahan Cipayung. Kemudian dibantukan oleh mahasiswa untuk mempersiapkan pelatihan selanjutnya.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan dua hari pada tanggal 20-21 Januari 2024 secara langsung di RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung . Pengelola RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung membantu dalam koordinir para peserta pelatihan yang berasal dari lingkungan RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung berjumlah 20 anak-anak. Dengan minat dimiliki oleh para peserta PkM untuk meningkatkan pemahaman mengenai pembuatan game dan karir sebagai game developer. Penyampaian narasumber tersampaikan dengan baik terlihat para peserta menyimak, mencatat materi dan berdiskusi.

KESIMPULAN DAN REKOMENSASI

Dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan di RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung. maka bisa diberi kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan PkM sebagai berikut:

a. Peserta kegiatan PkM yang meliputi dari anak-anak usia 12-15 tahun yang tinggal di sekitar lingkungan RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung memiliki rasa antusiasme yang sangat tinggi dalam menerima materi yang disampaikan oleh pemateri atau narasumber sehingga dapat diyakini dapat menerima materi yang komprehensif mengenai materi seputar definisi dan kegunaan TIK, pembuatan game dan karir sebagai game developer dan IT lainnya, yang tentunya semua materi ini punya dampak positif terhadap perilaku para peserta yang lebih terampil, sopan, bijak dan pintar menggunakan dan memanfaatkan media sosial dalam kesehariannya.
b. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung telah berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini mendapat respon yang sangat baik dan positifterlihat nilai kepuasan dan ketertarikan materi di kuesioner yang telah diisi oleh peserta.

Berdasarkan monitoring dan evaluasi kegiatan pelaksanaan PkM di RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung maka akan direkomendasi sebagai tindak lanjut yang dpaat diajukan di lain hari, sebagai berikut:

a. Kegiatan pelaksanaan PkM yang serupa yang meliputi materi secara praktek dengan tingkatan pemula sampai menengah, dengan topik game developer ke Tingkat selanjutnya.
b. Perlu waktu lebih dalam pelaksanaan praktek nya dan materi diisi oleh praktisi game developer yang mengetahui pembuatan game dan dapat disimak oleh banyak masyarakat.
c. Kegiatan PkM di RPTRA Payung Tunas Teratai Cipayung perlu manajemen waktu yang lebih baik dan panjang sehingga penyampaian materi oleh narasumber tersampaikan dengan sangat baik.
d. Adakan kegiatan Pelatihan AI for Kids.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Dokumentasi kegiatan dapat dilihat dibawah ini :

Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

Purwati, N., Wahyudi, T., Syukron, A., & Muningsih, E. (2024). Digitalisasi Produk BUMNDes Berbasis E-Katalog Sebagai Strategi Promosi Yang Berdaya Saing. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *8*(5), 5174–5181. https://doi.org/10.31764/jmm.v8i5.26624

Sitorus, M. (2023). Pelatihan Kebutuhan Softskill UI/UX Designer di Lingkungan SMK Citra Negara Kota Depok. *Computer and Business: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Combiz)*, *1*(1), 30–39.

Sitorus, M., & Utama, M. A. Y. (2024). Sistem Pengajuan Pinjaman Pada Bank BRI Unit Citayam Dengan Menggunakan Metode Waterfall. *Innovation and Technology : Jurnal Ilmu Komputer, Sistem Informasi dan Teknologi Informasi (Innotech)*, *1*(1), 9–18.

Sitorus, M., Witjaksono, G., Setyantoro, D., Hendrawan, S. A., Basri, H., Sari, S. P. P., & Ringga, Z. J. (2024). Pelatihan Pembuatan Game pada Aplikasi QUICKAPPNINJA Menggunakan Metode GDD dan TDD di SMK Dian Jakarta. *Computer and Business: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Combiz)*, *1*(2), 8–18.

Srihandoko, W., Mekaniwati, A., & Taqyudin, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan E-Katalog Sebagai Media Penjualan Online Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Kampung Cincau Keluharan Gudang Kota Bogor. *JADKES : Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, *4*(1), 67–70. https://doi.org/10.37641/jadkes.v4i1.2424