

**PELATIHAN TEKNIK MUDAH PEMBUATAN GAME PADA MICROSOFT
POWERPOINT PADA SMK AL-WASLIYAH HAMPARAN PERAK**

***EASY TECHNIQUE TRAINING FOR GAME CREATING ON MICROSOFT
POWERPOINT AT AL-WASLIYAH VOCATIONAL SCHOOL OF EXPANSION PERAK***

Titin Setiawati¹, Muhammad Sabri², Muhammad Munawar Suaib³

^{1,2,3} Universitas Potensi Utama, Sumatera Utara

Email : titianmee@gmail.com

Article History:

Received: 31 Desember 2022

Revised: 08 Januari 2023

Accepted: 01 Februari 2023

Keywords: *Training, Game
Creation, On Microsoft
Power Point*

Abstract: *Reativity and skills in the field of technology are a unit that go hand in hand and are indispensable in the world of work. For this reason, it needs to be instilled early on in directing and developing the skills and creativity of a student. Given the large number of companies engaged in graphic design, advertising and multimedia, it affects the development of the times and everyone's knowledge. In the very rapid development of technology like now we are required to be able to become people who have more creativity. This Community Service is carried out at the Al-Wasliyah Hamparan Perak Vocational School, where the author will help younger siblings to be able to make simple games from power point. But it doesn't demand the possibility for them to recreate it into games that are more creative, innovative and useful.*

Abstrak

Kreativitas dan skill dalam bidang teknologi merupakan satu kesatuan yang berjalan secara beriringan dan sangat diperlukan dalam dunia kerja. Untuk itu perlu ditanamkan sejak dini dalam mengarahkan dan mengembangkan skill dan kreativitas seorang pelajar. Mengingat banyaknya perusahaan yang bergerak di bidang desain grafis, periklanan dan multimedia, mempengaruhi perkembangan zaman dan keilmuan setiap orang. Pada perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang kita dituntut untuk bisa menjadi orang yang mempunyai kreatifitas lebih. Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada Sekolah SMK Al-Wasliyah Hamparan Perak, yang mana disini penulis akan membantu adik adik untuk bisa membuat game sederhana dari power point. Namun tidak menuntut kemungkinan untuk mereka bisa mengkreasikan kembali menjadi game yang lebih kreatif, inovatif serta bermanfaat.

Kata Kunci: *Pelatihan, Pembuatan Game, Power Point*

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi menuntut setiap orang untuk memiliki kreativitas dan *skill* dalam dirinya. Kreativitas dan *skill* dalam bidang teknologi merupakan satu kesatuan yang berjalan secara beriringan dan sangat diperlukan dalam dunia kerja. Untuk itu perlu ditanamkan sejak dini dalam mengarahkan dan mengembangkan *skill* dan kreativitas seorang pelajar. Mengingat banyaknya perusahaan yang bergerak di bidang desain grafis, periklanan dan multimedia, mempengaruhi perkembangan zaman dan keilmuan setiap orang. Untuk itu, kita dituntut sejak dini untuk mengenali aplikasi-aplikasi apa saja yang digunakan untuk membuat desain grafis, periklanan dan multimedia tersebut khususnya dalam membuat branding sebuah perusahaan.

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategis yang rasional. *Game* merupakan kata dalam bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi: "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Microsoft Powerpoint adalah sebuah program aplikasi *microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan *trainer*. Kehadiran *powerpoint* membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur *template*/desain juga akan mempecahkan sebuah presentasi *powerpoint*. Melalui pelatihan yang diadakan untuk siswa/siswi pada SMK Al-Wasliyah Hamparan Perak, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa/siswi tersebut dalam bidang desain grafis khususnya bidang pembuatan *game*

METODE

Adapun metode analisis data yang kami gunakan adalah metode 5W+1H yaitu sebagai berikut:

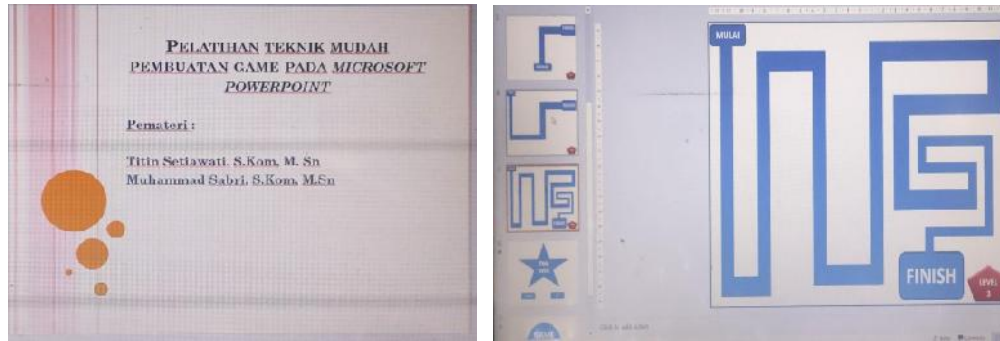
- What (Apa)
Kegiatan apa yang dilakukan? Pelatihan pembuatan *game*
- Who (Siapa)
Siapa yang menjadi peserta pelatihan ? siswa-siswi SMK Al Wasliyah Hampan Perak.
- When (Kapan)
Kapan kegiatan pelatihan dilakukan? Kegiatan dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2022
- Where (Dimana)
Dimana kegiatan dilakukan? Jalan Perintis Kemerdekaan Desa Selemak Kecamatan Hampan Perak
- Why (Kenapa)
Kenapa kegiatan ini dilakukan? Kegiatan pelatihan dilakukan untuk memberikan ilmu pengetahuan dalam membuat membuat *game* yang menarik serta inovatif.
- How (Bagaimana)
Bagaimana kegiatan pelatihan ini dilakukan? Kegiatan dilakukan dengan teknik workshop memberikan modul dan praktek arahan secara langsung disekolah serta peserta ikut langsung mempraktikkan hal-hal yang diarahkan oleh pemateri.

HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Senin, 22 Oktober 2022 dari jam 09.⁰⁰ WIB s.d 15.⁰⁰ WIB, di SMK Al Wasliyah Hampan Perak yang dihadiri siswa-siswi SMK tersebut. Adapun kegiatan yang dilakukan berupa :

- 1) Melakukan perkenalan diri kepada peserta,
- 2) memberi pertanyaan-pertanyaan ringan seputar *game* agar menarik perhatian para peserta.
- 3) Melakukan presentasi menyampaikan materi-materi tentang *game* dan *power point*,
- 4) Melakukan praktek dengan memberikan contoh langsung pembuatan *game*,
- 5) Melakukan workshop praktek langsung pembuatan pembuatan *game*,
- 6) Melakukan diskusi dan penilaian terhadap *game* yang sudah dibuat oleh peserta.

Adapun beberapa materi yang di sampaikan kepada peserta adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Proses pemberian materi tentang pembuatan *game*



Gambar 3. Proses workshop pembuatan *game*



Gambar 4. Proses workshop pembuatan *game*



Gambar 5. Proses workshop pembuatan *game*



Gambar 6. Foto bersama setelah selesai pembuatan *game*



Gambar 7. Foto bersama setelah selesai pembuatan *game*

KESIMPULAN

Setelah terlaksananya Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan teknik mudah pembuatan *game*, karena dapat dilihat dari kemauan untuk mengikuti pelatihan yang di adakan ini. Dari pelatihan ini menurut para siswa jadi memiliki kegiatan yang positif yang bermanfaat sambil mengasah otak kanan para siswa dengan membuat *game*, para peserta dapat berkreasi secara mandiri didalam mengembangkan pembuatan desain *game* tersebut sesuai dengan tingkat kreatifitas yang di miliki tiap masing masing individu para peserta. Saran untuk peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah desain *game* yang dihasilkan harus memiliki konsep yang kuat agar memiliki nilai yang tinggi, dan bisa dikembangkan lagi menjadi pola desain yang lebih atraktif dan lebih menarik lagi.

PENYAKSIAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak LPPM Universitas Potensi Utama yang telah memberikan izin dan dukungan dalam melaksanakan pengabdian ini. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin pelaksanaan pengabdian dan tak lupa pula terima kasih kepada team pengabdian dosen dan mahasiswa Universitas Potensi Utama

DAFTAR REFERENSI

- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management (15th global ed.)*. England: Pearson
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi offset.
- Mathis, R. L., & Jackson, J. H. (2011). *Human resource management: Essential perspectives*. Cengage Learning.
- Mauludi, A. (2016). *Teknik Belajar Statistika 2*. Jakarta: Alim's Publishing.
- Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2021). *Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna, 2(17), 9.
- Rustan, Suriyanto. (2013). *Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus. (2005). *Pengertian Desain*. Jakarta: Erlangga.