

Edukasi Potensi Bisnis Game melalui *Gamification Method* bagi Generasi Z

Diky Budiman¹, I Ketut Gunarsa²

Budiman.diky@gmail.com¹, gunprimetimebali@gmail.com²

^{1,2}Politeknik Internasional Bali

Abstract: *The rapid development of the global game industry has created new opportunities for digital entrepreneurship among younger generations. This community service program aims to introduce high school students to the economic potential of the game industry through the application of the gamification method. The program was conducted with students from senior high school Sedes Semarang and vocational school Pariwisata Harapan, combining interactive lectures, game-based challenges, and hands-on activities using the Scratch platform. The service-learning approach enabled students to experience a practical learning process that integrates digital literacy, creativity, and entrepreneurial insight. Throughout the program, students learned about game monetization models, basic game development logic, and the structure of simple game design. The implementation demonstrated increased student engagement, motivation, and understanding of career and business opportunities in the game sector. Students were also able to generate independent game concepts and participate actively in discussions and presentations. The results highlight that gamification is an effective method for enhancing learning outcomes and fostering digital entrepreneurial awareness among Generation Z learners. This program underscores the strategic role of higher education institutions in supporting digital competency development through participatory and innovative learning models.*

Keywords:

Digital literacy,
Gamification,
Game business

Pendahuluan

Perkembangan industri game menunjukkan bahwa game bukan lagi sekadar hiburan sektor ini telah menjadi salah satu industri digital bernilai tinggi dengan pertumbuhan pengguna dan pendapatan global yang signifikan. Pasar game global terus meluas dan menjadi sumber pendapatan bagi developer, kreator konten, serta ekosistem pendukungnya, sehingga memperlihatkan peluang ekonomi nyata bagi generasi muda yang menguasai keterampilan terkait game (Newzoo, 2024). Pada ranah pendidikan, pendekatan *gamification* dan *game-based learning* terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan belajar, dan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Penelitian tinjauan literatur dan meta-analisis menunjukkan konsistensi hasil positif pada keterlibatan dan hasil belajar ketika unsur-unsur permainan diintegrasikan secara terencana ke dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, memanfaatkan gamification sebagai metode pengajaran sangat relevan untuk konteks siswa SMA (Ruiz et al., 2024).

Platform pembelajaran pemrograman visual seperti website *Scratch* menawarkan jalur masuk yang mudah dipahami bagi pemula untuk memahami segala konsep dasar desain dan logika permainan seperti event, kontrol, variabel, dan alat lainnya. Penggunaan *Scratch* dalam konteks pembelajaran proyek (*project-based*) memberi siswa pengalaman langsung merancang

mekanik permainan sederhana dan prototipe, yang dapat menjadi fondasi kemampuan teknis dan kewirausahaan digital. Beberapa studi empiris melaporkan efektivitas *Scratch* untuk meningkatkan pemahaman pemrograman dan keterampilan kreatif siswa (Putra et al., 2025).

Memperkenalkan aspek bisnis game seperti monetisasi, model bisnis indie, konten berbayar, iklan, serta penciptaan konten dan komunitas pada siswa SMA membantu menghubungkan keterampilan teknis dengan peluang ekonomi nyata. Literatur tentang monetisasi dan praktik pengembang independen menyoroti berbagai jalur pendapatan yang bisa diadopsi bahkan oleh pembuat game skala kecil sehingga peserta didik dapat melihat kemungkinan mendapatkan penghasilan dari keterampilan yang mereka pelajari (Ahmadu, 2023). Pengetahuan ini juga diharapkan dapat mendorong siswa untuk memahami bahwa industri game tidak hanya berfokus pada pengembangan teknis, tetapi juga strategi bisnis yang berkelanjutan.

Program pengabdian yang menggabungkan *gamification*, pelatihan teknis menggunakan website *Scratch*, dan tugas pembuatan konsep game mandiri dapat mendorong peningkatan literasi digital, kreativitas, serta jiwa kewirausahaan di kalangan pelajar. Selain itu, pendekatan berbasis proyek memberi ruang bagi evaluasi autentik dari produk atau konsep game dan pengembangan *soft skills* seperti presentasi, kerja tim, dan manajemen ide semua kompetensi yang relevan untuk memasuki ekosistem ekonomi digital lokal maupun global (Nursetyo et al., 2024). Mengingat potensi ekonomi digital dan pendidikan tersebut, pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat berjudul “Edukasi Potensi Bisnis Game melalui Gamification Method bagi Siswa SMA” bertujuan memberi bekal literasi bisnis digital dan praktik pembuatan game sederhana.

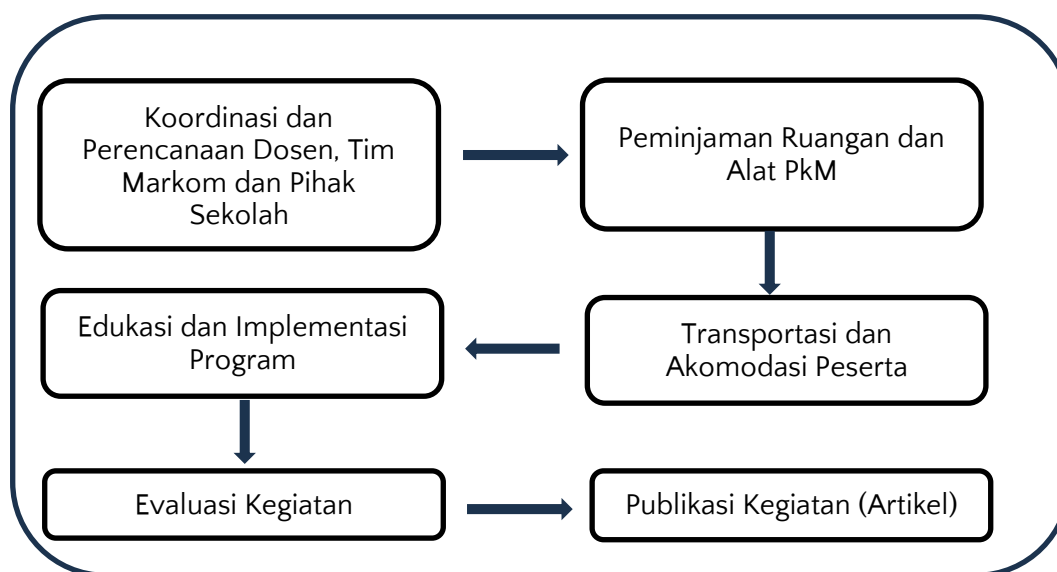
Adapun yang menjadi alasan pemilihan pendampingan pengenalan game, dikarenakan industri game saat ini merupakan industri yang cukup kuat dan akan berkembang pesat. Dengan meningkatnya jumlah pemain, dukungan esports, hadirnya game lokal, serta teknologi baru, industri game di Indonesia berpotensi menjadi salah satu yang terbesar di Asia (Thoifur, 2025). Siswa SMA yang paling sering bermain game, saat ini hanya memanfaatkan platform untuk bermain game pada waktu luang. Kondisi setelah pendampingan atau edukasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keingintahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga membuka wawasan karier/entrepreneurial yang dapat diikuti siswa setelah kegiatan sejalan dengan rekomendasi penelitian tentang integrasi game dalam kurikulum untuk pengembangan keterampilan abad ke-21.

Metode

Pada pengabdian berbentuk edikasi ini menggunakan metode yang disebut dengan *Service learning*. Metode *service learning* ini akan mengintegrasikan pendidikan ke dalam bentuk pengabdian akademik dengan pelayanan langsung kepada Masyarakat sasaran yaitu siswa SMA.

Pendidikan pengabdian merupakan sebuah kajian yang menitikberatkan pada nilai-nilai, baik pengabdian kepada diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan (Prasasty et al., 2022). Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka atau langsung di ruang *Book Lounge* yaitu library lantai 2, Politeknik Internasional Bali. Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan sebuah upaya untuk memberikan pembekalan bagi siswa dan siswi SMA Sedes Semarang dan SMK Pariwisata Harapan. Kegiatan ini akan dilaksanakan selama dua hari secara terpisah, yaitu pada hari Rabu tanggal 22 Oktober 2025 dan hari Jum'at tanggal 24 Oktober 2025.

Kegiatan ditentukan dengan memilih tanggal yang telah di sepakati antara pihak Marketing and Admisson PIB dan Dosen pelaksana PkM. Hari yang ditentukan haruslah tidak bertabrakan dengan acara besar lainnya, sehingga di tetapkanlah pada hari Rabu tanggal 22 Oktober 2025 untuk siswa Sedes Semarang dan hari Jum'at tanggal 24 Oktober 2025 untuk siswa SMK Pariwisata Harapan. Selanjutnya, dilakukan koordinasi dengan pihak terkait lainnya seperti peminjaman ruangan ruang *Book Lounge* yaitu library lantai 2, Politeknik Internasional Bali ke Biro Library PIB. Persiapan lainnya yang dilakukan adalah perisapan yang berkaitan dengan perlengkapan kegiatan. Perlengkapan yang dibutuhkan seperti TV, kabel HDMI, serta memperkuat jaringan Wifi di area tersebut sebagai alat yang digunakan dalam pembelajaran dan pembuatan game pada handphone dan laptop masing-masing siswa. Adapun bentuk kegiatan PkM yang dilakukan dari awal hingga akhir program dapat dilihat pada flow gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Flow Kegiatan (Sumber: Diolah Penulis,2025)

Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang wajib dilaksanakan oleh dosen sebagai bentuk kontribusi nyata terhadap peningkatan kapasitas masyarakat, khususnya generasi muda. Dalam konteks perkembangan industri kreatif digital, edukasi mengenai potensi bisnis game menjadi penting mengingat industri ini merupakan

salah satu sektor ekonomi digital yang bertumbuh pesat secara global. Melalui kegiatan pengabdian dengan pendekatan *gamification method*, siswa diberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan kompetensi masa depan.

1. Dinamika Proses Pendampingan

Proses pendampingan dilakukan dengan melibatkan dua sekolah, yaitu SMA Sedes Semarang dan SMK Pariwisata Harapan. Kegiatan dilaksanakan melalui serangkaian sesi interaktif yang mencakup pengenalan industri game, peluang bisnis di sektor game, hingga praktik langsung melalui model pembelajaran berbasis permainan (*gamification*). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, memecahkan tantangan, dan berkolaborasi dalam kelompok sambil memahami struktur dasar bisnis game. *Gamification* terbukti meningkatkan fokus dan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang bersifat kompetitif sekaligus menyenangkan. Menurut Yusuf, gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran (Herlina et al., n.d.).



Gambar 2. Penjelasan Game Bisnis Oleh Pemateri, (Sumber: Dokumentasi PIB,2025)

2. Aksi Program dan Pemecahan Masalah

Permasalahan utama yang ditemukan di sekolah sasaran adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai potensi karier dan peluang bisnis di industri game. Mayoritas siswa hanya mengenal game sebagai aktivitas hiburan, bukan sebagai peluang ekonomi yang memiliki nilai industri tinggi. Melalui program ini, beberapa aktivitas teknis dilakukan untuk menjembatani kesenjangan tersebut:

- 1) Workshop pengenalan industri game dan peluang bisnisnya.
- 2) Simulasi pembuatan konsep game secara sederhana.

- 3) Penerapan *gamification* dalam bentuk *mini challenge*, *roleplay*, dan *game-based problem solving*.
- 4) Diskusi kelompok untuk merancang ide bisnis game sederhana.
- 5) Presentasi *pitch deck* mini game oleh siswa.

Pada saat kegiatan workshop ada dua pertanyaan yang muncul oleh siswa saat materi ini disampaikan yaitu:

Siswa SMK Harapan: “Kalau kita belum bisa coding, apakah kita tetap bisa membuat game atau memulai bisnis di industri game?”.

Dosen: “Tentu bisa. Industri game itu luas dan tidak semuanya membutuhkan kemampuan coding. Kalian bisa mulai dari membuat konsep game, desain karakter, storytelling, musik, hingga marketing-nya. Banyak game indie sederhana dibuat dengan tools tanpa coding seperti *Construct*, *RPG Maker*, atau *Scratch*. Jadi yang paling penting adalah ide yang kuat dan kemauan untuk belajar bertahap”.

Siswa SMA Sedes: “Apa benar industri game bisa menghasilkan uang? Bagaimana cara paling sederhana untuk mulai mendapatkan penghasilan?”.

Dosen: “Benar sekali, industri game adalah salah satu sektor ekonomi digital terbesar di dunia. Cara paling sederhana untuk mulai menghasilkan adalah lewat monetisasi dasar, seperti iklan in-game, penjualan item sederhana, atau membuat game kecil lalu mengunggahnya ke platform seperti Itch.io. Bahkan game mini yang kalian buat dalam bentuk prototipe bisa menjadi portofolio untuk ikut lomba, magang, atau mendapatkan proyek freelance”.



Gambar 3. Penjelasan Mini Game Oleh Peserta, (Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

3. Perubahan Sosial dan Pembelajaran yang Dicapai

Hasil dari implementasi program menunjukkan adanya perubahan pemahaman dan sikap siswa terhadap industri game. Beberapa perubahan sosial yang teramati adalah:

- 1) Meningkatnya literasi digital siswa, khususnya terkait peluang ekonomi di industri game.
- 2) Munculnya kepercayaan diri siswa untuk berkreasi, terlihat dari ide-ide game yang mereka hasilkan.

- 3) Terbentuknya kelompok kecil siswa yang tertarik untuk mengembangkan proyek game sederhana.
- 4) Perubahan perspektif guru, yang sebelumnya melihat game hanya sebagai gangguan, kini memahami potensi edukatif dan ekonominya.

Perubahan ini selaras dengan konsep *transformative learning* menurut Mezirow di mana perubahan perspektif terjadi ketika peserta didik memperoleh pengalaman baru yang memicu refleksi kritis (Prasetyaningtyas, n.d.).

4. Diskusi Teoritik: Gamification dan Kapasitas Kewirausahaan Digital

Penggunaan *gamification* dalam proses edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap topik yang sebelumnya dianggap kompleks. Dalam konteks kewirausahaan digital, *gamification* mampu mensimulasikan proses bisnis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah dalam format permainan yang lebih mudah dipahami. Menurut Deterding et al. (2011), *gamification* mampu meningkatkan engagement dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalaminya melalui aktivitas berorientasi tujuan (*goal-oriented experiential learning*). Dengan demikian, model ini sangat relevan untuk memperkenalkan bisnis game kepada siswa yang berada pada fase eksplorasi minat karier (Rosly & Khalid, 2017).

5. Refleksi atas Proses Pelaksanaan

Beberapa refleksi penting selama pelaksanaan program antara lain:

- 1) *Gamification method* memerlukan perencanaan matang agar setiap aktivitas tetap memiliki nilai edukasi dan tidak sekadar menjadi permainan.
- 2) Kegiatan belajar berbasis game lebih efektif ketika dikombinasikan dengan diskusi reflektif untuk membantu siswa menarik makna dari pengalaman bermain.
- 3) Kolaborasi dengan guru sangat penting agar konsep bisnis game dapat diintegrasikan dalam pembelajaran berkelanjutan di sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini mengintegrasikan pembelajaran kreatif, literasi digital, dan pengembangan keterampilan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan problem solving.

Adapun beberapa tantangan yang muncul pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian, diantaranya yaitu, perlunya jaringan internet yang memadai, karena penggunaan website *scratch* yang digunakan secara langsung dan bersamaan oleh seluruh siswa membuat, beberapa siswa membutuhkan waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selanjutnya, pemateri harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami, karena adanya kesenjangan pemahaman awal siswa mengenai industri game, tanpa mengurangi substansi. Meskipun demikian, tantangan-tantangan tersebut justru mendorong pemateri untuk mengembangkan pendekatan yang lebih fleksibel dan inovatif dalam penyampaian materi.

Pada sisi lainnya, implementasi program juga menghasilkan berbagai praktik baik yang memperkuat kualitas proses pembelajaran. Kolaborasi aktif antara dosen dan siswa menjadi salah satu praktik terbaik, karena menciptakan ekosistem belajar yang suportif dan kolaboratif.

Antusiasme siswa dalam mengikuti *mini challenge* serta keberanian mereka mempresentasikan ide bisnis game menunjukkan bahwa pendekatan gamification berhasil meningkatkan keterlibatan dan rasa percaya diri peserta. Praktik baik lainnya adalah terbentuknya kelompok siswa yang secara mandiri melanjutkan proyek game sederhana setelah kegiatan selesai, menunjukkan keberlanjutan pembelajaran dan tumbuhnya minat kewirausahaan digital.

Berdasarkan hasil pelaksanaan, beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan bagi Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) selanjutnya, seperti mengadakan pengembangan kelas lanjutan, dimana pihak sekolah dapat mengadakan kelas ekstrakurikuler khusus mengenai desain *game*, *storytelling*, dan entrepreneurship digital, yang mana dosen bisa datang langsung ke sekolah. Selain itu, dapat juga membentuk sebuah kmunitas Mini game *Developer* di Sekolah, komunitas siswa dapat menjadi wadah untuk mengembangkan prototipe game atau ide bisnis secara berkelanjutan, yang juga secara rutin di damping oleh pihak dosen atau kampus. Pendampingan tersebut dapat menjadi Kerjasama berkelanjutan dimana pada kemitraan antara sekolah dan perguruan tinggi dapat mencakup pelatihan lanjutan, mentoring proyek, hingga kompetisi pengembangan game tingkat sekolah.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan upaya strategis untuk meningkatkan literasi digital dan pemahaman siswa mengenai potensi bisnis game sebagai bagian dari industri kreatif yang berkembang pesat. Melalui penerapan *gamification method*, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara teoritis, tetapi juga terlibat dalam proses belajar yang interaktif, kolaboratif, dan mendorong kreativitas. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membuka wawasan siswa bahwa game bukan sekadar hiburan, tetapi juga peluang ekonomi yang menjanjikan. Program ini berhasil menjawab tantangan rendahnya pemahaman siswa terhadap peluang karier di sektor game. Melalui workshop, diskusi, dan aktivitas berbasis permainan, siswa memperoleh pengalaman nyata dalam merancang ide bisnis game sederhana serta memahami proses bisnis digital secara lebih komprehensif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan perspektif, peningkatan kepercayaan diri, serta tumbuhnya minat baru terhadap bidang kewirausahaan digital.

Pengabdian ini membuktikan bahwa edukasi tentang industri game membutuhkan pendekatan kreatif yang relevan dengan karakteristik generasi muda. *Gamification method* memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi potensi diri dalam konteks kewirausahaan sekaligus memperkuat keterampilan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan problem solving. Selain itu, keterlibatan guru dan sekolah menjadi faktor penting untuk memastikan keberlanjutan program di masa depan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkenalkan potensi bisnis game kepada siswa SMA dan SMK, serta membangun fondasi awal untuk pengembangan ekosistem kewirausahaan digital di level pendidikan menengah. Pendekatan gamifikasi terbukti efektif sebagai model edukasi inovatif

yang dapat terus dikembangkan untuk menjawab kebutuhan kompetensi generasi masa depan.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselenggaranya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berjudul "*Edukasi Potensi Bisnis Game melalui Gamification Method bagi Siswa SMA Sedes Semarang dan SMK Pariwisata Harapan*" dengan baik dan lancar. Kegiatan ini dapat terlaksana berkat dukungan, kerja sama, dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Pimpinan Politeknik Internasional Bali, yang telah memberikan dukungan, izin, serta fasilitas sehingga kegiatan PKM ini dapat terlaksana sesuai rencana.
2. Kepala Sekolah SMA Sedes Sapientiae Semarang dan SMK Pariwisata Harapan, beserta seluruh jajaran guru yang telah menerima tim PKM dengan baik, menyediakan waktu, serta memberikan ruang yang kondusif bagi pelaksanaan kegiatan.
3. Para siswa peserta kegiatan, yang telah menunjukkan antusiasme, kreativitas, dan partisipasi aktif dalam seluruh rangkaian pelatihan dan praktik pembuatan konsep game.
4. Tim pelaksana dan panitia PKM, yang telah bekerja keras dalam mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan sehingga seluruh proses berjalan dengan optimal.
5. Rekan-rekan dan pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan dukungan moril maupun teknis dalam penyelenggaraan kegiatan ini.

Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi pengembangan literasi digital, kreativitas, serta pemahaman siswa mengenai potensi bisnis game sebagai bagian dari ekonomi digital. Penulis berharap kerja sama yang baik ini dapat terus berlanjut pada kegiatan pengabdian di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Ahmadu, J. (2023). *Consumer perspectives towards monetization and its impact on AAA game designs*.
- Herlina, L., Hum, S., Aisyiah Al Adawiyah, S. P., Fitrasah, R., Cindy, A. H., & Nihayah, Y. P. H. (n.d.). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran*.
- Newzoo. (2024). *Global Games Market Report*. https://best-of-gaming.be/wp-content/uploads/2024/09/2024_Newzoo_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Nursetyo, K. I., Ariani, D., Wibawa, B., & Siregar, E. (2024). Game Based Learning-Enabled 21st Century Skills: A Bibliometric Analysis. *7th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2023)*, 69–77.
- Prasasty, A. T., Isroyati, I., & Nurhidayati, R. (2022). Pelatihan pengembangan media pembelajaran 3D pada guru kelas di SDN Pondok Terong 1 Kota Depok. *RANGKIAN: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 31–37.

- Prasetyaningtyas, F. D. (n.d.). *Teori Transformatif Dalam Pembelajaran IPS Era Pandemi*.
- Putra, G. M. C., Prasetyaningtyas, F. D., Ansori, I., Kurnianto, B., Wahyuni, N. I., Xinzhe, Z., & Nurmanto, T. N. (2025). Effectiveness of Project-Based Scratch Programming to Improve Problem-Solving Skills of Elementary School Students. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 5(2), 460–478.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144(154), 1903–1910.
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926.
- Thoifur, M. (2025). *Prediksi Masa Depan Industri Game di Indonesia 2025: Semakin Berkembang Pesat*. POP VIVA Games. <https://popgames.vivanews.com/baca/1713-prediksi-masa-depan-industri-game-di-indonesia-2025-semakin-berkembang-pesat>

