

Sistem Model Pengembangan dan Pelatihan Potensi Siswa SMA Sebagai Pertimbangan Dalam Memilih Jurusan Kuliah Melalui Game (MAN YPKM Kuantan Mudik)

Aqil Farras¹, Salamun², Auliya Syaf³

^{1,2,3} Universitas Abdurrah, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Aqil Farras

E-mail: aqil.farras@univrab.ac.id

Abstrak

Kebutuhan akan orientasi pendidikan untuk siswa SMA sering kali menghadapi kesulitan dalam pemilihan jurusan kuliah dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai minat, bakat, dan potensi mereka sendiri. Peningkatan minat dalam pembelajaran berbasis game generasi muda cenderung lebih terlibat dalam penggunaan teknologi dan game. Pendekatan pendidikan yang menarik melalui game dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa sebagai generasi muda perlu dibekali dengan pengetahuan yang cukup untuk menghadapi jenjang pendidikan kuliah. Sistem model pengembangan dan pelatihan potensi untuk siswa SMA ini bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada siswa mengenai pentingnya memilih jurusan kuliah yang sesuai. Selain itu, sistem model ini juga mengajarkan informasi melalui sarana game dengan visual yang menarik dan aksesibel. Melalui kegiatan ini, siswa akan dilatih untuk dapat mengembangkan potensi mereka sebagai pertimbangan dalam memilih jurusan kuliah serta memberikan informasi sesuai mengenai pemilihan jurusan kuliah yang tepat dalam upaya memajukan dunia Pendidikan. Selain itu, program ini mengajak kerjasama berbagai pihak sebagai bentuk dukungan program. Dengan demikian, diharapkan siswa MAN YPKM Kuantan Mudik dapat menjadi lebih peduli dan mampu menghadapi jenjang pendidikan kuliah dengan lebih baik. Kegiatan ini juga bertujuan untuk membentuk generasi yang lebih sadar dan bertanggung jawab terhadap masa depannya dalam dunia pendidikan. Luaran Pendidikan ini diproyeksikan terbit pada Jurnal Pengabdian Masyarakat ber-ISSN tidak terakreditasi dan publikasi pada media massa.

Kata kunci – Pelatihan dan Pengembangan Potensi, Pemilihan Jurusan Kuliah, Game, MAN YPKM Kuantan Mudik

Abstract

The need of an education orientation for senior high school students oftentimes face difficulties in deciding university majors due to a lack of understanding of their own interests, talent, and potential. The increase of interest in game-based studying in younger generations are often more involved in the use of technology and games. An attractive and inclusive approach through games can increase student interest and involvement in the study process. As a younger generation, students need to be equipped with sufficient knowledge to face university-level education. This high school student potential training and development model system's goal is to deliver information to students about the importance of choosing the right university major. In addition, this model system also teaches informations through the game faculty with accessible and attractive visuals. Through this activity, students will be trained to develop their potentials as a consideration in choosing university majors while giving correct information regarding choosing the right majors in an attempt to advance the world of education. This program also invites cooperation from various factions as a form of program support. It is hoped that the students of MAN YPKM Kuantan Mudik can become more considerate and can better face university-level education. This activity also aims to shape a more lucid and responsible generation regarding their futures in education. The output of this project is a published journal and news article.

Keywords - Potential Training and Development, University Major Choice, Game, MAN YPKM Kuantan Mudik

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi dan Permasalahan Mitra

Kebutuhan akan orientasi pendidikan untuk siswa SMA sering kali menghadapi kesulitan dalam memilih jurusan kuliah karena kurangnya pemahaman tentang minat, bakat, dan potensi mereka sendiri. Kurikulum sekolah cenderung fokus pada akademik dan kurang menekankan penemuan diri. Peningkatan minat dalam pembelajaran berbasis game generasi muda cenderung lebih terlibat dalam penggunaan teknologi dan game. Pendekatan pendidikan yang menarik melalui game dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan keterbatasan Sumber Daya Sekolah sering menghadapi keterbatasan sumber daya, termasuk waktu, tenaga pengajar yang terlatih, dan pendanaan. Hal ini dapat menghambat pengembangan program yang memerlukan investasi tambahan. (Sardini, 2020)

Tekanan dalam pemilihan jurusan siswa sering kali merasa tertekan untuk memilih jurusan kuliah yang 'benar' tanpa mempertimbangkan minat dan bakat pribadi mereka. Hal ini dapat menyebabkan ketidaksesuaian antara jurusan yang dipilih dan kemampuan siswa. Dukungan Orang Tua dan Stakeholder Tingkat dukungan orang tua dan stakeholder sekolah dalam pengembangan sistem model pengembangan dan pelatihan potensi menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasinya. (Simarmata, 2019)

Personalisasi pendidikan dalam pendekatan ini memungkinkan pengenalan yang lebih baik terhadap kebutuhan individu siswa. Dengan menggabungkan game, sistem ini dapat menyesuaikan pengalaman belajar untuk setiap siswa, memperhatikan minat dan kekuatan mereka. Pengenalan profesi secara aktif melalui game, siswa dapat diperkenalkan secara interaktif dengan berbagai profesi dan bidang studi. Hal ini membantu mereka memahami lebih baik tentang dunia kerja dan mencari tahu apakah minat mereka sesuai dengan jalur karier tertentu. Pengembangan keterampilan soft dan hard skills game dapat digunakan untuk melatih keterampilan seperti pemecahan masalah, kerja tim, dan kreativitas, yang penting dalam dunia kerja. Selain itu, game juga dapat digunakan untuk memperkenalkan keterampilan teknis yang diperlukan dalam berbagai bidang. (Utami, 2018)

Kolaborasi antara digital dan game dengan melibatkan tenaga ahli dan profesional dalam pengembangan game dan kurikulum terkait, sekolah dapat memastikan bahwa siswa mendapatkan wawasan yang relevan tentang tren industri dan kebutuhan pasar kerja. Evaluasi berkelanjutan penting untuk melakukan evaluasi secara berkala terhadap fektivitas sistem ini dalam membantu siswa memilih jurusan kuliah. Dengan memantau kemajuan siswa dan umpan balik dari mereka, sistem dapat terus ditingkatkan untuk memberikan manfaat yang optimal. Penyuluhan dan kampanye kesadaran lingkungan menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan kesadaran dan aksi preventif siswa terhadap pemilihan jurusan lebih baik. Melalui kegiatan ini, siswa dapat memahami penting masa depan, dampaknya pemilihan jurusan baik, serta langkah-langkah yang dapat mereka ambil untuk mengembangkan minat dan bakat agar berguna bagi masyarakat sekitar. (Trivena, 2017)

1.2 Permasalahan dan Solusi

1. **Keterbatasan Akses Informasi:** Siswa menghadapi kesulitan dalam mengakses informasi yang memadai tentang berbagai jurusan kuliah dan peluang karier yang sesuai dengan minat dan potensi mereka. Ini dapat mengakibatkan ketidakpastian dan kebingungan dalam proses pengambilan keputusan.

2. **Kurangnya Keterlibatan Siswa:** Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pemilihan jurusan kuliah disebabkan oleh kurangnya minat atau pemahaman yang mendalam tentang pilihan yang tersedia dan implikasinya. Hal ini dapat mengakibatkan keputusan yang tidak sesuai dengan minat dan potensi siswa.

3. **Kesulitan dalam Menemukan Minat dan Potensi:** Siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi minat, bakat, dan potensi mereka sendiri. Tanpa pemahaman yang jelas tentang diri mereka sendiri, mereka mungkin kesulitan dalam memilih jurusan kuliah yang sesuai. (Kristiana, 2016)

4. **Ketidakpastian tentang Persyaratan Masuk:** Siswa mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami persyaratan masuk untuk berbagai jurusan kuliah, termasuk skor ujian, portofolio, atau kriteria lainnya. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk mempersiapkan diri dengan baik.

5. **Kurangnya Informasi tentang Peluang Karier:** Selain informasi tentang jurusan kuliah, siswa mungkin juga kekurangan informasi tentang peluang karier yang terkait dengan setiap jurusan. Tanpa pemahaman yang baik tentang prospek karier, siswa mungkin merasa ragu-ragu tentang pilihan mereka.

6. **Kurangnya Dukungan dan Bimbingan:** Siswa mungkin merasa kurang didukung atau dibimbing dalam proses pemilihan jurusan kuliah. Kurangnya bimbingan dari guru atau konselor karier dapat meningkatkan tingkat stres dan kebingungan di antara siswa. (Tamsah, 2015)

1.3. Solusi Permasalahan

1. **Pengembangan Sistem Model:** Membangun sistem model pengembangan yang interaktif dan informatif yang mencakup berbagai jurusan kuliah, peluang karier yang terkait, dan persyaratan masuknya. Sistem ini harus dapat diakses dengan mudah oleh siswa dari MAN YPKM Kuantan Mudik.

2. **Penggunaan Game sebagai Alat Pembelajaran:** Menggunakan pendekatan permainan (game) untuk menyampaikan informasi tentang berbagai jurusan kuliah dan peluang karier yang menarik bagi siswa. Game tersebut harus dirancang secara menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

3. **Penyediaan Pelatihan Potensi:** Mengadakan pelatihan potensi untuk siswa SMA yang membantu mereka mengidentifikasi minat, bakat, dan potensi mereka. Pelatihan ini dapat melibatkan tes minat dan bakat, konseling karier, serta kegiatan eksplorasi diri lainnya. (Anisa, 2014)

4. **Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan Tinggi:** Memfasilitasi kunjungan atau sesi penyuluhan dari perguruan tinggi atau universitas terkait, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan staf dan mahasiswa untuk mendapatkan wawasan tentang jurusan tertentu dan kehidupan kampus.

5. **Membangun Jaringan Alumni:** Membangun jaringan alumni yang kuat dari MAN YPKM Kuantan Mudik Teluk Kuantan yang telah mengejar berbagai jalur pendidikan dan karier. Alumni dapat memberikan informasi berharga dan pengalaman pribadi kepada siswa saat mereka mempertimbangkan pilihan jurusan kuliah.

6. **Pemantauan dan Evaluasi:** Melakukan pemantauan dan evaluasi berkala terhadap efektivitas sistem model pengembangan dan pelatihan potensi yang diimplementasikan, serta mendapatkan umpan balik dari siswa, guru, dan stakeholder lainnya untuk terus meningkatkannya. (Wahyuningsih, 2013)

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk penyampaian materi tentang Penyuluhan dan Sosialisasi.

1. Penelitian Awal:

- **Identifikasi Kebutuhan:** Lakukan wawancara, survei, atau studi kasus untuk memahami kebutuhan dan tantangan siswa dalam pemilihan jurusan.
- **Analisis Persyaratan:** Tinjau literatur terkait dan data statistik tentang tren pemilihan jurusan, minat siswa, dan peluang karier.
- **Eksplorasi Teknologi:** Teliti teknologi yang dapat digunakan seperti AI, datamining, Scratch dan contructor untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan efektif.

2. Perencanaan:

- **Definisi Tujuan:** Tetapkan tujuan utama sistem, misalnya menyediakan informasi yang lengkap dan relevan tentang berbagai jurusan kuliah dan peluang karier.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



- Spesifikasi Sistem: Tentukan fitur-fitur utama dan fungsionalitas yang akan dimiliki sistem.
- Rencana Pengembangan: Susun jadwal pengembangan, alokasi sumber daya, dan anggaran untuk proyek.

3. Desain Sistem:

- Arsitektur Sistem: Rancang struktur dan komponen sistem, termasuk basis data, back-end, dan antarmuka pengguna.
- Antarmuka Pengguna (UI/UX): Desain antarmuka yang intuitif dan menarik, memastikan mudah digunakan oleh pengguna.
- Model Data: Buat skema basis data yang sesuai untuk menyimpan informasi tentang jurusan kuliah, peluang karier, dan profil pengguna. (Teguh, 2012)

4. Pengembangan Prototipe:

- Pembangunan Sistem: Implementasikan desain sistem dalam bentuk prototipe fungsional.
- Pengembangan Fitur Inti: Fokus pada pengembangan fitur inti seperti tes minat dan bakat, pencarian jurusan, dan tampilan informasi jurusan.
- Uji Fungsional: Uji fungsionalitas prototipe untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai yang diharapkan.

5. Uji Coba dan Evaluasi:

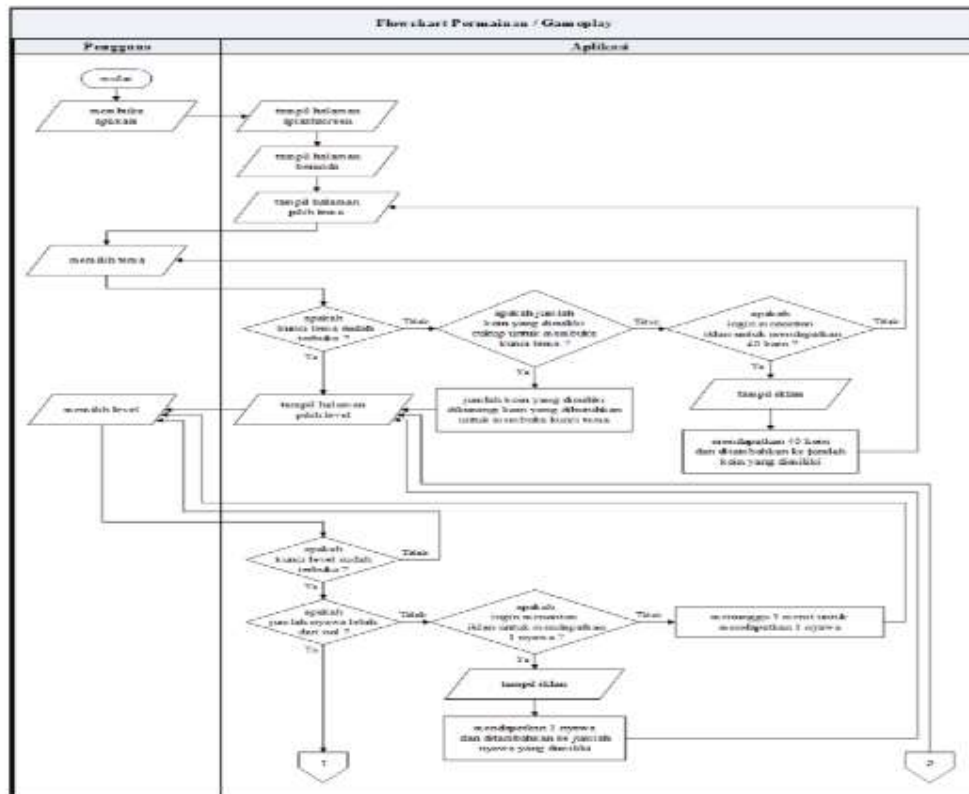
- Uji Pengguna: Uji prototipe dengan kelompok pengguna target, seperti siswa SMA, dan kumpulkan umpan balik tentang pengalaman mereka.
- Evaluasi Kinerja: Evaluasi kinerja prototipe berdasarkan kriteria kesuksesan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- Perbaiki Prototipe: Gunakan umpan balik dari pengguna untuk memperbaiki dan mengembangkan prototipe menjadi versi yang lebih baik.

6. Implementasi dan Peluncuran:

- Pengimplementasian Sistem: Implementasikan sistem berdasarkan versi prototipe yang telah divalidasi.
- Pelatihan Pengguna: Berikan pelatihan kepada pengguna sistem, termasuk guru dan konselor yang akan menggunakan platform ini dengan siswa.
- Peluncuran Resmi: Lakukan peluncuran resmi sistem kepada pengguna akhir.

7. Pemeliharaan dan Peningkatan Berkelanjutan:

- Pemantauan dan Pemeliharaan: Pantau kinerja sistem secara berkala dan perbaiki bug atau masalah yang muncul.
- Peningkatan Berkelanjutan: Terus kembangkan sistem dengan menambahkan fitur baru berdasarkan umpan balik pengguna dan perkembangan teknologi.
- Perbaiki Keamanan: Pastikan sistem terus diperbarui untuk menjaga keamanan data pengguna. (Sugiyono, 2017)



Gambar 1. Diagram Alur Permainan / *Gameplay*

Dengan mengikuti langkah-langkah ini secara rinci, Anda dapat mengembangkan sistem pembuatan yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pemilihan jurusan kuliah.

Proses pengembangan yang terperinci ini membantu memastikan bahwa sistem yang dihasilkan adalah solusi yang komprehensif dan berkualitas. Metode ini dapat dilihat melalui diagram alur pikir dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Alur Pikir Pengabdian Masyarakat

Implementasi IPTEKS (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam tema "Sistem Model Pengembangan dan Pelatihan Potensi untuk Siswa SMA Sebagai Pertimbangan Dalam Memilih Jurusan Kuliah Melalui Game" dapat melibatkan berbagai teknologi dan konsep, seperti:

1. **Sistem Informasi:** Pengembangan sistem informasi yang terintegrasi untuk memfasilitasi proses pemilihan jurusan berdasarkan potensi dan minat siswa. Sistem informasi ini dapat mencakup basis data tentang berbagai jurusan dan prospek karir, serta algoritma pemilihan yang sesuai.
2. **Pengembangan Perangkat Lunak:** Pembuatan aplikasi atau permainan komputer yang interaktif dan informatif untuk membantu siswa dalam memahami minat, bakat, dan kompetensi mereka.

Aplikasi ini dapat menyediakan kuis, tes, dan informasi tentang berbagai jurusan serta jalur karir yang relevan.

3. **Kecerdasan Buatan (AI):** Penerapan teknologi kecerdasan buatan untuk menganalisis data potensi dan minat siswa secara lebih akurat. AI dapat membantu dalam mengidentifikasi pola-pola kompleks dalam data siswa dan memberikan rekomendasi yang lebih personal.

4. **Pengembangan Game Edukatif:** Pembuatan permainan edukatif yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa dalam memahami berbagai aspek tentang jurusan dan karir yang mereka minati. Permainan ini dapat mencakup simulasi situasi-situasi dunia nyata yang relevan dengan berbagai bidang studi.

5. **Analisis Data:** Penggunaan teknik analisis data untuk mengevaluasi efektivitas sistem dan strategi dalam membantu siswa dalam memilih jurusan. Analisis ini dapat memberikan wawasan tentang pola-pola pemilihan jurusan, kesuksesan siswa di jurusan yang dipilih, dan faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pemilihan jurusan.

6. **Pengembangan Kurikulum:** Pengembangan kurikulum atau program pelatihan yang terintegrasi dengan sistem pemilihan jurusan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang diperlukan untuk sukses di jurusan yang dipilih.

7. **Pelatihan Konselor dan Guru:** Pelatihan bagi konselor dan guru tentang penggunaan teknologi dan strategi yang efektif dalam membantu siswa dalam memilih jurusan. Hal ini termasuk penggunaan sistem informasi, perangkat lunak, dan pendekatan konseling yang sesuai.

8. **Pelatihan Soft Skills:** Pembangunan program pelatihan untuk mengembangkan soft skills yang penting dalam dunia kerja, seperti kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan kerja tim. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler atau workshop yang diselenggarakan oleh sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang berjudul "Sistem Model Pengembangan dan Pelatihan Potensi untuk Siswa SMA Sebagai Pertimbangan Dalam Memilih Jurusan Kuliah Melalui Game (MAN YPKM Kuantan Mudik)" telah dilaksanakan dengan sukses dan mencapai berbagai hasil yang signifikan. Melalui serangkaian langkah yang terstruktur dan partisipatif, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa SMA dalam mempertimbangkan pemilihan jurusan kuliah.

Ketercapaian kegiatan ini diukur melalui beberapa indikator utama, yaitu tingkat partisipasi, peningkatan pemahaman, dan dampak langsung pada pemilihan jurusan kuliah. Tingkat partisipasi yang tinggi, dengan lebih dari 40 siswa/i yang mengikuti penyuluhan dan sosialisasi, menunjukkan antusiasme dan komitmen pada pelajar atau siswa. Peningkatan pemahaman yang signifikan, sebagaimana diukur melalui pre-test dan post-test, menunjukkan efektivitas metode edukasi yang digunakan. Dampak langsung pada pemilihan jurusan kuliah terlihat dari hasil pengumpulan data mengenai pemilihan jurusan kuliah oleh siswa MAN YPKM Kuantan Mudik.

Keterlibatan generasi muda juga menjadi salah satu pencapaian penting. Melalui pendekatan yang inklusif, kegiatan ini berhasil menarik perhatian pelajar di MAN YPKM Kuantan Mudik. Para siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang jurusan yang tersedia pada jenjang pendidikan kuliah, tetapi juga dilibatkan secara aktif melalui game yang bertujuan membantu mereka dalam mempertimbangkan pemilihan jurusan kuliah. Selain itu, siswa juga diberikan pelatihan tentang cara-cara efektif untuk menyebarkan informasi dan meningkatkan kesadaran di kalangan teman sebaya dan masyarakat luas.

Dengan demikian, mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga agen perubahan yang dapat mempengaruhi perilaku positif di lingkungan mereka. Kegiatan ini juga membuka peluang bagi siswa untuk berkolaborasi dengan berbagai pihak seperti pemerintah daerah dan lembaga pendidikan, sehingga memperkuat jaringan dan dukungan dalam upaya memajukan pendidikan. Keterlibatan tersebut tergambar dari dokumentasi dibawah ini.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 3.

Pemaparan Materi dan Diskusi Terkait Pertimbangan Jurusan Kuliah

Pengabdian ini menjadi bukti nyata dari upaya kolaboratif antara tim pengabdian dari universitas dan lembaga Pendidikan MAN YPKM Kuantan Mudik dalam meningkatkan kesadaran mengenai jenjang pendidikan kuliah. Dengan penyampaian informasi yang jelas dan penggunaan media visual yang menarik, kegiatan ini berhasil menciptakan forum diskusi yang produktif. Peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berdiskusi, memberikan pertanyaan, serta memberikan pendapat mereka yang mencerminkan komitmen kuat terhadap menempuh jenjang pendidikan kuliah.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman dan partisipasi masyarakat dalam sistem model pengembangan dan pelatihan potensi untuk siswa SMA melalui game mempertimbangkan jurusan kuliah. Dengan keberhasilan ini, diharapkan siswa-siswa sudah mengetahui jurusan yang akan dipilih dalam menempuh jenjang pendidikan kuliah. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa MAN YPKM Kuantan Mudik, tetapi juga mendorong perubahan nyata dalam pendidikan mereka. Keberlanjutan program ini juga didukung melalui monitoring untuk memastikan bahwa program berjalan dengan lancar. Dengan demikian, tujuan utama kegiatan ini yaitu meningkatkan pemahaman dan partisipasi masyarakat dalam sistem model pengembangan dan pelatihan potensi untuk siswa SMA melalui game mempertimbangkan jurusan kuliah.



Gambar 4.

Penyamaan Persepsi Siswa MAN YPKM Kuantan Mudik dan Tim Pengabdian

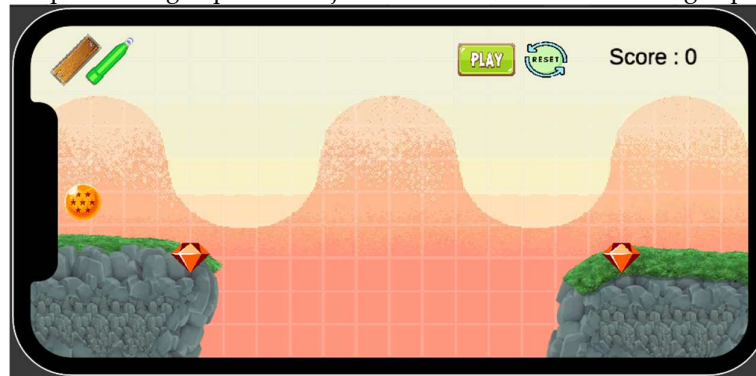
Penyamaan persepsi antara siswa-siswi MAN YPKM Kuantan Mudik dengan tim pengabdian merupakan Langkah penting dalam memastikan kelancaran dan keberhasilan program. Melalui sesi interaktif dan forum diskusi, tim pengabdian berupaya memahami perspektif dan kekhawatiran siswa-siswi terhadap pemilihan jurusan dalam jenjang pendidikan kuliah. Menggunakan pendekatan secara inklusif, tim pengabdian tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi menerima umpan balik atau feedback dari siswa-siswi untuk lebih meningkatkan efektivitas strategi. Selain itu, digunakan bahasa yang mudah dipahami serta media visual yang menarik untuk membantu memperjelas gagasan yang disampaikan oleh tim pengabdian sehingga siswa-siswi lebih mengerti mengenai informasi yang diperoleh.

Dengan melalui proses ini, tercipta dasar kolaborasi antara tim pengabdian dan siswa-siswi dalam bentuk pemahaman sesama dalam mempertimbangkan pemilihan jurusan kuliah. Dengan demikian, diharapkan siswa-siswi MAN YPKM Kuantan Mudik dapat melakukan pemilihan jurusan kuliah yang sesuai setelah diberikan informasi oleh tim pengabdian. Tampilan aplikasi dapat dilihat pada serangkaian gambar dibawah berikut.



Gambar 5.
Tampilan Halaman Utama

Menu pertama yang muncul pada saat membuka aplikasi adalah halaman utama yang menampilkan 3 opsi yang dapat digunakan oleh siswa-siswi. Opsi-opsi ini melambangkan beberapa jurusan-jurusan yang dapat ditempuh pada jenjang pendidikan kuliah, serta terdapat tombol untuk mengecek hasil dari pertimbangan pemilihan jurusan kuliah berdasarkan ketiga opsi tersebut.



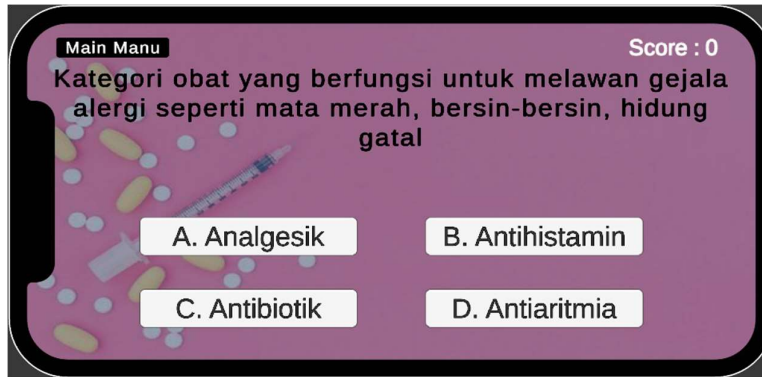
Gambar 6.
Tampilan Game Teknik Sipil 1

Apabila menekan opsi 'Teknik Sipil', maka akan muncul suatu game membangun jembatan dari arah kiri ke kanan agar bola dapat menggelinding hingga tujuan.



Gambar 7.
Tampilan Game Teknik Sipil 2

Dengan menggunakan kombinasi dari kerangka, kayu, dan berlian sebagai titik tumpu, jembatan yang dibuat harus dapat menahan beban dari bola yang dilakukan dengan menggunakan sistem *physics* yang realistis.



Gambar 8.
Tampilan Game Farmasi

Apabila menekan tombol 'Farmasi', maka akan muncul tampilan game tipe *quiz* yang dimana siswa-siswi dapat menjawab berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan jurusan farmasi. Skor hasil dari game ini diukur berdasarkan berapa jawaban yang benar.



Gambar 9.
Tampilan Game Teknik Informatika

Pada tampilan 'Teknik Informatika', maka akan muncul game dimana siswa-siswi harus menghubungkan bahasa pemrograman dengan pekerjaan yang menggunakannya. Apabila benar, maka garis akan otomatis tersambung dan tidak dapat dilepas.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada siswa-siswi MAN YPKM Kuantan Mudik ini berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu menerapkan sistem model pengembangan dan pelatihan potensi sebagai pertimbangan dalam memilih jurusan kuliah melalui game. Tingginya tingkat partisipasi membuktikan bahwa antusiasme dan komitmen siswa-siswi MAN YPKM Kuantan Mudik dalam menempuh jenjang pendidikan kuliah sangat tinggi. Melalui distribusi materi edukasi, aplikasi yang berjalan dengan lancar, dan forum diskusi secara aktif, siswa-siswi menjadi lebih sadar dan terampil dalam menghadapi jenjang kuliah dengan persiapan matang. Selain itu, dampak positif dari kegiatan ini juga dapat dilihat dari perkuatan hubungan antara siswa-siswi, tim pengabdian, dan pihak sekolah

MAN YPKM Kuantan Mudik dalam mendorong kolaborasi yang lebih erat dalam memajukan bidang pendidikan.

Untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan dampak dari kegiatan pengabdian ini, maka disarankan adanya follow-up dari pihak sekolah terhadap umpan balik yang diberikan oleh siswa-siswi MAN YPKM Kuantan Mudik terkait game pengembangan dan pelatihan potensi siswa-siswi dalam mempertimbangkan pilihan jurusan kuliah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N., & Sari, R. K. (2014). "Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Pemilihan Jurusan Siswa SMA". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(4), 456-467.
- Kristiana, D., & Kurniawan, H. (2016). "Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Sekolah terhadap Pemilihan Jurusan Siswa SMA di Kota Semarang". *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(2), 67-76.
- Sardini, S., C Haryanto, I. (2020). "Pengembangan Sistem Pemilihan Jurusan Perguruan Tinggi dengan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) dan Weighted Product (WP)". *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(1), 54-61.
- Simarmata, J., & Sitompul, O. S. (2019). "Pengembangan Model Konseling Berbasis Game untuk Meningkatkan Kepuasan Siswa dalam Memilih Jurusan Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 168-179.
- Sugiyono. (2017). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Tamsah, H., & Yulianti, Y. (2015). "Implementasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Jurusan SMA dengan Metode TOPSIS". *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Akuntansi*, 1(1), 10-19.
- Teguh, A. R., & Lestari, I. (2012). "Pengaruh Pembimbingan Konseling terhadap Pemilihan Jurusan di SMA". *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(2), 78-86.
- Trivena, V., & Sari, L. A. (2017). "Permainan Edukatif Sebagai Alat Bantu Pengambilan Keputusan Pemilihan Jurusan Sekolah Menengah Atas". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 3(1), 300-308.
- Utami, D., & Wahyuni, S. (2018). "Pengaruh Pemilihan Jurusan terhadap Keberhasilan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Studi di Perguruan Tinggi". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(3), 411-419.
- Wahyuningsih, R., & Agustina, I. (2013). "Hubungan Antara Minat, Bakat, dan Pemilihan Jurusan terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA". *Jurnal Pendidikan Psikologi*, 21(2), 89-98.