

Periode : Genap 2021/20212
Tahun : 2022
Skema Abdimas : Perwujudan SDM Untuk Penguasaan dan Pengembangan Teknologi Masa Depan
Tema Renstra : Pengembangan Seni & Budaya/Industri Kreatif (Arts & Culture/ Creative Industry) dan
Teknologi Informasi & Komunikasi (Information & Communication Technology)

LAPORAN KEGIATAN
PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT INSIDENTAL
SOSIALISASI ALTERNATIF MEIA PEMBELAJARAN ANAK
DENGAN GAME EDUKASI



Oleh:

Ketua	: Diah Aryani, ST, M.Kom	0421088001
Anggota	: Dr. Nenden Siti F., S.Si, M.Kom	0324117004
	Hani Dewi Ariessanti, S.Kom., M.Kom	0418047806
	Syahrizal Dwi Putra, ST., M.Kom	0307057504

Fakultas Ilmu Komputer / Teknik Informatika

Universitas Esa Unggul

2022

**Halaman Pengesahan Laporan
Program Pengabdian Masyarakat Insidental
Universitas Esa Unggul**

Judul Pengabdian Masyarakat : Sosialisasi Alternatif Media Pembelajaran Anak dengan Game Edukasi

Nama mitra sasaran : SDN Kutaraharja 3

Ketua tim

a. Nama : Diah Aryani,ST., M.Kom

b. NIDN : 0421088001

c. Jabatan Fungsional : Lektor

d. Fakultas/Program Studi : Teknik Informatika

e. Bidang Keahlian : Sistem Informasi

f. Telepon : 082225968710

f. email : diah.aryani@esaunggul.ac.id

Jumlah Anggotas Dosen : 3 orang

Jumlah Anggotas Mahasiswa : -

Lokasi kegiatan mitra : Karawang

Alamat : Dusun Curug Kadongdong, Kutaraharja, Kec.Banyusari

Kabupaten/Kota : Karawang

Propinsi : Jawa Barat

Periode/waktu kegiatan : 16 Agustus 2022

Luaran yang dihasilkan : Laporan Kegiatan Abdimas

Usulan/Realisasi Anggaran


a. Dana Internal UEU : Rp. -

Menyetujui,
Dekan Fakultas

Jakarta, 16 Agustus 2022
Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana


 Universitas
Esa Unggul
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Dr. Vitri Tanjungsari,ST.,M.Sc., M.M 
NIK. 22201087


Diah Aryani, ST., MKom,
NIDN. 0421088001

Daftar Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat Universitas Esa Unggul

1. Ketua Pelaksana

Nama : Diah Aryani
NIDN : 0421088001
Jabatan Fungsional : Lektor
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/Teknik Informatika
Tugas : 1. Membuat Proposal
2. Membuat Rencana Pelaksanaan (Log Book Kegiatan)
3. Membuat Laporan dan Mempublikasikan serta HaKI

2. Anggota 1

Nama : Dr. Nenden Siti F., S.Si, M.Kom
NIDN : 0324117004
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/ Teknik Informatika
Tugas : 1. Membantu Membuat Proposal
2. Membantu Rencana Pelaksanaan (Log Book Kegiatan)
3. Membantu Membuat Laporan dan Mempublikasikan serta HaKI

3. Anggota 2

Nama : Hani Dewi Ariessanti, M.Ko
NIDN : 0418047806
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/Teknik Informatika
Tugas : 1. Membantu Membuat Proposal
2. Membantu Rencana Pelaksanaan (Log Book Kegiatan)
3. Membantu Membuat Laporan dan Mempublikasikan serta HaKI

4. Anggota 3

Nama : Syahrizal Dwi Putra
NIDN : 0307057504
Jabatan Fungsional : Lektor
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/Teknik Informatika
Tugas : 1. Membantu Membuat Proposal
2. Membantu Rencana Pelaksanaan (Log Book Kegiatan)
3. Membantu Membuat Laporan dan Mempublikasikan serta HaKI

Daftar Isi

Halaman Pengesahan Proposal	2
Daftar Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat.....	3
Daftar Isi	5
Ringkasan.....	6
Bab 1. Pendahuluan	7
1.1 Analisis Situasi.....	7
1.2 Permasalahan Mitra	7
Bab 2. Solusi Dan Target Luaran.....	7
Bab 3. Metode Pelaksanaan	8
Bab 4. Kelayakan Fakultas dan Prodi	8
Bab 5. Jadwal Kegiatan.....	10
5.1 Kesimpulan	20
Daftar Pustaka	21
Lampiran-lampiran	22

Ringkasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diajukan di SDN Kutaraharja III, bertujuan untuk memberikan sosialisasi terkait alternatif media pembelajaran game edukasi yang dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran online dengan memanfaatkan peluang untuk bermain game yang dapat mendukung peningkatan pelayanan pendidikan kepada guru dan siswa-siswa agar dapat memotivasi kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran dengan aplikasi edukasi. Target khusus yang ingin dicapai adalah pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan aplikasi game edukasi guna mendukung pembelajaran online secara efektif dan efisien sebagai pendukung pelayanan pendidikan di SDN Kutaraharja III pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga diharapkan dapat mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran melalui pemberian tugas atau quiz dengan Game edukasi tercapai tujuan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran. Sementara metode yang digunakan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada game edukasi diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman dan penguasaan para dewan guru mendukung pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan Game edukasi tersebut alternative metode pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Kata Kunci : *Gamifikasi, Game edukasi, efektif*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Peran Perguruan Tinggi dalam menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat khususnya bagaimana mengatasi permasalahan yang terjadi dimasyarakat yaitu melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Dengan diadakannya Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat diharapkan masyarakat mampu mengatasi dan menghadapi persoalan serta tantangan yang semakin berkembangnya teknologi ICT yang memberikan pengaruh secara masif dimana salah satunya berdampak pada perkembangan industri games yang mendorong para pendidik untuk semakin kreatif dalam merancang proses pembelajaran, oleh karena itu metode gamifikasi menggunakan Game edukasi merupakan salah satu solusi pemanfaatan aplikasi pembelajaran dengan metode yang lebih interaktif yang dapat dipergunakan secara gratis. Sehingga untuk mendukung pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan, menarik dan efektif melalui proses pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan Game Edukasi dapat memberikan solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran yang dapat memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut di SDN Kutaraharja III serta sebagai upaya untuk membentuk tenaga pendidik (guru) yang terampil, kreatif dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari perkembangan ICT saat ini.

1.2 Permasalahan Mitra

Terbatasnya kemampuan dan keterampilan guru, staf pendidikan merupakan salah satu penyebab kendala pelayanan pendidikan yang berdampak pada pelayanan pendidikan yang tidak optimal khususnya pusat pelayanan pembelajaran berbasis ICT di sekolah tersebut, tingkat pemahaman yang masih kurang pemahaman terkait bagaimana pendidik dalam berkeaktifitas menggunakan pemanfaatan metode pembelajaran interaktif dengan aplikasi game edukasi. Sehingga dengan adanya sosialisasi pemanfaatan Game edukasi dapat memotivasi para dewan guu untuk menciptakan kreativitas para guru dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di SDN Kutaraharja III. Tuntutan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan ICT yang juga berdampak pada dunia pendidikan mengharuskan pihak sekolah dan segenap pendukung pembelajaran siswa tentunya harus

meningkatkan kemampuan serta mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui evaluasi hasil pembelajaran yang juga terdapat dalam Game edukasi tersebut. Oleh karena dibutuhkan suatu kegiatan yang bertujuan untuk pendalaman dan pengembangan kompetensi keterampilan khususnya penggunaan aplikasi berbasis IT, ketidaktahuan bagaimana memulai, apa saja yang diperlukan dan kemana mendapatkan dukungan untuk upaya evaluasi dan peningkatan kompetensi tersebut ?

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi yang diperlukan yaitu pemberian sosialisasi dengan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada Game edukasi yang diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman dan penguasaan Game edukasi sebagai salah satu alternative metode gamifikasi yang mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan guna pendukung meningkatkan, menambah pengetahuan dan kemampuan para Guru dalam pengelolaan pembelajaran yang lebih kreatif.

Untuk jenis luaran yang dapat dirasakan adalah meningkatkan pemahaman dan kemampuan secara praktis serta kreativitas para guru tentang kegunaan dari Game edukasi sebagai pendukung pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan pada era digitalisasi untuk menghasilkan keterampilan Guru yang terampil, kreatif dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan pembelajaran berbasis IT dengan mempertimbangkan nilai-nilai antara lain nilai ekonomis, nilai fungsional, nilai psikologis dan nilai kreatif dan nilai inovatif.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk sosialisasi mengenai bagaimana pemanfaatan metode gamifikasi dengan Game edukasi sebagai pendukung pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan dengan metode sosialisasi praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya. Adapun tahapan yang dilalui terdiri dari :

1. Analisis Kebutuhan yaitu kebutuhan training merupakan alat untuk memetakan sosialisasi dan pengembangan kebutuhan pembelajaran untuk menumbuhkan bakat di tingkat manapun dalam bisnis untuk memenuhi kebutuhan bisnis di tahun mendatang
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi sosialisasi, alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan sosialisasi sebagai upaya mendukung pelayan pendidikan pembelajaran menggunakan metode gamifikasi dengan Game edukasi.
3. Pelaksanaan yaitu memberikan pengenalan kepada guru terkait pemilihan *Game edukasi* sebagai media pembelajaran interaktif, menarik dan menyenangkan dengan penyampaian materi pengenalan layanan yang terdapat pada Kahoot, wordwall, Educandy, Edugame aplikasi game edukasi berbasis Augmented reality.
4. Evaluasi dan Refleksi bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat dan Mitra, hal ini dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama sosialisasi.

BAB IV

KELAYAKAN FAKULTAS DAN PRODI

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, Fakultas dan Prodi mengemban tugas pokok sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta permasalahan masyarakat baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.

2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Melalui LPPM–UEU pelaksanaan kegiatan untuk menyelenggarakan koordinasi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan penelitian serta pengkajian dan pendokumentasian kegiatan penelitian tersebut, selain itu LPPM–UEU ikut mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian, dengan tugas pokok: menyelenggarakan kegiatan penelitian di bidang sains, teknologi, dan sosial budaya serta menyelenggarakan kajian di bidang pembangunan dan pengembangan di bidang *sains*, teknologi, ekonomi dan sosial budaya.

Melalui LPPM–UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok :

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan sosialisasi masyarakat.
2. Melaksanakan pengembangan konsepsi terhadap pembangunan berbasis masyarakat.

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan LPPM-UEU didukung oleh para peneliti yaitu para Dosen di Universitas Esa Unggul. Dari latar belakang yang berbeda dari TIM diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mendukung terlaksananya program pengabdian masyarakat tentang Pemanfaatan metode gamifikasi dengan Game edukasi sebagai upaya untuk Pengembangan Pembelajaran yang interaktif, menarik dan

menyenangkan di SDN Kutaraharja III dari tim pengusul Perguruan Tinggi adalah Dosen Teknik Informatika Universitas Esa Unggul.

Proyeksi kegiatan dan konsep pemikiran tetap memperhatikan faktor :

1. Keberhasilan, maksudnya adalah suatu organisasi dibangun oleh keberhasilan individunya untuk pencapaian sasaran individualnya.
2. Kemampuan berinteraksi, maksudnya adalah pemasaran yang bersifat dinamis dan inovasi merupakan bentuk hubungan dan komunikasi yang memiliki keterhubungan pada suatu tindakan timbal balik yang saling mempengaruhi antara aktor dalam sebuah organisasi.
3. Evaluasi kinerja, evaluasi kepuasan dan suatu kepercayaan merupakan hal pokok dari bagian manajemen untuk mensukseskan kegiatan proses bisnisnya.
4. Sudut pandang atau perpektif dari bentuk perubahan dan bentuk keterhubungan merupakan dua hal perpektif yang saling mendukung untuk kesuksesan.
5. Sumber daya manusia atau sebuah komponen yang berhadapan langsung dengan teknologi tentunya akan dipengaruhi oleh: *optimism, Innovativeness, Discomfort dan Insecurity.*

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2022 merupakan salah satu upaya dalam memberikan solusi media pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar para siswanya selama pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pada dunia pendidikan adalah berbentuk kegiatan sosialisasi pemanfaatan Game edukasi yang merupakan media pembelajaran game edukasi sebagai pendukung pembelajaran daring pada dunia pendidikan dengan tahapan antara lain; perencanaan, sosialisai dan evaluasi yang disertai dengan pengisian kuisoner setelah pelaksanaan abdimas.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dimulai dengan mempersiapkan pendaftaran peserta melalui whatsapp group yang dikoordinasikan dengan kepala sekolah SDN Kutaraharja III. Selain itu materi sosialisasi tentang Game edukasi, alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan sosialisasi yang dimulai dari pembuatan undangan sosialisasi daring melalui zoom, pembuatan link absensi dan kuisoner menggunakan google form yang akan diberikan kepada para peserta diakhir sosialisasi ini.

Pada kegiatan PKM ini dihadiri oleh 15 dewan guru yang dilaksanakan secara online, dimana para peserta yang bergabung pada kegiatan sosialisasi dengan pemberian materi sosialisasi melalui presentasi/ceramah, diskusi dan tanya jawab menggunakan aplikasi zoom, pada sosialisasi ini masing-masing peserta dihibmabu untuk mempergunakan dua tools atau perangkat untuk memdukung sosialisasi ini yaitu laptop atau komputer dan Hp atau Smart Phone agar dapat mengikuti praktik langsung menggunakan Kahoot baik sebagai siswa maupun sebagai guru. Berikut adalah gambar tahap perencanaan dari kegiatan PKM berupa undangan melalui Whatsapp group dan materi sosialisasi ini.

Hani Dewi is inviting you to a scheduled Zoom meeting.

Topic: GAME EDUCATION FOR LEARNING MEDIA
Time: Aug 16, 2022 10:15 PM Jakarta

Join Zoom Meeting
[https://us06web.zoom.us/j/86530800425?](https://us06web.zoom.us/j/86530800425?pwd=NkFaK0lsNHNoT0hxbHphWmhGNUQ2UT09)
pwd=NkFaK0lsNHNoT0hxbHphWmhGNUQ2UT09

Meeting ID: 865 3080 0425
Passcode: 18hLyE

Gambar 1. Undangan Sosialisasi Daring

The image shows three stacked slides for an online socialization event. The top slide features the Universitas Esa Unggul logo and text: "KEGIATAN ABDIMAS UNIVERSITAS ESA UNGGUL 2022 SDN KUTARAHARJA 3". The middle slide contains the main topic: "Sosialisasi Game Edukasi Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Anak". The bottom slide, titled "DAFTAR PERMAINAN", displays six educational game thumbnails with their names: "Menyusun Angka", "Nyanyuk Adventure", "Mamat Adventure", "Diri Ku", "Menghitung Waktu", and "pH Shoot".

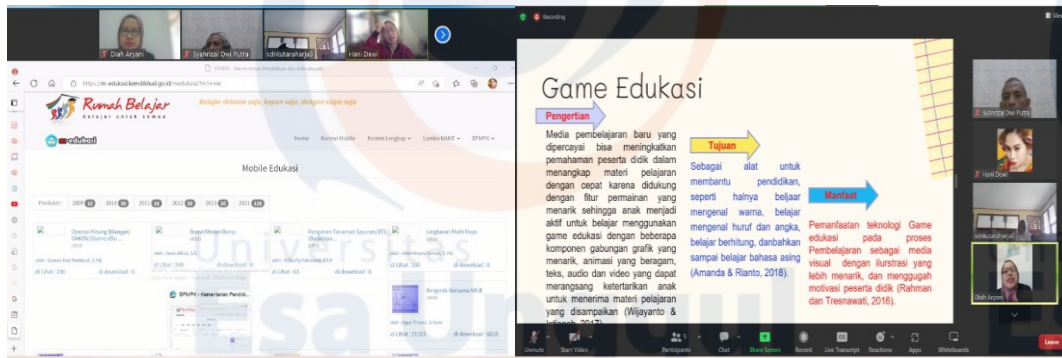
Gambar 2. Materi Sosialisasi Daring Game edukasi

b. Sosialisasi

Kegiatan PKM dengan sosialisasi secara daring ini dilaksanakan melalui penjelasan materi Kahoot dengan presentasi, para peserta diwajibkan memiliki akun Gmail atau lainnya sebagai syarat agar dapat login pada Kahoot. Setelah para peserta login dengan masing-masing akun dilanjutkan dengan penggunaan langsung Game edukasi. Setelah itu dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Sebagian peserta ada yang belum mengetahui Game edukasi, ada juga yang hanya mendengar dan yang sudah pernah mencoba. Pada sosialisasi ini dijelaskan cara bergabung dalam Kahoot, membuat tugas atau quiz

Selama pelaksanaan sosialisasi daring tentang Kahoot juga dipraktikkan secara langsung bagaimana para guru dapat melaksanakan pembuatan pre-test, post-test, latihan soal dan lainnya. Pada sosialisasi ini juga diperkenalkan fitur-fitur yang terdapat pada Game edukasi yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. Pada fitur game dapat dibuat pertanyaan serta menentukan jawabannya dengan keunikan, peserta diminta untuk memilih jawaban yang diwakili oleh warna atau gambar yang mewakili setiap jawaban. Game edukasi ini memiliki alamat website yang berbeda antara pengajar dan peserta didik, website pengajar yaitu : <https://kahoot.com>; <https://quizizz.com>; <https://wordwall.net/>; <https://www.educandy.com/>; <https://belajar.kemdikbud.go.id/edugame> ; <https://belajar.kemdikbud.go.id/augmented> untuk peserta didik atau siswa. Kahoot beserta fitur-fitur yang ada dapat diakses secara gratis namun diperlukan koneksi internet untuk dapat menggunakan fitur game baik penggunaan secara individu maupun berkelompok.

Selain itu selama sosialisasi daring ini juga terdapat diskusi-diskusi antara lain bagaimana proses penilaian serta pengunduhannya sehingga para guru dapat langsung memperoleh nilai secara otomatis. Untuk mempermudah para peserta dalam memahami sosialisasi ini, kami juga memberikan video rekaman sosialisasi yang dikirimkan kepada peserta dengan link google drive, berikut merupakan gambar tampilan sosialisasi daring media pembelajaran anak dengan game edukasi.



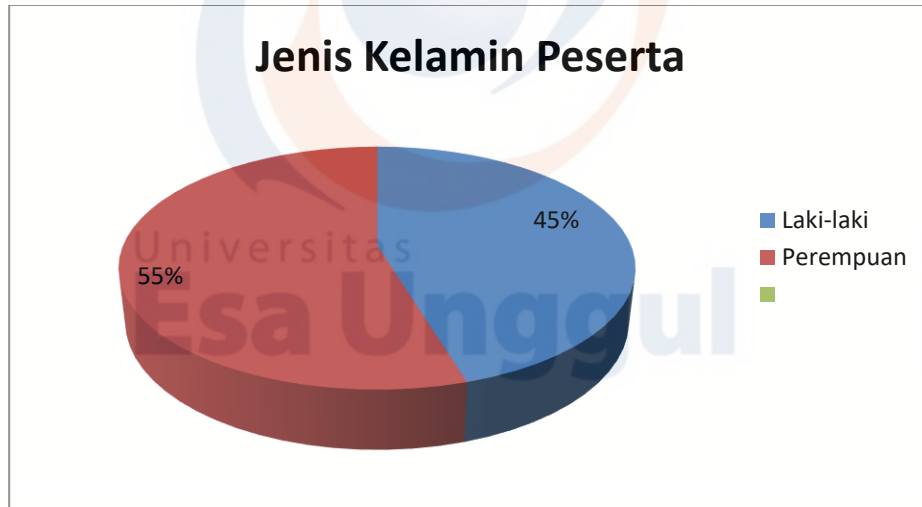
Gambar 3. Rekaman Video Sosialisasi Daring Game edukasi

Kegiatan PKM melalui pelaksanaan sosialisasi praktek langsung yang dipandu oleh kami selaku trainer ,dimana para peserta diberikan materi berupa video Sosialisasi yang guna supaya peserta dapat melanjutkan mempelajari diluar waktu sosialisasi.

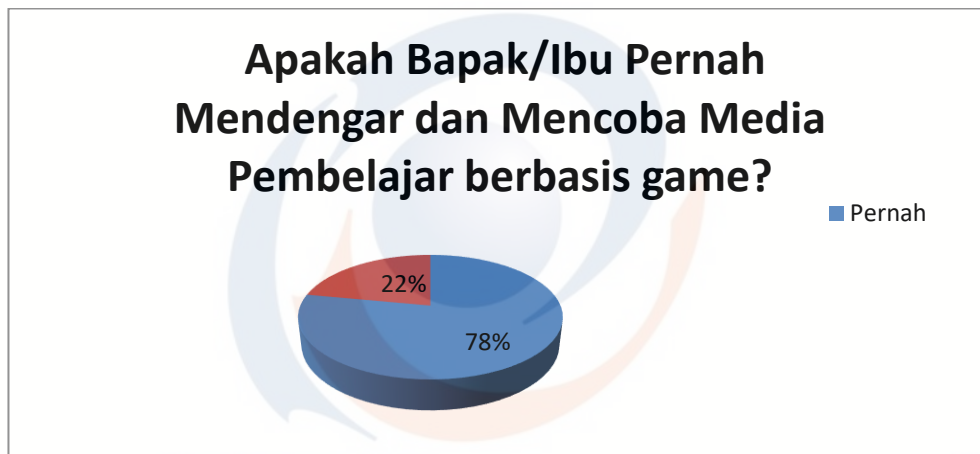
Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan PKM secara daring dengan tema sosialisasi game edukasi Game edukasi di SDN Kutaraharja, maka para dewan guru selaku peserta training diberikan kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta atau para guru SDN Kutaraharja III terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang salah satunya yaitu game edukasi Kahoot ini.

Pelaksanaan survey Pembelajaran dalam kegiatan abimas ini, survei ditujukan untuk melihat pelaksanaan dan tantangan belajar online yang lebih interaktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan inovasi media pembelajaran di era revolusi 5.0 saat ini . Survey kuisioner terdiri dari 5 pertanyaan dengan jumlah 9 responden yang mengisi dengan hasil sebagai berikut :



Gambar 4. Presentasi Jenis Kelamin Responden



Gambar 5. Hasil Survey Kuisisioner Sosialisasi Daring Game edukasi (Pertanyaan 1)



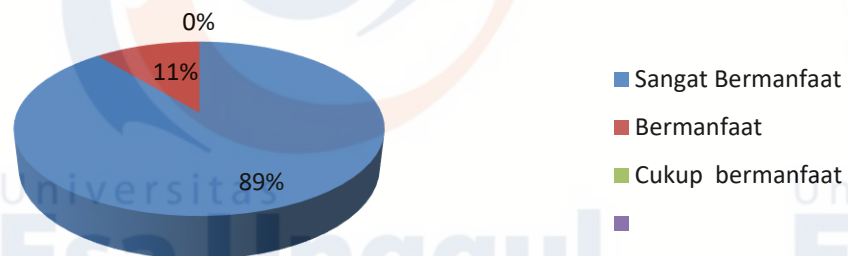
Gambar 6. Hasil Survey Kuisisioner Sosialisasi Daring Game edukasi (Pertanyaan 2)

Setelah dilakukan kegiatan ini, apakah tertarik untuk menggunakan media pembelajaran game edukasi



Gambar 7. Hasil Survey Kuisisioner Sosialisasi Daring Game edukasi (Pertanyaan 3)

Kesan Dan Saran terhadap Webinar 'Sosialisasi alternatif Media Pembelajaran anak dengan Game Edukasi' pada hari ini



Gambar 8. Hasil Survey Kuisisioner Sosialisasi Daring Game edukasi (Pertanyaan 4)



Gambar 9. Hasil Survey Kuisisioner Sosialisasi Daring Game edukasi (Pertanyaan 5)

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan memberikan sosialisasi daring tentang game edukasi Game edukasi di SDN Kutaraharja III berjalan dengan baik dan lancar serta adanya respon yang antusias dari peserta sosialisasi yang terdiri atas 9 peserta sosialisasi. Dimana dari hasil survey dapat diketahui 22% peserta belum pernah mendengar dan mencoba media pembelajar berbasis game dan 78% sudah pernah mendengar dan mencoba media pembelajar berbasis game, 22% peserta cukup tertarik untuk menggunakan game edukasi sebagai alternatif media pembelajaran dan 78% tertarik untuk menggunakan game edukasi sebagai alternatif media pembelajaran, untuk kesan dan saran terhadap webinar 'sosialisasi alternatif media pembelajaran anak dengan game edukasi pada kegiatan abdimas ini 11% menyatakan bermanfaat dan 89% menyatakan sangat bermanfaat.

Selama proses sosialisasi daring ini yang dilaksanakan beberapa metode baik pemaparan materi beberapa aplikasi game edukasi sebagai alternatif media pembelajaran anak yang bisa dijadikan pilihan oleh para peserta dapat disimpulkan bahwa kendala para peserta dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi antara lain; masih terdapat beberapa peserta yang tidak memiliki kemampuan dalam mengikuti perkembangan teknologi, fasilitas sekolah yang kurang mendukung dalam menyediakan layanan internet sehingga hal ini dapat menghambat sekolah untuk peningkatan penyelenggaraan pembelajaran daring ini.

Dengan adanya sosialisasi game edukasi Game edukasi ini diharapkan dapat terjadi sharing dan transfer knowledge kepada para dewan guru SDN Kutaraharja III sehingga dapat tercapai kemampuan yang merata dalam pemahaman dan penguasaan para dewan guru mendukung pembelajaran menggunakan Game edukasi tersebut alternative metode pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka:

Simanihuruk L., Simarmata J., Sudirman M., dkk, 2019, *E-Learning Implementasi dan Inovasinya*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, Jakarta

LPPM.(2020), *Handbook Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Universitas Esa Unggul, Jakarta.

LPPM.(2020), *Juknis Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Universitas Esa Unggul, Jakarta.

RISTEKDIKTI. (2019), *Panduan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi, EDISI XII EDISI REVISI*, Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta.

Lampiran 1. Surat Pernyataan Kerjasama Mitra
Lampiran 1. Surat Tugas pimpinan/Dekan Fakultas



No : 001/STPM/Dekan/Fasilkom/UEU/III/2022
Perihal : **Surat Tugas Pengabdian Masyarakat**

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Esa Unggul Di
tempat.

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Vitri Tundjungsi, ST., M.Sc. MM
Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menugaskan kepada : Bapak/Ibu Dosen (Nama-Nama terlampir)

Untuk melakukan Tugas Pengabdian Kepada Masyarakat pada semester Genap Tahun Akademik 2021/2022.

Demikianlah surat tugas ini dibuat sebagai dasar untuk melakukan Pengabdian Pada Masyarakat dan apabila dikemudian hari ternyata ada kekeliruan pada surat tugas ini, maka segala sesuatunya akan ditinjau kembali.

Jakarta, 1 Maret 2022

A handwritten signature in black ink, followed by the official logo of Universitas Esa Unggul Fakultas Ilmu Komputer.

Universitas
Esa Unggul
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Dr. Vitri Tundjungsi, ST., M.Sc. MM
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Lampiran
Surat Tugas Pengabdian Masyarakat
001/STPM/Dekan/Fasilkom/UEU/III/2022

NO	NIDN	KODE NAMA DOSEN
1.	0323107101	7033 - MALABAY , S.Kom, M.Kom
2.	0321029501	7176 - IKSAN RAMADHAN , , S.Kom, M.Kom
3.	0311087701	1162 - RIYA WIDAYANTI , S.Kom, MMSI
4.	0629077803	7813 - MAIMUN , ST, M.T
5.	0327085901	5382 - Drs. HOLDER SIMORANGKIR , M.Kom
6.	0326049301	7892 - WINDA SUCI LESTARI NASUTION , S.Pd.I., M.Pd.
7.	0318018202	7553 - NOVIANDI , S.Kom, M.Kom
8.	0309039501	7174 - SAWALI WAHYU , S.Kom, M.Kom
9.	0421088001	7841 - DIAH ARYANI , ST, M.Kom
10.	0307117103	7200 - YULHENDRI , ST, M.T
11.	0311026702	7436 - POPONG SETIAWATI , S.Kom.MMSI
12.	0315108201	7673 - HABIBULLAH AKBAR , S.Si, M.Sc, Ph.D
13.	0304029101	7266 - SANDFRENI , S.SI, M.T
14.	0320026801	7465 - BINASTYA ANGGARA SEKTI , ST, MM
15.	0321088802	7541 - ARIEF ICHWANI , ST, MT
16.	0325106702	8080 - ADI WIDIANTONO , S.Kom, M.Kom
17.	0327086603	5009 - KARTINI , S.Kom, MMSI
18.	0307057504	7894 - SYAHRIZAL DWI PUTRA , ST, M.KOM
19.	0326108904	8119 - THEODORA MARIA PUTRI KOMUL , S.Kom., MM.
20.	0305097802	7760 - DIANA NOVITA , ST, MM
21.	0319088902	6711 - TRI ISMARDIKO WIDYAWAN , S.Kom, M.Kom
22.	0315116501	7228 - Ir. NIXON ERZED , MT.
23.	0324117004	8212 - Dr. NENDEN SITI FATONAH , S.Si., M.Kom.
24.	0322027605	7328 - ALIVIA YULFITRI , S.Si,M.T
25.	0324066901	5709 - MUNAWAR , S.TP, M. Msi, Ph.D
26.	0301057601	8218 - Dr. VITRI TUNDJUNGSARI , ST., M.Sc., M.M
27.	0021017305	6592 - AGUNG MULYO WIDODO , ST, M.Sc
28.	0305046404	7993 - HERMANSYAH , S.Kom, M.Kom
29.	0316019003	8126 - JEFRY SUNUPURWA ASRI , S.Kom., M.Kom.
30.	0418047806	7800 - HANI DEWI ARIESSANTI , S.Kom, M.Kom
31.	0307087003	7805 - AGUS HERWANTO , ST, M.M
32.	0330126703	5679 - Dr. BUDI TJAHOJONO , S.Kom, M.Kom
33.	0323027707	7028 - MASMUR TARIGAN , S.T, M.Kom
34.	-	8131 - PATRICIA DIANITA WIJAYA , S.Kom, M.MSI
35.	0305079001	6860 - MUHAMAD HADI ARFIAN , S.Kom, MM
36.	0319028902	7690 - TAUFIK RENDI ANGGARA , S.Si, M.T.
37.	0417089101	7988 - ANIK HANIFATUL AZIZAH , S.Kom, M.IM
38.	0325099001	7397 - ACENG SALIM , S.T, M.T
39.	0305108803	7568 - ARMANDO RILENTUAH PARHUSIP , S.T, M.T.I
40.	0306048801	7135 - MUHAMAD BAHRUL ULUM , S.Kom, M.Kom
41.	0311048707	7720 - IMAM SUTANTO , S.Kom, M.Kom

42.	0308057005	6959 - BAMBANG IRAWAN , S.Kom, M.Kom
43.	0305027903	6911 - HENDRY GUNAWAN , S.Kom,MM
44.	0326068801	7450 - SURYANI , S.Si, M.Si
45.	0311068902	7389 - YUNITA FAUZIA ACHMAD , S.Kom.M.Kom
46.	0424076401	7097 - Ir. NIZIRWAN ANWAR , MT
47.	8868930017	7145 - Dr. Ir. HUSNI SETIAWAN SASTRAMIHARDJA , MT
48.	0319127407	5960 - MUKHAMAD ABDUH , ST, MT
49.	0301066002	5165 - Ir. KUNDANG KARSONO JUMAN , MMSI
50.	0325107804	5880 - NINA NURHASANAH , SE, MM.
51.	0305116804	7329 - Dr. GERRY FIRMANSYAH , S.T.M.Kom
52.	0330107401	6676 - ARI PAMBUDI , S.Kom, M.Kom
53.	0312076201	5799 - Dra. SRI KLIWATI , M.Kom
54.	0303048103	8068 - ENDAH MURTIANA SARI , ST, MM
55.	-	8165 - NUR HUSNA NASUTION , S.Kom., M.Kom
56.	0308087705	6847-ADEL CHANDRA, S.Kom, MM
57.	0331108402	7279- AHMAD IRFAN, SS, M.Pd
58.	0304107810	7435 - BAMBANG EKO SUPRIYANTO, S.Kom.M.Kom
59.	0318098601	7151 - INDRIANI NOOR HAPSARI, ST, MT
60.	0316038903	7327 - HARRY KURNIAWAN, S.T, M.T
61.	0327098703	7164 - ALFIAN, S.Pd, M.Pd
62.	0316029103	8013 - ANANDA PUTRIANI, S.Pd., M.Pd.
63.	0303047508	7700 - ARIF MUGIYONO, ST, M.Cs
64.	0306086801	6616 - LINDA PURNAMASARI, SS, M.Si.
65.	0321066601	6165 - NUGROHO BUDHISANTOSA, ST, MMSI
66.	0319059102	7522 - NYOMAN PUTRA ANTARA, S.Pd.M.Si
67.	0312059101	7375 - SILVIA RATNA JUWITA, S.Pd, M.Pd
68.	0320105702	5549 - Dr, Ir. HADI DARYANTO, MSc
69.	0331087403	6382 - Dr. HASYIM GAUTAMA, ST. M.Sc

Lampiran 2 Surat Pernyataan Kesiapan Mitra Kerjasama



**PEMERINTAH KABUPATEN KARAWANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
KORWILCAMBIDIK KECAMATAN BANYUSARI
SD NEGERI KUTARAHARJA III**
Alamat : Curug Kadongdong Desa Kutaraharja Kec. Banyusari – Kab. Karawang
E-mail: sdnkutaraharjatir@yahoo.com

**Surat Pernyataan Kerjasama Mitra
Program Pengabdian Kepada Masyarakat**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Wahyu Winarti, S.Pd.
2. Jabatan : Kepala Sekolah
3. Instansi/badan/komunitas (lembaga mitra) : SDN Kutaraharja III
4. Bidang : Pendidikan
5. Alamat : Desa Kutaraharja Kecamatan Banyusari Kabupaten Karawang
6. Jumlah masyarakat sasaran : 10 orang

Menyatakan bersedia sebagai mitra kegiatan Program Kegiatan kepada Masyarakat dengan judul kegiatan : Sosialisasi Alternatif Media Pembelajaran Anak dengan Game Edukasi

Nama Dosen	Jabatan	NIDN	Fakultas
Diah Aryani, S.T, M.Kom	Ketua	0421088001	Ilmu Komputer
Dr. Nenden Siti Fatonah S.Si, M.Kom	Anggota	0324117004	Ilmu Komputer
Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom	Anggota	0418047806	Ilmu Komputer
Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom	Anggota	0307057504	Ilmu Komputer

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Karawang, 6 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



(Wahyu Winarti, S.Pd.)

Lampiran 3. Daftar Hadir Peserta

ABDIMAS SDN KUTARAHARJA 3 - Microsoft Excel

	A	B	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	Timestamp	1. Nama Lengkap	4. Email Aktif	5. Jenis Kelamin	6. Jenjang	7. Kelas Yang Diaj	8. Lama Bertugas	9. Jabatan Di Se	10. Sertifikasi Guru		
2	2022/08/16	ACHDIAT KURNIAHU	achdiatfaiz@gmail.com	Laki - Laki	S1		6 > 11 Tahun	Guru Kelas	Sudah Sertifikasi		
3	2022/08/16	Nengsih,Spd.I	nengsihrosidin03@gmail.com	Perempuan	S1		5 > 11 Tahun	Guru kelas	Sudah Sertifikasi		
4	2022/08/16	IRMAYANI,Sp.D	irmayani194@gmail.com	Perempuan	S1		4 > 11 Tahun	Guru kelas	Sudah Sertifikasi		
5	2022/08/16	Tono suharto	Tonosuharto94@gmail.com	Laki - Laki	S1		6 > 11 Tahun	Guru olahraga	Belum Sertifikasi		
6	2022/08/16	Taufik Rohman Spd.i	Taufikrohman1967@yahoo.com	Laki - Laki	S1		6 > 11 Tahun	GPAI	Sudah Sertifikasi		
7	2022/08/16	Lia Meida	Liameida1986@gmail.com	Perempuan	S1		2 > 11 Tahun	Guru kelas	Belum Sertifikasi		
8	2022/08/16	Wahyu winarti	wahyuwinarti030@gmail.com	Perempuan	S1		2 > 11 Tahun	Kepala sekolah	Sudah Sertifikasi		
9	2022/08/16	Nengsih	hjnengsih403@gmail.com	Perempuan	S1		1 > 11 Tahun	Guru kelas	Sudah Sertifikasi		
10	2022/08/16	Nursari	nursari13@gmail.com	Perempuan	S1		1 > 11 Tahun	Guru kelas	Sudah Sertifikasi		
11											
12											
13											
14											

Lampiran 4. Dokumentasi Foto Kegiatan



Augmented Reality (AR)		
No.	Kelebihan	Kekurangan
1.	Lebih interaktif	Sensitif dengan sudut pandang
2.	Efektif dalam penggunaan	Pembuat konten
3.	Dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media.	Membutuhkan peralatan yang mahal
4.	Modeling objek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa objek.	Membutuhkan perangkat yang mendukung
5.	Pembuat yang tidak memakan terlalu banyak biaya	
6.	Mudah untuk dioperasikan	



KEGIATAN ABDIMAS UNIVERSITAS ESA UNGGUL 2022

SDN KUTARAHARJA 3



Zoom Meeting

Recording

Peranan Teknologi AI di dunia pendidikan

Teknologi kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI) dalam metode belajar dinilai dapat membantu dunia pendidikan mencapai proses pembelajaran yang efektif. Meski tidak dapat menggantikan peran guru, teknologi ini dapat membantu pekerjaan guru dan bisa menghasilkan praktik terbaik di dunia Pendidikan

Bahkan, AI saat ini juga merambah ke sektor pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, bahkan pendidikan profesi

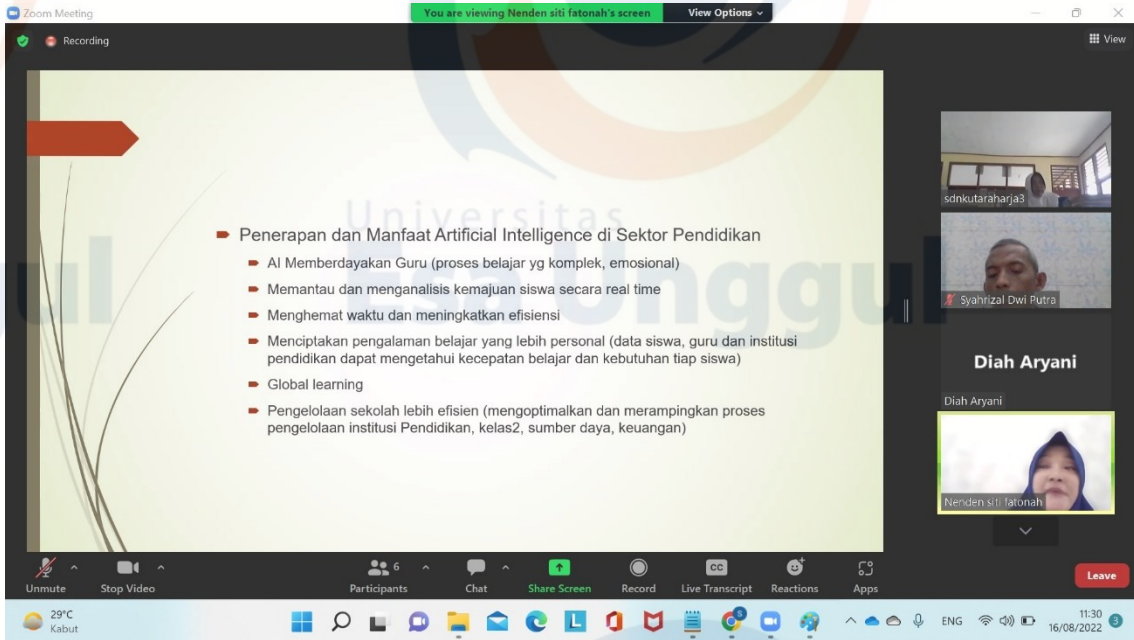
- Pembelajaran Lebih Cerdas (fokus siswa, mandiri)
- Identifikasi Peserta Didik (platform online ini merilis catatan, pekerjaan rumah, kuis, dan tes, dan memungkinkan siswa mengajukan pertanyaan dan tugas untuk penilaian)
- Menilai Tugas



29°C
Kabut



11:25
16/08/2022



Lampiran 5. Sertifikat tim pelaksana kegiatan Abdimas





SERTIFIKAT

Diberikan kepada :

Dr. Nenden Siti Fatonah S.Si, M.Kom

Atas partisipasinya sebagai :

Narasumber

dalam kegiatan Pelatihan:

Sosialisasi Alternatif Media Pembelajaran Anak dengan Game Edukasi

yang diselenggarakan melalui *video conference / Zoom*

Karawang, 16 Agustus 2022



Wahyu Winarti, S.Pd,

Kepala SDN Kutaraharja III



SERTIFIKAT

Diberikan kepada :

Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom

Atas partisipasinya sebagai :

Narasumber

dalam kegiatan Pelatihan:

Sosialisasi Alternatif Media Pembelajaran Anak dengan Game Edukasi

yang diselenggarakan melalui *video conference / Zoom*

Karawang, 16 Agustus 2022



Wahyu Winarti, S.Pd,

Kepala SDN Kutaraharja III



SERTIFIKAT

Diberikan kepada :

Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

Atas partisipasinya sebagai :

Narasumber

dalam kegiatan Pelatihan:

Sosialisasi Alternatif Media Pembelajaran Anak dengan Game Edukasi

yang diselenggarakan melalui *video conference / Zoom*

Karawang, 16 Agustus 2022



Wahyu Winarti, S.Pd,

Kepala SDN Kutaraharja III