

Periode : Semester Genap
Tahun : 2021/2022
Skema : Mandiri
Abdimas
Kode Renstra : 7. HDC

LAPORAN AKHIR
PROGRAM MANDIRI PENGABDIAN MASYARAKAT

Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta
(Periode Pelaksanaan: Mei--Juli 2022)



Pengusul:

- | | | |
|--------------|-------------------------|-----------------|
| 1. Ketua | Khusnul Fatonah, M. Pd. | NIDN 0306049002 |
| 2. Anggota 1 | Nurul Febrianti, M.Pd. | NIDN 0306021991 |
| 3. Anggota 2 | Fadia Noval Nur | NIM 4201419021 |
| 4. Anggota 3 | Mahatma Aditya Wijaya | NIM 6101419022 |
| 5. Anggota 4 | Lu'lu' Azizah | NIM 4201419005 |

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Esa Unggul
Tahun 2022

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

1. Judul Kegiatan Abdimas : Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

2. Nama mitra sasaran : SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

3. Ketua Tim
 - a. Nama : Khusnul Fatonah, M.Pd.
 - b. NIDN : 0306049002
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Fakultas/Prodi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan / PGSD
 - e. Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 - f. Telepon : 085286432481
 - g. Email : khusnul.fatonah@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen : 1 orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : 3 orang
6. Lokasi Kegiatan Mitra : SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

- Alamat : Jalan Pelajar No.19, RT.8/RW.9, Cakung Baru, Kec. Cakung, 13910
- Kabupaten/Kota : Jakarta Timur
- Propinsi : DKI Jakarta
7. Periode/Waktu Kegiatan : Mei—Juli 2022
8. Luaran yang dihasilkan : Laporan Kegiatan

9. Usulan/ Realisasi Anggaran
 - a. Dana Internal UEU : --
 - b. Sumber dana lain (mandiri) : Rp 1.000.000

Jakarta, 21 Juli 2022

Menyetujui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana



Universitas
Esa Unggul
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Dr. Harlinda Syofyan, S.Si., M.Pd.

NIK. 214070540



Khusnul Fatonah, M.Pd.

NIDN. 0306049002

Mengetahui,

Kepala LPPM Universitas Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul
LPPM
22/08/2022

Dr. Erry Yulihya Mulyani, S.Gz. M.Sc.

NIK. 209100388

Identitas dan Uraian Umum

1. Judul Pengabdian : Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta
2. Tim Pelaksana :

| No | Nama Tim 1 | Jabatan | Bidang Keahlian |
|----|------------------------|---------|--|
| 1. | Khusnul Fatonah, M.Pd. | Ketua | Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia |
| 2. | Nurul Febrianti, M.Pd. | Anggota | Pendidikan Kewarganegaraan |
| 3. | Fadia Noval Nur | Anggota | Mahasiswa |
| 4. | Mahatma Aditya Wijaya | Anggota | Mahasiswa |
| 5. | Lu'lu' Azizah | Anggota | Mahasiswa |

3. Objek (khalayak sasaran) Pengabdian kepada Masyarakat
Objek dari pengabdian masyarakat ini adalah para guru di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta. Dalam kegiatan ini, tim abdimas akan memberikan kegiatan pelatihan dalam bentuk pengenalan dan praktik dari beberapa game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran.
4. Pelaksanaan Kegiatan : 16 Juni 2022
Waktu : Pukul 13.00—15.30 WIB
5. Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat : Jalan Pelajar No.19, RT.8/RW.9, Cakung Baru, Kec. Cakung, 13910
6. Mitra yang terlibat :
Pihak mitra (SMP Imtaq Darurrahim) menyetujui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Civitas Akademika Universitas Esa Unggul. Kegiatan dilaksanakan pada 16 Juni 2022, pukul 13.00—15.30 WIB. Pihak mitra bersedia memberikan tempat sebagai bengkel kegiatan dan mengalokasikan waktu untuk pelaksanaan. Pihak mitra menyediakan data mengenai profil instansi sebagai gambaran peta situasi dan kondisi tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Pihak mitra berkomitmen dalam keterlibatan aktif untuk program pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan tim pengusul. Selain itu, pihak mitra bersedia untuk berkomunikasi, menerima hasil, serta menindaklanjuti kegiatan abdimas. Pihak mitra juga memberikan masukan atau evaluasi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan.
8. Metode yang digunakan antara lain 1) sosialisasi dengan pihak mitra terkait dengan masalah yang dihadapi selama pembelajaran tatap muka terbatas (PTM), (2) pelaksanaan kegiatan yang terdiri atas pengenalan dan praktik game edukasi

berbasis android sebagai media pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta, serta (3) evaluasi kegiatan.

9. Kontribusi mendasar pada khalayak sasaran :
Kontribusi mendasar dari program ini adalah para guru SMP Imtaq Darurrahim dapat menerapkan beberapa game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran di kelas. Diharapkan keterampilan tersebut dapat dijadikan bekal para guru dalam memberikan konsep pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi.
10. Luaran Pengabdian kepada Masyarakat berupa laporan kegiatan yang diunggah ke repository kampus.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| IDENTITAS DAN URAIAN UMUM | iv |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | vii |
| RINGKASAN | x |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Analisis Situasi..... | 1 |
| 1.2 Permasalahan Mitra..... | 4 |
| BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN | 5 |
| 2.1 Solusi yang Ditawarkan..... | 5 |
| 2.2 Target Luaran Program..... | 6 |
| BAB III METODE PELAKSANAAN | 7 |
| 3.1 Metode Pelaksanaan..... | 7 |
| 3.2 Alur Kegiatan | 10 |
| 3.3 Partisipasi Mitra..... | 11 |
| 3.4 <i>Road Map</i> | 12 |
| BAB IV KELAYAKAN FAKULTAS DAN PROGRAM STUDI | 13 |
| BAB V RENCANA KERJA DAN JADWAL KEGIATAN | 14 |
| 5.1 Bentuk Kegiatan Abdimas..... | 14 |
| 5.2 Lokasi dan Jadwal Kegiatan | 14 |
| 5.3 Penyusunan Anggaran | 14 |
| BAB VI PELAKSANAAN DAN HASIL | 17 |
| 6.1 Pelaksanaan Kegiatan..... | 17 |
| 6.2 Evaluasi Pencapaian Indikator Keberhasilan | 22 |
| BAB VII SIMPULAN | 23 |
| 7.1 Simpulan..... | 23 |
| 7.2 Saran..... | 23 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 24 |
| LAMPIRAN..... | 25 |

DAFTAR TABEL

| | |
|------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Alur Kegiatan..... | 14 |
|------------------------------|----|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Peta (denah) Lokasi SMP Imtaq Darurrahim Jakarta | 1 |
| Gambar 1.2 Gedung Utama SMP Imtaq Darurrahim Jakarta | 3 |
| Gambar 1.3 Kelas-Kelas di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta..... | 3 |
| Gambar 7 Gambaran IPTEKS yang ditransfer ke mitra | 37 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Surat Pengantar Abdimas dari Dekan Fakultas..... | 33 |
| Lampiran 2 Surat Pernyataan Ketua Pengabdian kepada Masyarakat..... | 34 |
| Lampiran 3 Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra | 35 |
| Lampiran 4 Gambaran IPTEKS yang ditransfer ke mitra..... | 36 |
| Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan dan Daftar Hadir Peserta Abdimas..... | 38 |
| Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Abdimas dari Dekan Fakultas..... | 43 |
| Lampiran 7 Sertifikat Kegiatan Abdimas | 45 |
| Lampiran 8 Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul..... | 46 |
| Lampiran 9 Denah Lokasi Mitra | 47 |

Daftar Tim Pelaksana dan Tugas Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul

1. Ketua Pelaksana
Nama : Khusnul Fatonah, M.Pd.
NIDN : 0306049002
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Fakultas / Prodi : FKIP / PGSD
Tugas :
 1. Merencanakan, mengorganisasikan, mengevaluasi, dan bertanggung jawab atas kegiatan abdimas serta tugas-tugas anggota
 2. Membuat proposal, mengonsep materi, dan merencanakan bentuk-bentuk kegiatan abdimas
 3. Instruktur kegiatan

2. Anggota dosen 1
Nama : Nurul Febrianti, M.Pd.
NIDN : 0306021991
Fakultas / Prodi : FKIP/PGSD
Tugas :
 1. Mengumpulkan sumber-sumber rujukan yang berkaitan dengan materi kegiatan
 2. Merencanakan kegiatan yang berkaitan dengan penerapan dan praktik game edukasi berbasis android
 3. Mitra teknis instruktur

3. Anggota mahasiswa 1
Nama : Fadia Noval Nur
NIM : 4201419021
Fakultas/ Prodi : Pendidikan Fisika
Tugas :
 1. Membantu pelaksanaan kegiatan abdimas
 2. Membantu dalam mencari data-data/ informasi untuk laporan kegiatan
 3. Pembawa acara/ moderator dalam kegiatan

4. Anggota mahasiswa 2
Nama :
NIM : Mahatma Aditya Wijaya
Fakultas/ Prodi : 6101419022
Tugas : Pendidikan Olahraga
:
 1. Membantu pelaksanaan kegiatan abdimas
 2. Konsumsi
 3. Dokumentasi

5. Anggota mahasiswa 3

Nama

:

NIM

:

Lu'lu' Azizah

Fakultas/ Prodi

:

4201419005

Tugas

:

Pendidikan Fisika

1. Membantu pelaksanaan kegiatan abdimas

2. Membantu menyiapkan perlengkapan/ kebutuhan sebelum/saat kegiatan abdimas

3. Dokumentasi

Ringkasan Laporan

SMP Imtaq Darurrahim Jakarta merupakan sekolah milik yayasan yang terletak di Jalan Pelajar No.19, RT.8/RW.9, Cakung Baru, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13910. Sekolah ini menjadi salah satu sasaran kegiatan Kampus Mengajar 3 tahun 2022 yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Meski sudah terakreditasi A, ada hal-hal tertentu yang menjadi pertimbangan atas pemilihan sekolah sebagai lokasi kegiatan Kampus Mengajar 3. Hal-hal tersebut berkaitan dengan kegiatan literasi dan numerasi di sekolah, adaptasi teknologi, dan administrasi.

Selain lokasinya yang masih terjangkau dengan universitas tim pengusul, sekolah yang berdiri sejak tahun 2001 ini memiliki beberapa kendala yang terkait dengan kegiatan belajar mengajar. Pemberlakuan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) mengharuskan guru-guru kembali mengasah keterampilan mengajarnya di depan kelas. Hal ini bertujuan agar para siswa bersemangat dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada pihak mitra, ditemukan kendala-kendala yang dihadapi guru selama PTMT. Permasalahan tersebut berkaitan dengan minimnya informasi atau terbatasnya pengetahuan yang dimiliki guru-guru terkait dengan perkembangan teknologi pendidikan, khususnya penggunaan aplikasi-aplikasi tertentu atau media pembelajaran yang dapat membantu proses KBM atau menghidupkan atmosfer semangat belajar di kelas. Hal lain yang diharapkan dari para guru adalah aplikasi-aplikasi atau media pembelajaran tersebut mudah diakses, diunduh, dan digunakan, termasuk oleh siswa.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah diperlukannya sebuah upaya untuk meminimalisasikan kendala-kendala yang dihadapi pihak mitra. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan android sebagai sistem operasi berbasis Linux yang dirancang beragam untuk perangkat-perangkat seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet. Dalam konteks ini, tim pengusul memfokuskan beberapa contoh penggunaan *game* edukasi, seperti Duolingo, Quick Brain, serta ProProfs Brain Games yang dapat diakses melalui android dan website.

Sejalan dengan hal tersebut, tim dosen beserta mahasiswa dari Universitas Esa Unggul berencana melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul

Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta. Dalam kegiatan ini, tim pengusul akan menjelaskan konsep dari game edukasi berbasis Android beserta cara-cara penggunaannya.

Abdimas yang dilaksanakan menggunakan metode observasi, presentasi, diskusi, tanya jawab, dan praktik (simulasi). Pelaksanaan kegiatan ini mencakup tiga kegiatan utama, yakni (1) sosialisasi dengan pihak mitra terkait masalah yang dihadapi selama KBM, khususnya pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT), (2) pelaksanaan kegiatan yang terdiri atas penjelasan konsep game edukasi berbasis android dan praktik penerapannya. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam waktu 2.5 jam, serta (3) evaluasi kegiatan. Target luaran dalam kegiatan ini berupa laporan kegiatan yang dimuat pada repository Universitas Esa Unggul.

Hasil dari abdimas ini adalah guru-guru di SMP Imtaq Darurrahim memiliki keterampilan dalam mengemas kegiatan pembelajaran secara menarik melalui game edukasi berbasis android. Selain itu, para guru dapat mengonsep secara mandiri hal-hal penting dari beberapa materi pelajaran ke dalam menu yang ada di aplikasi tersebut.

Kata kunci: Praktik, Game edukasi berbasis android, media pembelajaran, SMP Imtaq Darurrahim

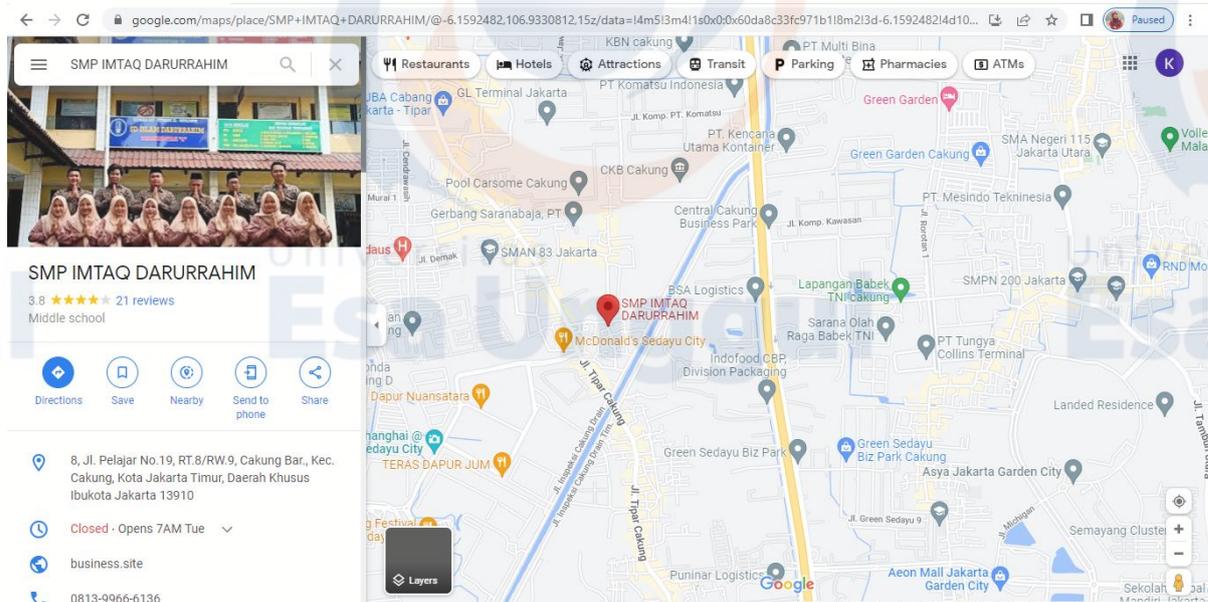
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

A. SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

SMP Imtaq Darurrahim merupakan lembaga pendidikan menengah berstatus kepemilikan yayasan dengan akreditasi A. Sekolah swasta ini beralamat di Jalan Pelajar No.19, RT.8/RW.9, Cakung Baru, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13910. Sekolah ini memiliki nomor pokok sekolah nasional (NPSN) 20107077 dengan SK Pendirian Sekolah 211/101.H4/1/2001 dan SK Izin Operasional 2013-02-08. Secara fisik, sekolah tersebut masih satu atap dengan jenjang SD dan SMK. Lantai 1 digunakan untuk ruang guru dan kepala sekolah, lantai 2 digunakan oleh siswa SD, lantai 3 digunakan oleh siswa SMP, dan lantai 4 digunakan oleh siswa SMK. Berikut merupakan peta (denah) lokasi sekolah dengan beberapa tempat penting di sekitarnya.



Gambar 1.1 Peta (denah) Lokasi SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

Dalam pengelolaannya, SMP Imtaq Darurrahim memiliki 6 ruang kelas yang sudah dilengkapi dengan pojok baca, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah yang tergabung dengan ruang TU, 1 perpustakaan, 1 lapangan bersama, 1 WC guru, 2 WC siswa (laki-laki dan perempuan), 1 laboratorium IPA, 1 laboratorium komputer, 1 ruang

UKS, dan 1 musala. Beberapa ruang, misalnya, lapangan, laboratorium, WC, serta musala merupakan ruang bersama yang juga digunakan oleh siswa SD dan SMK di sekolah tersebut. Jika sekolah mengadakan pertemuan yang melibatkan banyak murid, kegiatan tersebut biasanya dilakukan di lapangan atau musala. Ekstrakurikuler dan OSIS belum berjalan maksimal karena pandemi.

SMP Imtaq Darurrahim Jakarta memberlakukan kurikulum 2013 (revisi) di setiap kelasnya. Sekolah tersebut memiliki jumlah siswa sebanyak 285 orang dengan perincian kelas 7 sebanyak 99 siswa, kelas 8 sebanyak 90 siswa, dan kelas 9 sebanyak 96 siswa. Ketika observasi dilakukan, proses pembelajaran di sekolah tersebut dilakukan secara *hybrid*, yakni 50% siswa belajar langsung di sekolah, dan 50% sisanya melakukan pembelajaran dari rumah via Google Meet. Karena keterbatasan ruang, sekolah ini membagi pembelajaran menjadi dua sesi, yakni sesi pagi dari pukul 07.00—10.00 dan sesi siang pukul 11.00—14.30. Pembelajaran dilakukan dari hari Senin—Jumat. Berikut merupakan beberapa gambaran mengenai kondisi dan situasi di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta.



Gambar 1.2 Bagian depan SMP Imtaq Darurrahim



Gambar 1.3 Lorong kelas di SMP Imtaq Darurrahim



Gambar 1.4 Ruang kelas di SMP Imtaq Darurrahim

Tahun ini, SMP Imtaq Darurrahim Jakarta menjadi salah satu sekolah sasaran dari program Kampus Mengajar Angkatan 3 yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program tersebut dilaksanakan dari bulan Maret—Juni 2022. Tujuan dari Kampus Mengajar adalah membantu sekolah-

sekolah yang terdampak pandemi COVID-19, khususnya dari aspek literasi, numerasi, adaptasi teknologi, dan administrasi. Namun, tidak menutup kemungkinan ada kegiatan lain yang dapat dilakukan mahasiswa sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, selama proses KBM berlangsung, respons yang diberikan peserta didik berbeda-beda, tetapi kecenderungannya pasif dan siswa sering merasa bosan. Oleh karena itu, para guru membutuhkan beberapa game edukasi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan kata lain, ketika siswa merasa jenuh atas materi yang dipelajari, guru dapat melakukan *ice breaking* sejenak melalui game edukasi untuk mengembalikan suasana belajar yang menyenangkan. Di sisi lain, ada beberapa game edukasi yang juga dapat menunjang materi-materi pelajaran tertentu, khususnya terkait dengan literasi dan numerasi.

Sesuai dengan analisis situasi dan kebutuhan di sekolah tersebut, Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Esa Unggul menawarkan solusi, yakni memperkenalkan dan mempraktikkan beberapa game edukasi berbasis android yang diharapkan dapat menunjang pembelajaran di kelas. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang beragam untuk perangkat-perangkat seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet. Berdasarkan informasi yang diperoleh, para siswa di SMP Imtaq Darurrahim rata-rata sudah mempunyai *smartphone*. Oleh karena itu, game edukasi yang akan dipelajari akan berkaitan dengan aplikasi yang ada di *smartphone* atau dapat diakses melalui perangkat tersebut.

Pengenalan dan praktik game edukasi berbasis android ini sebagai bentuk pemaksimalan potensi, khususnya bagi para guru agar dapat memanfaatkan teknologi yang ada. Hal ini juga sejalan dengan salah satu program dari Kampus Mengajar, yakni adaptasi teknologi. Selain itu, berbagai media, aplikasi, atau website pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu proses KBM di kelas. Dalam konteks ini, tim pengusul memfokuskan beberapa contoh penggunaan *game* edukasi, seperti Duolingo, Quick Brain, serta ProProfs Brain Games yang dapat diakses melalui *smartphone*.

Sasaran dari kegiatan ini adalah guru-guru dan beberapa pihak yang terkait di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta. Melalui kegiatan ini, para guru tidak hanya bisa memahami contoh-contoh game edukasi berbasis android, tetapi juga mempraktikkan langsung sesuai dengan bidang ilmu yang diampu.

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara insidental satu hari dengan durasi waktu 2.5 jam. Abdimas yang dilaksanakan mencakup tiga kegiatan utama, yakni (1) sosialisasi dengan pihak mitra terkait masalah yang dihadapi selama pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT), (2) pelaksanaan kegiatan yang terdiri atas pengenalan dan praktik game edukasi berbasis android, dan (3) evaluasi kegiatan.

Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan tidak hanya memahami teori-teori dasar terkait pentingnya teknologi dalam pendidikan, tetapi juga menemukan rasionalitas tentang pemanfaatan teknologi tersebut dalam pendidikan. Selain itu, peserta juga dapat mengetahui beragam kelebihan dan kekurangan dari berbagai aplikasi game edukasi berbasis android. Luaran kegiatan ini berupa laporan kegiatan yang dimuat pada repository Universitas Esa Unggul.

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi, analisis situasi, dan wawancara, masalah utama yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut.

- (1) Keterbatasan informasi yang dimiliki guru-guru terkait dengan aplikasi-aplikasi, khususnya game edukasi berbasis android yang dapat membantu pembelajaran di kelas.
- (2) Kurang maksimalnya para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan teknologi

Permasalahan tersebut telah dibicarakan dengan pihak mitra pada beberapa pertemuan di awal. Mitra menjelaskan bahwa guru-guru sangat membutuhkan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang menarik dan dapat diakses dengan mudah. Selain itu, guru juga dapat memaksimalkan *smartphone* yang dibawa siswa agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Atas dasar itulah, tim pengabdian masyarakat dari Universitas Esa Unggul akan menindaklanjuti dengan memberikan sebuah program pengabdian masyarakat dengan judul Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi

Berikut akan diuraikan semua solusi yang dapat menjadi penyelesaian masalah pada mitra.

1. Permasalahan yang berkaitan dengan keterbatasan informasi yang dimiliki guru-guru terkait dengan aplikasi-aplikasi, khususnya game edukasi berbasis android yang dapat membantu pembelajaran di kelas

Solusi yang ditawarkan:

Melalui kegiatan ini, para peserta yang terdiri atas guru-guru SMP Imtaq Darurrahim Jakarta akan dibekali berbagai konsep terkait dengan peran teknologi pendidikan, contoh aplikasi-aplikasi yang dapat membantu KBM, dan pemanfaatan *smartphone* dalam menunjang pembelajaran di kelas. Aplikasi yang digunakan tentu sudah disesuaikan dengan bidang ilmu atau materi yang akan diberikan kepada siswa.

2. Permasalahan yang berkaitan dengan kurang maksimalnya para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan teknologi

Solusi yang ditawarkan:

Kegiatan pengabdian masyarakat ini juga mencoba untuk memberikan solusi yang inovatif dalam kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, misalnya game edukasi. Tentu saja hal ini disesuaikan dengan materi, tujuan, dan jenjang kelas. Beberapa aplikasi yang tim pengusul tawarkan berkaitan dengan aplikasi-aplikasi dalam *smartphone* atau yang dapat diakses dengan perangkat tersebut. Salah satu contoh aplikasi tersebut adalah Duolingo, Quick Brain, dan ProProfs Brain Games.

Keahlian guru untuk mau mempelajari dan menguasai penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut tentu akan mampu mengatasi berbagai keterbatasan, baik itu keterbatasan waktu, ruang, maupun fasilitas. Keterbatasan waktu dan ruang dapat

teratasi karena para guru dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan lebih fleksibel, yakni di kelas atau di sela-sela penyampaian materi pembelajaran (*ice breaking*). Untuk game edukasi yang berkaitan dengan kenaikan level kemampuan, siswa dapat melanjutkannya sendiri di rumah. Sementara itu, keterbatasan fasilitas dapat diminimalisasikan karena dalam penggunaannya guru dan siswa hanya perlu memiliki keahlian menggunakan alat-alat (*tools*) yang ada dalam aplikasi tersebut..

2.2 Target Luaran

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa target program sebagai berikut.

1. Terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada bulan Juni 2022 di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta.
2. Jumlah peserta mencakup seorang kepala sekolah, delapan guru, dan satu perwakilan tata usaha (TU).
3. Luaran berupa laporan kegiatan yang dimuat pada repository Universitas Esa Unggul

BAB III

METODE PELAKSANAAN

1.1 Metode dan Tahapan Kegiatan

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut akan dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat secara langsung di SMP Imtaq darurrahim Jakarta selama dua pertemuan yang terdiri atas tiga kegiatan utama. Kegiatan tersebut antara lain, 1) sosialisasi dengan pihak mitra terkait dengan masalah yang dihadapi selama pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT), (2) pelaksanaan kegiatan yang terdiri pengenalan dan praktik game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran, serta (3) evaluasi kegiatan. Jika dijelaskan secara terperinci, berikut penjelasan metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta.

1. Sosialisasi di lokasi mitra abdimas, yakni SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

Tahap awal yang dilakukan tim pengusul adalah sosialisasi kepada pihak mitra. Tahap ini dilakukan sebelum memulai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sebelumnya, tim pengusul melakukan survei atau kunjungan ke lokasi mitra sebanyak satu kali oleh perwakilan dosen dan mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Kunjungan tersebut berkaitan dengan permohonan izin pihak pengusul kepada kepala sekolah untuk melakukan abdimas di lokasi mitra, yakni SMP Imtaq Darurrahim Jakarta. Setelah disetujui oleh mitra, pihak pengusul kemudian melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan apa yang sedang dihadapi mitra terkait dengan pembelajaran di sekolah. Pengusul juga berdiskusi dengan tim mahasiswa yang sedang bertugas di sekolah tersebut untuk memperkuat data. Pada tahap ini, tim pengusul menjelaskan hal-hal penting yang akan dilakukan selama berkegiatan dan meminta dukungan dari pihak mitra agar kegiatan berlangsung dengan lancar.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara insidental satu hari dengan durasi waktu 2.5 jam. Kegiatan dibagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama dengan durasi waktu 15

menit adalah presentasi terkait pentingnya peran teknologi dalam dunia pendidikan dan contoh-contoh aplikasi berbasis android yang dapat membantu KBM di kelas. Sesi kedua adalah pengenalan beberapa aplikasi berbasis android, yakni Duolingo, Quick Brain, dan ProProfs selama kurang lebih 15 menit. Selanjutnya, para peserta mempraktikkan cara menggunakan aplikasi tersebut selama 100 menit. Sesi terakhir adalah diskusi dan tanya jawab dengan durasi waktu 20 menit.

3. Evaluasi kegiatan

Setiap tahapan kegiatan akan dilakukan evaluasi dengan memperhatikan daftar hadir dan keaktifan peserta. Secara umum, peserta cukup antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan ini. Ketika sesi tanya jawab berlangsung, banyak guru yang bertanya dan beberapa guru lain turut memberikan argumennya. Semua peserta dapat mempraktikkan ketiga game edukasi tersebut dengan baik.

Selama kegiatan berlangsung, tidak ditemui kendala yang berarti. Adapun sedikit kendala berkaitan dengan penginstalan aplikasi oleh dua orang guru yang tidak bisa dilakukan karena memori penyimpanan HP penuh. Alhasil, peserta tersebut bergabung dengan peserta lain dengan HP yang sama.

Sebagai rangkuman terkait pembagian tugas tim pengabdian masyarakat berikut disampaikan kembali peran dari masing-masing pelaksana.

a) Ketua Tim (Khusnul Fatonah, M.Pd.)

Bertugas dalam pengonsepan proposal, anggaran dana, serta berkoordinasi dengan pihak mitra. Ketika pelaksanaan kegiatan, ketua tim yang dibantu oleh anggota dosen mempresentasikan serta mempraktikkan penggunaan beberapa game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran di kelas.

b) Anggota 1 (Nurul Febrianti, M.Pd.)

Bertugas dalam pengembangan proposal yang telah dikonsepan oleh ketua tim. Ketika pelaksanaan kegiatan, anggota 1 membantu ketua dalam presentasi dan praktik penggunaan game edukasi berbasis android.

c) Anggota 2 (Fadia Noval Nur)

Dalam pelaksanaan kegiatan, anggota 2 (mahasiswa) turut serta dalam memberikan informasi terkait data-data di sekolah. Ketika pelaksanaan kegiatan, anggota 2 berperan sebagai moderator kegiatan.

d) Anggota 3 (Mahatma Aditya Wijaya)

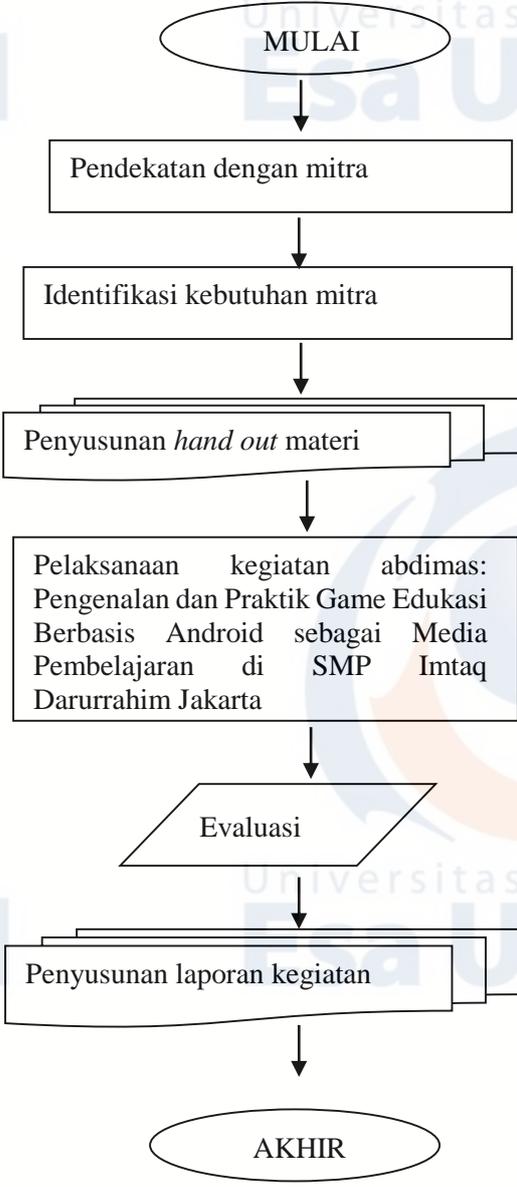
Dalam pelaksanaan kegiatan ini, anggota 3 (mahasiswa) bertugas membantu tim dosen untuk berkoordinasi dengan pihak mitra dan mendampingi para guru ketika praktik game edukasi berbasis android dilakukan. Anggota 3 juga membantu menyiapkan konsumsi setelah kegiatan selesai.

e) Anggota 4 (Lu'lu' Azizah)

Dalam pelaksanaan kegiatan, anggota 4 (mahasiswa) bertugas mendampingi para guru ketika praktik game edukasi berbasis android dilakukan. Anggota 3 juga membantu dalam hal dokumentasi kegiatan.

1.2 Alur Kegiatan

Tabel 3.1 Alur Kegiatan

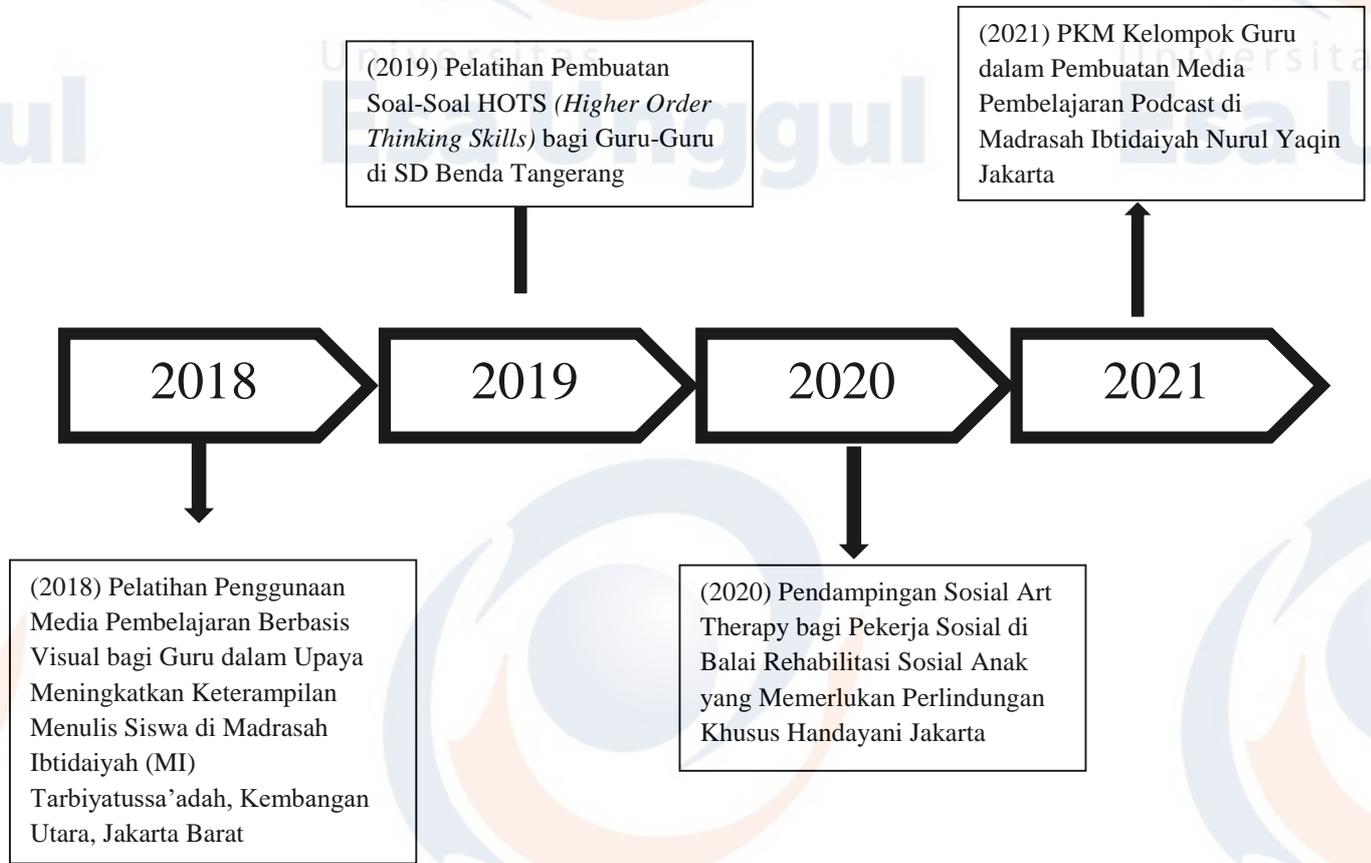
| ALUR/ LANGKAH | PIHAK TERKAIT | KETERANGAN |
|--|---|--|
|  <pre> graph TD A([MULAI]) --> B[Pendekatan dengan mitra] B --> C[Identifikasi kebutuhan mitra] C --> D[Penyusunan hand out materi] D --> E["Pelaksanaan kegiatan abdimas: Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta"] E --> F[/Evaluasi/] F --> G[Penyusunan laporan kegiatan] G --> H([AKHIR]) </pre> | <p data-bbox="783 618 1027 757">Arahan dan persetujuan Dekan FKIP UEU</p> | <p data-bbox="1078 562 1283 595">Mei--Juni 2022</p> <p data-bbox="1078 1003 1251 1037">16 Juni 2022</p> <p data-bbox="1078 1167 1259 1200">17 Juni 2022</p> <p data-bbox="1078 1384 1203 1417">Juli 2022</p> |

1.3 Partisipasi Mitra

SMP Imtaq Darurrahim Jakarta sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini memiliki partisipasi dalam

1. Menyetujui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Civitas Akademika Universitas Esa Unggul. Kegiatan dimulai pada 16 Juni 2022, pukul 13.00—15.30 WIB.
2. Menyediakan tempat sebagai bengkel kegiatan dan mengalokasikan waktu untuk pelaksanaan.
3. Menyediakan data mengenai profil instansi sebagai gambaran peta situasi dan kondisi tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
4. Berkomitmen dan aktif untuk program pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan tim pengusul.
5. Berkomunikasi, menerima hasil, serta menindaklanjuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
6. Memberikan masukan atau evaluasi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan.

3.4 Roadmap Pengabdian Masyarakat



BAB IV

KELAYAKAN FAKULTAS DAN PROGRAM STUDI

FKIP UEU berdiri pada tahun akademik 2013-2014 dan salah satu misinya adalah menyelenggarakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, khususnya di bidang kejuruan dan ilmu pendidikan. Misi tersebut diwujudkan melalui kinerja Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI) dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan oleh FKIP UEU kepada sekolah-sekolah atau mitra lain yang memerlukan pendampingan dalam penyelesaian persoalan yang dihadapi dengan jenis kepakaran: pendidikan, pendidikan dasar, manajemen pendidikan, pendidikan kesehatan, pendidikan matematika, pendidikan agama, pendidikan bahasa Indonesia, pendidikan sosial, pendidikan matematika, pendidikan statistik, pendidikan bahasa Inggris, pendidikan jasmani, pendidikan keuangan, pendidikan komputer, kepakaran bidang kepramukaan dan pendidikan perpustakaan.

Dalam pelaksanaannya, keseluruhan kegiatan didukung oleh para tim dosen abdimas dengan kepakaran di berbagai bidang disiplin ilmu, memiliki pengalaman, dan kompetensi yang sesuai untuk melakukan solusi bagi permasalahan mitra dan schma abdimas yang ada. Beberapa lintas disiplin ilmu yang ada di UEU, antara lain Teknik Planologi, Transport Planning, Traffic Engineer, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi, Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat, Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan, Desain Industri, Fisioterapi, Farmasi dengan kualifikasi Doktor dan Master.

Skala prioritas untuk menyelesaikan permasalahan sekolah atau mitra distrategikan dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat Tim Dosen dan Mahasiswa FKIP UEU yang mengambil tema Sentral: Pembangunan Manusia dan Daya Saing Bangsa (*Human Development and Competitiveness/HDC*) dan RIP Renstra FKIP: Peningkatan Mutu Pendidikan.

BAB V

RENCANA KERJA, JADWAL KEGIATAN, DAN JUSTIFIKASI ANGGARAN

5.1 Bentuk Kegiatan Abdimas

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pengenalan dan praktik game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta. Guru-guru yang diikutsertakan dalam kegiatan ini berjumlah delapan orang yang mewakili setiap jenjang kelas. Kegiatan ini juga diikuti kepala sekolah dan satu orang staf tata usaha (TU).

5.2 Lokasi dan Jadwal Kegiatan

Lokasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berada di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta, Jalan Pelajar No.19, RT.8/RW.9, Cakung Baru, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13910.

Jadwal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

| No | Nama Kegiatan | Bulan | | | | | | | | | | | |
|----|---------------------------------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 1. | Persiapan kegiatan abdimas | | | | | | x | | | | | | |
| 2. | Sosialisasi di lokasi abdimas | | | | | | | x | | | | | |
| 3. | Pelaksanaan kegiatan abdimas | | | | | | | x | | | | | |
| 4. | Evaluasi hasil kegiatan abdimas | | | | | | | x | | | | | |
| 5. | Penyusunan laporan abdimas | | | | | | | x | | | | | |
| 6. | Publikasi di repository | | | | | | | | x | | | | |

5.3 Penyusunan Anggaran

Biaya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat dalam tabel berikut.

| No | Komponen | Biaya yang Diusulkan (Rp) |
|-------------|---|---------------------------|
| A. | Pembelian barang habis pakai | 450.000,- |
| B. | Biaya transportasi dan akomodasi | 550.000,- |
| C. | Pembelian barang inventaris untuk internal atau mitra | 0,- |
| D. | Lain-lain | 0,- |
| Total Biaya | | 1.000.000,- |

| No | Komponen | Biaya yang Diusulkan (Rp) |
|--|---|---------------------------|
| A. PEMBELIAN BARANG HABIS PAKAI | | |
| 1. | Print out surat kerja sama mitra, presensi kehadiran, dan materi kegiatan = 15 x Rp 1000 | 15.000,- |
| 2. | Materai 1 buah x Rp 10.000,- | 10.000,- |
| 3. | Konsumsi tim abdimas dan peserta = 10x Rp 25.000 | 250.000,- |
| 4. | Cetak sertifikat abdimas untuk ketua dan anggota = 5x 5.000 | 25.000,- |
| 5. | Cetak sertifikat abdimas untuk peserta = 10 x 5.000 | 50.000,- |
| 6. | Kuota internet 10 GB untuk pencarian informasi dan data yang mendukung | 100.000,- |
| Total Biaya | | 450.000,- |

| No | Komponen | Biaya yang Diusulkan (Rp) |
|--|---|---------------------------|
| B. BIAYA TRANSPORTASI DAN AKOMODASI | | |
| 1. | Survei menuju lokasi mitra = 1 orang x Rp 100.000,- (PP) | 100.000,- |
| 2. | Perjalanan menuju lokasi mitra (dosen) = 2 orang x Rp 100.000,- (PP) | 200.000,- |
| | Perjalanan menuju lokasi mitra (mahasiswa) = 3 orang x Rp 50.000,- | 150.000,- |
| 3. | Perjalanan menuju lokasi mitra (evaluasi)= 1 orang x Rp 100.000,- (PP) | 100.000,- |
| Total Biaya | | 550.000,- |

| No | Komponen | Biaya yang Diusulkan (Rp) |
|---|----------|---------------------------|
| C. PEMBELIAN BARANG INVENTARIS UNTUK INTERNAL ATAU MITRA | | |
| 1. | - | 0,- |
| 2. | - | 0,- |
| Total Biaya | | 0,- |

| No | Komponen | Biaya yang Diusulkan (Rp) |
|--------------|----------|------------------------------|
| D. LAIN-LAIN | | |
| 1. | HKI | 0,- |
| 2. | -- | --- |
| Total Biaya | | 0,- |

BAB VI

PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

6.1 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta telah dilaksanakan pada 16 Juni 2022, pukul 13.00—15.30 WIB. Tim yang terlibat dalam kegiatan ini adalah Khusnul Fatonah, M.Pd (selaku ketua tim pengusul) dan anggota dosen Nurul Febrianti, M.Pd. (Anggota 1). Selain itu, tim ini juga dibantu oleh tiga orang mahasiswa, yakni Fadia Noval Nur (Anggota 3), Mahatma Aditya Wijaya (Anggota 4), dan Lu'lu' Azizah (Anggota 5).

Pelaksanaan kegiatan ditujukan terutama untuk para guru kelas, yakni kelas VII-IX yang secara aktif melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Namun, tidak menutup kemungkinan, kegiatan ini juga diikuti oleh pegawai struktural di SMP Imtaq Darurrahim, termasuk kepala sekolah dan staf tata usaha (TU). Keikutsertaan kepala sekolah dalam kegiatan ini dapat dijadikan motivator bagi para guru untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam laporan akhir ini, tahapan kegiatan yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Penyusunan proposal dan persetujuan
2. Kunjungan ke lokasi mitra, yakni SMP Imtaq Darurrahim Jakarta
3. Pelaksanaan kegiatan Abdimas secara langsung
4. Evaluasi hasil
5. Penyusunan laporan
6. Tindak lanjut publikasi di repository

Pelaksanaan tahapan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan secara insidental dengan durasi waktu 2.5 jam. Kegiatan dibagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama dengan durasi waktu 15 menit adalah presentasi terkait pentingnya peran teknologi dalam dunia pendidikan dan contoh-contoh aplikasi berbasis android yang dapat membantu KBM di kelas.



Inti dari presentasi tersebut adalah perkembangan teknologi yang semakin pesat seyogyanya diikuti keterampilan para guru dalam menggunakan beragam media pembelajaran. Teknologi dapat berdampak positif dan negatif. Jika para guru dapat memanfaatkan dengan baik, teknologi tersebut akan sangat membantu proses KBM.

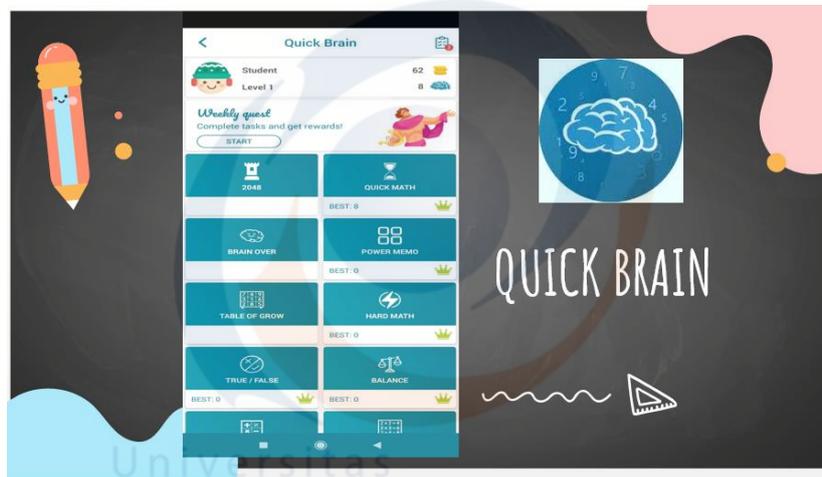
Sesi kedua adalah pengenalan beberapa aplikasi berbasis android, yakni Duolingo, Quick Brain, dan ProProfs yang dijabarkan sekitar 15 menit. Duolingo dan Quick Brain dapat diunduh melalui playstore dan diinstal ke *smartphone* masing-masing. Duolingo dipilih untuk memudahkan para siswa mempelajari bahasa Inggris dengan menarik, khususnya pemerayaan kosakata.



Kelebihan dari aplikasi Duolingo adalah aplikasi tersebut memiliki tiga puluh bahasa asing yang dapat dipelajari anak, misalnya, bahasa Mandarin, Perancis, Italia, Spanyol, Korea, Jepang, dan sebagainya. Tampilan Duolingo yang menarik dan beragam tantangan (*challenge*) dapat menarik anak untuk terus berlatih bahasa

Inggris. Di sisi lain, aplikasi ini juga memiliki kekurangan, misalnya ada beberapa kalimat yang digunakan di aplikasi masih jarang dipakai dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Selain itu, aplikasi tersebut belum menyediakan fitur untuk berkomunikasi antarpengguna. Meski memiliki kekurangan, aplikasi tersebut dapat dijadikan salah satu pilihan guru dalam mengajarkan anak memperkaya kosakata bahasa Inggris dalam bentuk game edukasi.

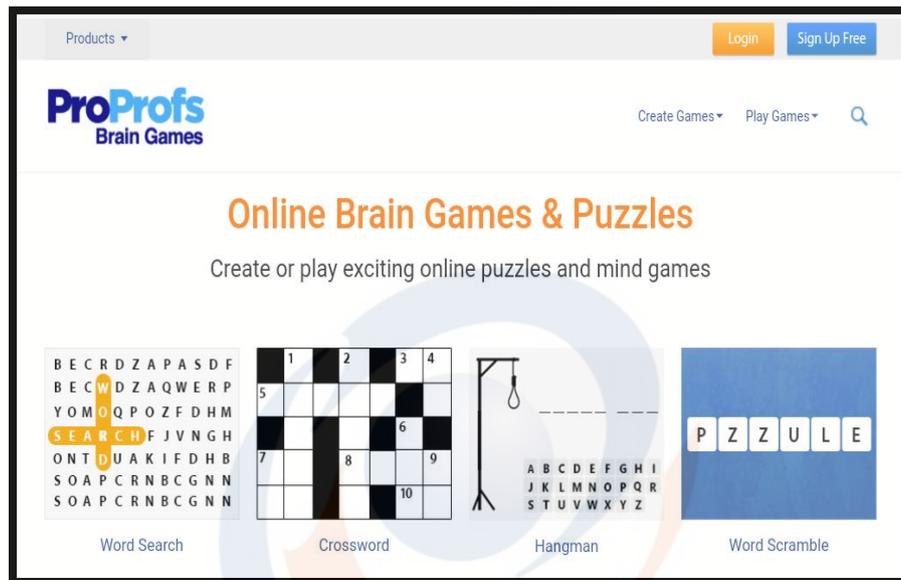
Game edukasi lainnya yang dapat diinstal di android adalah Quick Brain. Aplikasi ini dapat melatih proses berpikir siswa dalam hitung-menghitung secara cepat. Berdasarkan informasi yang didapat, banyak siswa di sekolah tersebut yang masih kurang dalam hal berhitung cepat, khususnya di pelajaran matematika.



Kelebihan dari aplikasi Quick Brain adalah aplikasi tersebut sangat cocok untuk anak/ siswa yang menyukai soal hitungan atau matematika. Permainan ini memiliki *time out* yang cepat sehingga membantu otak untuk semakin berkembang, kritis, dan berpikir cepat. Selain seru dan menegangkan, tampilan *game* ini menarik dan terlihat nyaman dipandang mata. Di sisi lain, bagi siswa yang kemampuan matematikanya sudah sampai tingkat mahir, *game* ini agak membosankan. Secara umum, game edukasi ini dapat dijadikan alternatif bagi guru ketika mengajarkan beragam hitungan kepada siswa dengan media yang menarik.

Game edukasi selanjutnya adalah ProProfs Brain Games. Berbeda dengan kedua game edukasi sebelumnya, ProProfs ini dapat diakses melalui android atau *smartphone*, tetapi belum dapat diinstal di perangkat tersebut. Untuk dapat memainkan game tersebut,

guru dapat mengunjungi website <https://www.proprofs.com/> . Di website tersebut terdapat berbagai variasi permainan, misalnya dalam bentuk puzzle, teka-teki, acak kata, dan sebagainya. ProfProfs dapat digunakan pada semua mata pelajaran karena berkaitan dengan materi-materi penting yang harus dikuasai siswa. Dengan kata lain, guru bidang studi IPA, IPS, Bahasa, olahraga, bahkan seni budaya dapat menggunakan game edukasi ini sebagai pilihan media pembelajaran.



Kelebihan dari game ini antara lain, siswa bisa mendapatkan sertifikat penghargaan setelah selesai mengerjakan soal, guru dapat membuat berbagai variasi kuis pembelajaran, dan game edukasi ini cocok diterapkan untuk tingkat SMP-SMA. Kekurangan dari game ini terletak pada tampilannya yang kurang menarik dan cukup banyak iklan yang muncul ketika digunakan. Berikut adalah contoh penghargaan yang diperoleh dari ProProfs.



Sesi selanjutnya adalah para peserta mempraktikkan cara menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut. Kegiatan ini dilakukan selama 100 menit. Sebagai contoh, salah satu guru dijadikan sebagai model untuk menerapkan game edukasi ini di kelas. Setelah itu, guru lainnya berperan sebagai siswa. Respons siswa dan keaktifan di kelas akan terlihat dari kegiatan ini. Selanjutnya, para guru akan belajar menggunakan game edukasi di *smartphone* masing-masing dengan bantuan mahasiswa. Praktik dari kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Pada gambar tersebut terlihat guru laki-laki sedang mempraktikkan salah satu game edukasi, yakni Duolingo melalui laptop. Sebagai simulasi, tim abdimas sengaja menggunakan laptop agar hal-hal yang dijelaskan dalam aplikasi terlihat lebih besar dan jelas. Guru tersebut sedang menjawab beberapa pertanyaan terkait kosakata bahasa Inggris. Sementara itu, tim abdimas dan guru lainnya melihat jawaban tersebut, benar atau salah di proyektor.

Sesi terakhir adalah diskusi dan tanya jawab dengan durasi waktu 20 menit. Pada sesi ini, banyak peserta yang bertanya dan memberikan argumen terkait materi dan simulasi yang baru saja dilakukan. Secara keseluruhan, kegiatan berlangsung dengan lancar. Acara diakhiri dengan foto bersama dan pembagian konsumsi kepada peserta.



Setelah semua kegiatan selesai, tahapan lain yang perlu dilakukan adalah evaluasi. Evaluasi tersebut dilakukan dengan memperhatikan daftar hadir dan keaktifan peserta. Secara umum, peserta cukup antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan ini. Ketika sesi tanya jawab berlangsung, banyak guru yang bertanya dan beberapa guru lain turut memberikan argumennya. Semua peserta dapat mempraktikkan ketiga game edukasi tersebut dengan baik.

Selama kegiatan berlangsung, tidak ditemui kendala yang berarti. Adapun sedikit kendala berkaitan dengan penginstalan aplikasi oleh dua orang guru yang tidak bisa dilakukan karena memori penyimpanan HP penuh. Alhasil, peserta tersebut bergabung dengan peserta lain dengan HP yang sama.

6.2 Evaluasi Pencapaian Indikator Keberhasilan Program Abdimas

Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini diukur melalui seberapa besar pemahaman para guru dalam memanfaatkan game edukasi berbasis android sebagai alternatif dari media pembelajaran di kelas dan sejauh mana penguasaan terhadap aplikasi-aplikasi tersebut. Selain itu, media ini merupakan sebuah inovasi yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi-materi tertentu dengan menarik. Diharapkan dengan menerapkan beberapa game edukasi berbasis android ini, siswa akan senang dan semangat dalam belajar.

BAB VII

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta dengan judul Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta berjalan dengan lancar. Hampir semua peserta antusias dan aktif dalam kegiatan tersebut.

Beberapa poin keberhasilan yang dapat ditunjukkan dari kegiatan ini antara lain,

1. Ketika sesi diskusi dan pemberian materi secara langsung, para peserta menyimak dengan baik dari awal hingga akhir. Selain itu, beberapa dari mereka juga mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan. Hal itu penting karena dengan keaktifan tersebut, tim abdimas akan mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diberikan.
2. Kelancaran dari kegiatan abdimas ini juga didukung oleh keaktifan para peserta ketika mempraktikkan game edukasi berbasis android di *smartphone* masing-masing.

6.2 Saran

Sehubungan dengan hasil yang ditemukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Para guru yang mengampu mata pelajaran di kelas harus betul-betul memahami karakteristik peserta didiknya dan menyesuaikan materi yang akan diberikan melalui game edukasi berbasis android.
2. Beberapa game edukasi ada yang belum dapat diinstal di *smartphone*, tetapi guru dapat mengakses website game edukasi dengan *smartphone* tersebut.
3. Koneksi internet sebaiknya stabil untuk memaksimalkan pemanfaatan game edukasi tersebut di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Nasution. (2010). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Efendi, Yoyon. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2 (1), hlm. 40--48.
- Miluningtias, Siti dan Noly Shifiyah. (2021). Penerapan Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(2), hlm. 74--84.
- Nurdyansyah, & Aini, Q. (2017). Peran Teknologi Pendidikan pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (At-Thullab)*, 1(1), hlm. 125--140.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.
- Pratama, Ujang Nendra dan Haryanto. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4 (2), hlm.167--184.
- Sekarini, Assa Prima. (2019). Persepsi Peserta Didik dan Guru IPA terhadap Penggunaan Game Edukasi. *Jurnal EduSains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*. 7(1), hlm. 35--40.

Lampiran 1 Surat Pengantar Pelaksanaan Abdimas dari Dekan Fakultas



SURAT TUGAS
No. 298/FKIP/UEU/VII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dr. Harlinda Syofyan, S.Si, M.Pd.**
Jabatan : **Dekan**
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Memberikan tugas kepada nama dibawah ini :

Nama : **Khusnul Fatonah, S.Pd, M.Pd**
NIDN. : **0306049002**
Jabatan Akademik : **Asisten Ahli (150)**
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Untuk memberikan Laporan Proposal Program Mandiri Pengabdian Masyarakat Periode SMT. Genap 2021/2022 dengan judul “**Pengenalan dan Praktik Game Edukasi berbasis android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta (Periode Pelaksanaan : Mei-Juli 2022)**” yang diselenggarakan oleh LPPM Universitas Esa Unggul.

Demikian surat tugas ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 22 Juli 2022



Universitas
Esa Unggul
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Dr. Harlinda Syofyan, S.Si, M.Pd.
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Lampiran 2 Surat Pernyataan Ketua Tim Pengabdian kepada Masyarakat



Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Khusnul Fatonah
NIDN : 0306049002
Fakultas/Prodi : FKIP / PGSD
Jabatan Fungsional : Asisten ahli

Dengan ini menyatakan bahwa proposal pengabdian saya dengan judul:

Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

Yang saya usulkan dalam skema mandiri Universitas Esa Unggul periode Mei--Juli 2022 bersifat original. Bilamana diketahui di kemudian hari adanya indikasi tidak jujur/ itikad kurang baik sebagaimana dimaksud di atas, kegiatan ini dibatalkan dan saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Juni 2022

Khusnul Fatonah, M.Pd.
NIDN:0306049002

Lampiran 3. Surat Pernyataan Kesediaan Kerja Sama Mitra

Surat Pernyataan Kesediaan Mitra Kerja Sama Program Pengabdian kepada Masyarakat

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA KERJA SAMA PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Yang bertanda tangan di bawah ini

1. Nama : Hj. Ika Mudrikawati, SHI.
2. Jabatan : Kepala Sekolah
3. Instansi/ badan/ komunitas (lembaga mitra) : SMP Imtaq Darurrahim
4. Bidang : Pendidikan
5. Alamat : Jalan Pelajar No.19, RT.8/RW.9, Cakung Baru, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13910

Menyatakan bersedia sebagai mitra kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta"

Nama ketua tim pelaksana : Khusnul Fatonah, M.Pd.
NIDN : 0306049002
Instansi : Universitas Esa Unggul

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur paksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

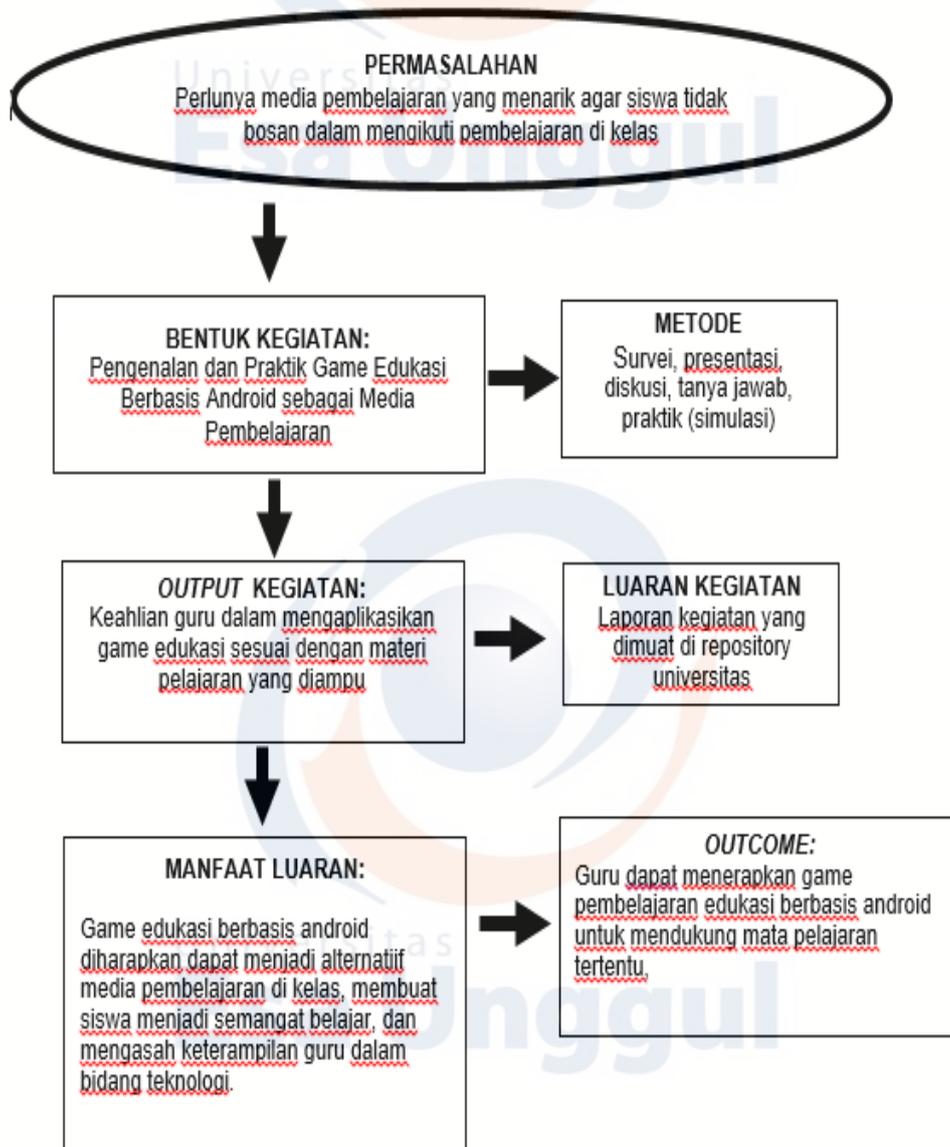
Jakarta, 16 Juni 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini
Yang menyatakan

Hj. Ika Mudrikawati, SHI.



Lampiran 4. Gambaran Ipteks yang ditransfer ke mitra



Gambar 7. Gambaran IPTEK Penerapan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan dan Daftar Hadir Peserta

DAFTAR HADIR PESERTA

Acara : Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

Tempat : SMP Imtaq Darurrahim

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Juni 2022

Pukul : 13.00—15.30 WIB

| NO. | NAMA | TTD | KET. |
|-----|--------------------------|-----|-------------------------------|
| 1. | Hj. Ika Mudrikawati, SHI | | Kepala Sekolah |
| 2. | Achmad Amri, A.Md.M.I | | Guru IPA |
| 3. | Akbar Kholili | | Operator sekolah |
| 4. | Endang Rachmansyah, S.Pd | | Guru Pengas & IPS Kls 8A9 |
| 5. | Marwiyah, S.Pd | | Guru Mapel Matematika |
| 6. | Siti Juayriyah, S.Pd | | Guru Mapel Bahasa Inggris |
| 7. | Siti Maryam | | Guru IPS kelas 7 |
| 8. | Sri Wahyuningsih, A.Md | | Guru Seni budaya Kls 7, 8, 9 |
| 9. | Widarma Fitria | | Guru Bahasa Indonesia kelas 8 |
| 10. | Yuli Demaryanti | | Guru Bahasa Inggris kelas 8 |
| 11. | Fadia Noval Nur | | Mahasiswa |
| 12. | Lu'lu' Azizah | | Mahasiswa |
| 13. | Mahatma Aditya Wijaya | | Mahasiswa |
| 14. | | | |
| 15. | | | |

Foto-Foto Kegiatan Abdimas di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta



Gambar 1. Ketua tim abdimas sedang mempresentasikan materi



Gambar 2. Simulasi Game Edukasi Berbasis Android oleh salah satu peserta



Gambar 3. Para peserta menyimak pemaparan materi oleh tim abdimas



Gambar 4. Foto bersama antara tim abdimas dan peserta

Lampiran 6 Surat Selesai Pelaksanaan Abdimas dari Dekan Fakultas



SURAT KETERANGAN 299/S.Ket./FKIP-UEU/VII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini

1. Nama : **Dr. Harlinda Syofyan, S.Si, M.Pd**
2. NIDN. : **0424027302**
3. Jabatan : **Dekan**
4. Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Menerangkan bahwa

1. Nama : **Khusnul Fatonah, S.Pd, M. Pd**
2. NIDN. : **0306049002**
3. Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
4. Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Adalah benar telah menyelesaikan Laporan Akhir Program Mandiri Pengabdian Masyarakat Periode SMT. Genap 2021/2022 dengan judul **“Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta (Periode Pelaksanaan : Mei-Juli 2022)”** yang diselenggarakan oleh LPPM Universitas Esa Unggul.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 25 Juli 2022

Dr. Harlinda Syofyan, S.Si, M.Pd
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Lampiran 7 Sertifikat Kegiatan



Diberikan kepada :

Khusnul Fatonah, M.Pd.

Atas partisipasinya sebagai

Instruktur dan Ketua Tim

dalam Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

“Pengenalan dan Praktik Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta”

yang diselenggarakan pada tanggal 16 Juni 2022 di SMP Imtaq Darurrahim Jakarta

Ka. LPPM


Universitas
Esa Unggul
LPPM
Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz., M.Sc.
NIK. 209100388

Dekan FKIP


Universitas
Esa Unggul
FACULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Dr. Harlinda Syofyan, S.Si., M.Pd.
NIK. 214070540

Kepala SMP Imtaq Darurrahim


Hj. Ika Mudrikawati, S.H.

Lampiran 8 Format Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul

1. Biodata Ketua Abdimas

A. Identitas Diri

| | | |
|----|--------------------------------|--|
| 1 | Nama Lengkap | Khusnul Fatonah |
| 2 | Jenis Kelamin | Perempuan |
| 3 | Jabatan Fungsional | Asisten Ahli |
| 4 | NIP/NIK/ No. Identitas lainnya | - |
| 5 | NIDN | 0306049002 |
| 6 | Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 6 April 1990 |
| 7 | Email | khusnul.fatonah@esaunggul.ac.id |
| 8 | No Telp/HP | 0852-8643-2481 |
| 9 | Alamat Kantor | Jl. Arjuna Utara No. 9 Kebon Jeruk, Grogol, Jakarta Barat |
| 10 | No Telp/Faks | 021-5674223 ext 214 |
| 11 | Mata kuliah yang diampu | Apresiasi Sastra Struktur Bahasa Indonesia Keterampilan Berbahasa Indonesia Pembelajaran Bahasa Indonesia Awal Pembelajaran Bahasa Indonesia Akhir Pembaruan Pembelajaran di SD Pengembangan literasi di SD Bahasa Indonesia (PAMU) |

B. Riwayat Pendidikan

| Program | S1 | S2 |
|-------------------------------|---|--|
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Jakarta | Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Jakarta |
| Bidang Ilmu | Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia | Magister Pendidikan Bahasa (Konsentrasi Bahasa Indonesia) |
| Tahun Masuk – Lulus | 2008—2012 | 2014 – 2016 |
| Judul Skripsi/Tesis/Desertasi | Pola Cerita Anak dalam Seri <i>Kecil-Kecil Punya Karya: Maggic Cookies</i> dan Implikasinya bagi Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar | Ideologi Narator dalam Novel <i>Malaikat Lereng Tidar</i> Karangan Remy Sylado: Kajian Poskolonialisme |
| Nama Pembimbing/Promotor | Dr. Irsyad Ridho, M.Hum. Dra. Sri Suhita, M.Pd. | Dr. Saifur Rohman, M.Hum., M.Si. Dr. Zuriyati, M.Pd. |

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|----|-------|--|--|----------------|
| | | | Sumber | Jml (Juta Rp) |
| 1. | 2018 | Upaya Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Kompetensi Kepribadian dan Pengaruhnya terhadap Kompetensi Sosial | Penelitian Dosen Pemula (Tim kontributor ke-2) | Rp19.932.000,- |
| 2. | 2018 | Dekonstruksi Tokoh Korawa dalam Novel <i>Perang</i> Karangan Putu Wijaya dan Relevansinya pada Pembelajaran Sastra | Mandiri | Rp 3.000.000,- |
| 4. | 2019 | Konflik dalam Antologi Cerpen Anak <i>Jeritan-Jeritan Roh</i> Seri Kecil-Kecil Punya Karya (KKPK) dan Relevansinya bagi Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar | Mandiri | Rp 1.000.000,- |
| 5. | 2020 | Dekonstruksi Cerita Rakyat Indonesia dalam Iklan Televisi | Mandiri (Kontributor ke-2) | Rp 1.000.000,- |
| 6. | 2021 | Implementasi Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Swasta Nurani Jakarta | Internal | Rp 3.500.000,- |

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Tahun | Judul Pengabdian Kepada Masyarakat | Pendanaan | |
|----|-------|---|--------------------|---------------|
| | | | Sumber | Jml (Juta Rp) |
| 1. | 2018 | Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual bagi Guru dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Tarbiyatussa'adah, Kembangan Utara, Jakarta Barat | Mandiri | 2.500.000,- |
| 2. | 2019 | Pelatihan Pembuatan Soal-Soal HOTS (<i>Higher Order Thinking Skills</i>) bagi Guru di Sekolah Dasar Negeri Benda, Tangerang | Mandiri | 2.500.000,- |
| 3. | 2020 | Pendampingan Sosial Art Therapy bagi Pekerja Sosial di Balai Rehabilitasi Sosial Anak yang Memerlukan Perlindungan Khusus Handayani Jakarta | Internal | 3.500.000,- |
| 4. | 2021 | Kampus Mengajar Angkatan 1 dan 2 | Kemendikbud ristek | |

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

| PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL | | | | | |
|---------------------------------------|-------|---|--|--|---|
| No. | Tahun | Judul Artikel Ilmiah | Nama Jurnal/Vol/No/ Tahun | ISSN/ISBN /DOI | Link |
| 1. | 2018 | Ideologi Narator dalam Novel <i>Malaikat Lereng Tidar</i> Karangan Remy Sylado: Kajian Poskolonialisme | Jurnal Eduscience Volume 3, No.2, Februari 2018 | ISSN 2502-3421 | https://ejournal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/2507/2151 |
| 2. | 2020 | Analisis Kesalahan Penggunaan Kalimat Baku dan Kalimat Efektif dalam Karangan Argumentasi Siswa SMA Kelas XII PPLS di BKB Nurul Fikri Kranggan Bekasi | Jurnal Eduscience Volume 5, Nomor 2, Februari 2020 | | https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Research-14787-16_0556.pdf |
| 3. | 2020 | Dekonstruksi Cerita Rakyat Indonesia dalam Iklan Televisi (Gunawan Wiradharma, Khusnul Fatonah, Dede Mahmudah) | Jurnal Studi Komunikasi dan Media, Volume 24, Nomor 2, Desember 2020 | ISSN 1978-5003 Terakreditasi SINTA-2 Oleh RISTEKDI KTI No. 10/E/KPT/2019 | https://jurnal.kominform.go.id/index.php/jskm/article/view/3296 |

F. Publikasi Ilmiah dalam Proceeding dalam 5 tahun terakhir

| PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM PROCEEDING | | | | | |
|---|-------|---|--|----------------|---|
| No. | Tahun | Judul Artikel Ilmiah | Nama Proceeding/Vol/ No/Tahun | ISSN/ISBN/DOI | Link |
| 1. | 2018 | Klasifikasi Penamaan Warna dalam Pandangan Masyarakat | Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan | ISBN 2406-8365 | http://publikasi.weblog.esaunggul.ac.id/wp-content/upload |

| PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM PROCEEDING | | | | | |
|---|-------|--|---|-------------------------|---|
| No. | Tahun | Judul Artikel Ilmiah | Nama Proceeding/Vol/ No/Tahun | ISSN/ISBN/DOI | Link |
| | | Indonesia pada Film <i>Hijab</i> 2015 Karya Hanung Bramantyo | Multidisiplin (SNIPMD) Vol 1 Issue 1, 16 Juli 2018 FKIP Univ Esa Unggul Page: 288--295 | | s/sites/1147/2019/03/SNIPMD-2018-Full-Text.pdf as/ |
| 2. | 2018 | Metafora dalam Lirik Tembang Dolanan Anak | Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin (SNIPMD) Vol 1 Issue 1, 16 Juli 2018 FKIP Univ Esa Unggul Page: 276--287 | ISBN 2406-8365 | http://publikasi.weblog.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/sites/1147/2019/03/SNIPMD-2018-Full-Text.pdf |
| 3. | 2019 | Pemetaan Genre Teks Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 (Revisi) Jenjang SMA | Prosiding Kongres Bahasa XI: Menjayakan Bahasa dan Sastra Indonesia, tahun 2019, hlm. 47 | ISBN: 978-602-437-723-6 | http://kbi.kemdikbud.go.id/kbi-back/file/foto-media/media_detail_1571368077.pdf |
| 4. | 2019 | Konflik dalam Antologi Cerpen Anak <i>Jeritan-Jeritan Roh</i> Seri Kecil-Kecil Punya Karya (KKPK) dan Relevansinya bagi Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar | Prosiding Seminar Internasional Kebahasaan 2019, Juli 2019, hlm. 17--28 | ISBN: 978-623-91239-0-1 | http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/prosiding/Seminar%20Internasional%20Kebahasaan%202019/halaman%20judul,%20daftar%20isi,%20pengan.tar.pdf |

| PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM PROCEEDING | | | | | |
|---|-------|--|---|------------------------|--|
| No. | Tahun | Judul Artikel Ilmiah | Nama Proceeding/Vol/No/Tahun | ISSN/ISBN/DOI | Link |
| 5. | 2020 | Keterampilan Mendongeng Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Esa Unggul di Media Sosial Youtube | Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin 3 (SNIPMD 3) | SBN: 978-623-6566-35-0 | https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/8 https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/issue/view/1 |

G. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | Judul Artikel Ilmiah | Waktu dan Tempat |
|----|---|--|--|
| 1. | Seminar Nasional and Call for Paper (SNIPMD) 2018 | Metafora dalam Lirik Tembang Dolanan Anak | FKIP Universitas Esa Unggul, 16 Juli 2018 |
| 2. | Kongres Bahasa Indonesia X | Pemetaan Genre Teks Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 (Revisi) Jenjang SMA | Hotel Grand Sahid Jaya, Jakarta, 29 Oktober 2018 |
| 3. | Seminar Internasional Kebahasaan | Konflik dalam Antologi Cerpen Anak <i>Jeritan-Jeritan Roh</i> Seri Kecil-Kecil Punya Karya (KKPK) dan Relevansinya bagi Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar | Hotel Mercure, Cikini, Jakarta, 9—12 Juli 2019 |
| 4. | Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin 3 (SNIPMD 3) | Keterampilan Mendongeng Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Esa Unggul di Media Sosial Youtube | FKIP Universitas Esa Unggul, Desember 2020 |

H. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

| HAK KARYA INTELEKTUAL | | | | | |
|-----------------------|----------------------------|-----------------------|--|--|------------------|
| No | Nomor & Tanggal Permohonan | Jenis Ciptaan | Judul Ciptaan | Tanggal dan tempat di Umumkan Pertama kali | Nomor Pencatatan |
| 1. | EC00202121 921 | Karya Tulis (Artikel) | Peningkatan Kecerdasan Spasial Kelompok Siswa SMPN 220 Jakarta Melalui Kajian Gambar Desain Ruang | 8 April 2021 di Jakarta Barat | 000248655 |
| 2. | EC00202122 483 | Karya Tulis (Artikel) | Pendampingan Sosial Art Therapy untuk Pekerja Sosial di Balai Rehabilitasi Sosial Anak yang Memerlukan Perlindungan Khusus Handayani Jakarta | 3 Mei 2021, di Jakarta Timur | 000249615 |
| 3. | EC00202204 195 | Karya Tulis (Artikel) | Mewujudkan Merdeka Belajar: Studi Kasus Program Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar Swasta Di Jakarta | 31 Desember 2021 di Riau | 000319468 |
| 4. | EC00202202 999 | Karya Tulis (Artikel) | Implementasi Program Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar Swasta Nurani Jakarta | 13 Januari 2022, di Jakarta Timur | 000318250 |
| 5. | EC00202206 471 | Karya Tulis (Artikel) | PKM Kelompok Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Podcast Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Jakarta | 27 Januari, di Jakarta Timur | 000321761 |

I. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Judul Buku | Tahun | Jml. Hlm | Penerbit | Keterangan |
|----|---|----------------|----------|----------------------|--|
| 1. | Kisah di Balik Gudang Tua | November, 2018 | 100 | Bakul Buku Indonesia | Buku Cerita Anak |
| 2. | Antologi Puisi Kemerdekaan Indonesia Maju | Februari, 2021 | 94 | Guepedia | Antologi Puisi Komunitas Muda Bersejarah |

J. Pelatihan Profesional dalam 5 Tahun Terakhir

| PELATIHAN PROFESIONAL | | | |
|-----------------------|--|------------------------|------------------|
| Tahun | Jenis Pelatihan (Dalam/Luar Negeri) | Penyelenggara | Jangka Waktu |
| 2018 | Pelatihan "Training of Trainers" Program Kreativitas Mahasiswa | Universitas Esa Unggul | 1—2 Maret 2018 |
| 2019 | Workshop Kurikulum Outcome Based Education | Universitas Esa Unggul | 20—21 Maret 2019 |

K. Konferensi/Seminar/Lokakarya/Simposium dalam 5 Tahun Terakhir

| KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM | | | | |
|--|---|---|---------------------------|---------------|
| Tahun | Judul>Nama Kegiatan | Penyelenggara | Panitia/Peserta/Pembicara | Durasi |
| 2017 | Lokakarya Pemutakhiran KBBI | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan | Peserta | 31 Oktober |
| 2018 | Seminar Nasional and Call for Paper (SNIPMD) 2018 | FKIP Universitas Esa Unggul, | Pemakalah | 16 Juli |
| 2018 | Kongres Bahasa Indonesia XI | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan | Pemakalah | 28—31 Oktober |
| 2018 | Seminar Nasional Bahasa dan Sastra II | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa | Peserta | 6 Desember |

| | | | | |
|------|--|--|-----------|----------------|
| | | Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan | | |
| 2019 | Pelatihan Pembelajaran Berorientasi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan SN Dikti | Ristekdikti Direktorat Pembelajaran, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi | Peserta | 17 Mei 2019 |
| 2019 | Diskusi Kelompok Terpumpun Pedoman dan Standar Kebahasaan dan Kesastraan | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan | Peserta | 18 Juni 2019 |
| 2019 | Workshop & Klinik Proposal Hibah pengabdian kepada Masyarakat Kemristekdikti | Universitas Esa Unggul | Peserta | 25 Juni 2019 |
| 2019 | Seminar Internasional Kebahasaan | Hotel Mercure, Cikini, Jakarta oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan | Pembicara | 9—12 Juli 2019 |
| 2020 | Webinar Pembelajaran Sastra di Masa Pandemi | Hiski Malang | Peserta | 17 Juni |
| 2020 | Sabtu Bersama Guru Besar “Bahasa dan Pembelajarannya di Masa Kenormalan Baru” | Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta | Peserta | 18 Juli |
| 2020 | Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Multidisiplin 3 (SNIPMD 3) “Transformasi dan Metamorfosis Dunia Pendidikan Menuju Tatanan | FKIP UEU | Pemakalah | 10 Desember |

| | | | | |
|------|--|--|----------|------------------------|
| | Baru di Era Pandemi COVID-19” | | | |
| 2021 | Melacak Sitasi Publikasi Melalui Pemutakhiran Data di Id Orchid, Publon pada Sinta | LPP Universitas Esa Unggul | Peserta | 27 Januari |
| 2021 | Webinar Diskusi Internal Build Up Your Confidence In Public Speaking and Explore Your Writing Skills | BEM FIK UMJ | Pemateri | 6 Februari |
| 2021 | FID “Sharing Pengalaman Abdimas Eksternal” | LPPM UEU | Peserta | 5 Mei |
| 2021 | Discovering Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Class Program by Zoom Cloud Meetings | Silang | Peserta | 3—4 Juli |
| 2021 | Bengkel Laboratorium Forensik Kebahasaan | Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud Ristek | Peserta | 26--30 Juli |
| 2021 | Demo Class Indonesian Sign Language (Bisindo) | Silang | Peserta | 17 Agustus |
| 2021 | Kelas Podcast Siberkreasi | Kominfo, Kemendikbud Ristek, Siberkreasi, dan Paberik Soeara Rakjat | Peserta | 21 Agustus—4 September |

L. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Judul | Tahun | Tempat Penerapan | Respons Masyarakat |
|-----|-------|-------|------------------|--------------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |

M. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi Lainnya)

| No. | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|-----|-------------------|-------------------------------|-------|
| 1. | | | |
| 2. | | | |

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Penelitian Universitas Esa Unggul pada Skema Pengabdian Masyarakat.

Jakarta, 2 April 2021
Ketua Abdimas



Khusnul Fatonah, M.Pd.

BIODATA ANGGOTA

Anggota ke-1 (Dosen)

A. Identitas Diri

| | |
|---------------------------|---|
| Nama Lengkap | : Nurul Febrianti |
| Jenis Kelamin | : Perempuan |
| Jabatan Fungsional | : Asisten Ahli |
| NIP/NIK/Identitas lainnya | : - |
| NIDN | : 0306029105 |
| Tempat dan Tanggal Lahir | : Jakarta, 6 Februari 1991 |
| Email | : nurul.febrianti@esaunggul.ac.id |
| No Telepon/HP | : 081294058124 |
| Alamat Kantor | : Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510 |
| No telp/Faks | : |
| Mata Kuliah yang Diampu | : 1) Konsep Dasar PKn 2) Konsep Dasar IPS 3) Pembelajaran PKn di SD 4) Pendidikan Multikultural |

B. Riwayat Pendidikan

| | S1 | S2 | S3 |
|-----------------------------------|---|---|----------------------------------|
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Negeri Jakarta | Universitas Pendidikan Indonesia | Universitas Pendidikan Indonesia |
| Bidang Ilmu | Pendidian Pancasila dan Kewarganegaraa n | Pendidikan Kewarganegaraa n | Pendidikan Kewarganegaraa n |
| Tahun Masuk – Lulus | 2008 – 2012 | 2013 – 2015 | 2017 – sekarang |
| Judul Skripsi – Tesis – Disertasi | Implementasi Hukum Waris Minangkabau pada Minang Perantau (Studi pada Ikatan Keluarga | Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraa n Sebagai Pendidikan Demokrasi Terhadap Civic | - |

| | | | |
|--------------------------|--|---|---|
| | Minang Kota Depok) | Responsibility Pada Mahasiswa | |
| Nama Pembimbing/Promotor | Prof. Dr. M. Japar, M.Si Dr. Tjipto, M.Si., M.Pd. | Prof. Dr. Cecep Darmawan, S.Pd., S.IP., M.Si. | - |

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

| No | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|----|-------|--|-----------|------------------|
| | | | Sumber | Jumlah (Juta/Rp) |
| 1 | 2015 | Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Demokrasi Terhadap Civic Responsibility Pada Mahasiswa | Mandiri | 5.000.000 |
| 2 | | | | |

D. Publikasi Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 tahun terakhir

| No | Judul Artikel Ilmiah | Nama Jurnal, Vol/Nomor/Tahun | ISSN/ISBN/DOI | Link |
|----|--|--|--|---|
| 1 | Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Demokrasi Terhadap Civic Responsibility Pada Mahasiswa | JIMD : Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi Volume 15 No. 2 April 2016 | E-ISSN: 2597-4513 P-ISSN: 1412-1875 | http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jmb/article/view/8769/6218 |
| 2 | Implementasi Hukum Waris Minangkabau pada Minang Perantau (Studi pada Ikatan Keluarga Minang Kota Depok) | Jurnal CIVICS Volume 3 Nomor 1 Tahun 2018 | ISSN: 2527-9742 | https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PPKn/article/view/514/477 |

E. Publikasi Ilmiah dalam Proceeding dalam 5 tahun terakhir

| No | Judul Artikel Ilmiah | Nama Proceeding, Vol/Nomor/Tahun | ISSN/ISBN/DOI | Link |
|----|----------------------|----------------------------------|---------------|------|
| | | | | |

| | | | | |
|---|--|---|-----------------------------------|---|
| 1 | Pendidikan Kewarganegaraan: Mewujudkan Kesetaraan Gender | Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III November 2017, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta | p-ISSN 2598-5973 e-ISSN 2599-008X | eprints.uad.ac.id /9797/1/306-310%20Nurul.pdf |
| 2 | Analisis Pandangan <i>Commonplaces</i> Kurikulum Joseph Schwab dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan | Prosiding SNIPMD 2018 Universitas Esa Unggul | ISBN: 978-602-5596-04-9 | http://publikasi.weblog.esaunggul.ac.id/prosiding/snipmd-2018/ |
| 3 | <i>Promoting Gender Equality through Citizenship Education in Elementary School</i> | - | - | - |

F. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 tahun terakhir

| No | Nama Pertemuan Ilmiah | Judul Artikel Ilmiah | Waktu dan Tempat |
|----|---|--|------------------------------|
| 1 | Konferensi Nasional Kewarganegaraan III AP3KnI. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta | Pendidikan Kewarganegaraan: Mewujudkan Kesetaraan Gender | 11 November 2017, Yogyakarta |
| 2 | Seminar Nasional FKIP Universitas Esa Unggul "Optimalisasi Potensi Diri di Era Digital" | Analisis Pandangan <i>Commonplaces</i> Kurikulum Joseph Schwab dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan | 16 Juli 2018, Jakarta |
| 3 | International Conference on Elementary Education. Universitas Pendidikan Indonesia | <i>Promoting Gender Equality through Citizenship Education in Elementary School</i> | 6 November 2019, Bandung |

G. Karya Buku dalam 5 tahun terakhir

| No | Judul Buku | Tahun | Jumlah Halaman | Penerbit |
|----|------------|-------|----------------|----------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |

H. Perolehan HKI 5 tahun terakhir

| No | Judul HKI | Tahun | Jenis | No P/ID |
|----|-----------|-------|-------|---------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial dalam 5 tahun terakhir

| No | Judul | Tahun | Tempat Penerapan | Respon Masyarakat |
|----|-------|-------|------------------|-------------------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |

J. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau institusi lainnya)

| No | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|----|-------------------|-------------------------------|-------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Penelitian Universitas Esa Unggul pada skema Penelitian Dasar

Jakarta, 23 Maret 2020

Nurul Febrianti, M.Pd.

Anggota ke-3 (Mahasiswa)

A. Identitas Diri

| | |
|--------------------------|--------------------------|
| Nama Lengkap | Fadia Noval Nur |
| Jenis Kelamin | Perempuan |
| Jabatan Fungsional | Mahasiswa |
| NIP/NIK/NIM | 4201419021 |
| NIDN | --- |
| Tempat dan Tanggal Lahir | 25 Juni 2001 |
| Email | fadianoval2525@gmail.com |
| No Telepon/HP | 0895800410954 |
| Alamat Kantor | : - |
| No Telp/Faks | : - |
| Mata Kuliah Yang Diampu | : --.- |

B. Riwayat Pendidikan

| | S1 | S2 | S3 |
|-------------------------------|-----------------------------|-----------|-----------|
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Negeri Semarang | | |
| Bidang Ilmu | Pendidikan Fisika | | |
| Tahun Masuk-Lulus | 2019 - | | |
| Judul Skripsi-Tesis-Disertasi | | | |
| Nama Pembimbing/Promotor | | | |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat skema mandiri Universitas Esa Unggul.

Jakarta, 10 Juni 2022
Anggota Abdimas

Fadia Noval Nur

Anggota ke-4 (Mahasiswa)

A. Identitas Diri

| | |
|--------------------------|--|
| Nama Lengkap | Mahatma Aditya Wijaya |
| Jenis Kelamin | Laki-Laki |
| Jabatan Fungsional | Mahasiswa |
| NIP/NIK/NIM | 6101419022 |
| NIDN | --- |
| Tempat dan Tanggal Lahir | Brebes, 6 Maret 2002 |
| Email | mahatmaaditya@students.unnes.ac.id |
| No Telepon/HP | 085700019391 |
| Alamat Kantor | : - |
| No Telp/Faks | : - |
| Mata Kuliah Yang Diampu | : --.- |

B. Riwayat Pendidikan

| | S1 | S2 | S3 |
|-------------------------------|---|----|----|
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Negeri Semarang | | |
| Bidang Ilmu | Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi | | |
| Tahun Masuk-Lulus | 2019 - | | |
| Judul Skripsi-Tesis-Disertasi | | | |
| Nama Pembimbing/Promotor | | | |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat skema mandiri Universitas Esa Unggul.

Jakarta, 10 Juni 2022
Anggota Abdimas

Mahatma Aditya Wijaya

Anggota ke-5 (Mahasiswa)

A. Identitas Diri

| | |
|--------------------------|--|
| Nama Lengkap | Lu'lu' Azizah |
| Jenis Kelamin | Perempuan |
| Jabatan Fungsional | Mahasiswa |
| NIP/NIK/NIM | 4201419005 |
| NIDN | --- |
| Tempat dan Tanggal Lahir | Kudus, 29 November 2001 |
| Email | luluazizah001@students.unnes.ac.id |
| No Telepon/HP | 085725400472 |
| Alamat Kantor | : - |
| No Telp/Faks | : - |
| Mata Kuliah Yang Diampu | : --.- |

B. Riwayat Pendidikan

| | S1 | S2 | S3 |
|-------------------------------|-----------------------------|----|----|
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Negeri Semarang | | |
| Bidang Ilmu | Pendidikan Fisika | | |
| Tahun Masuk-Lulus | 2019 - | | |
| Judul Skripsi-Tesis-Disertasi | | | |
| Nama Pembimbing/Promotor | | | |

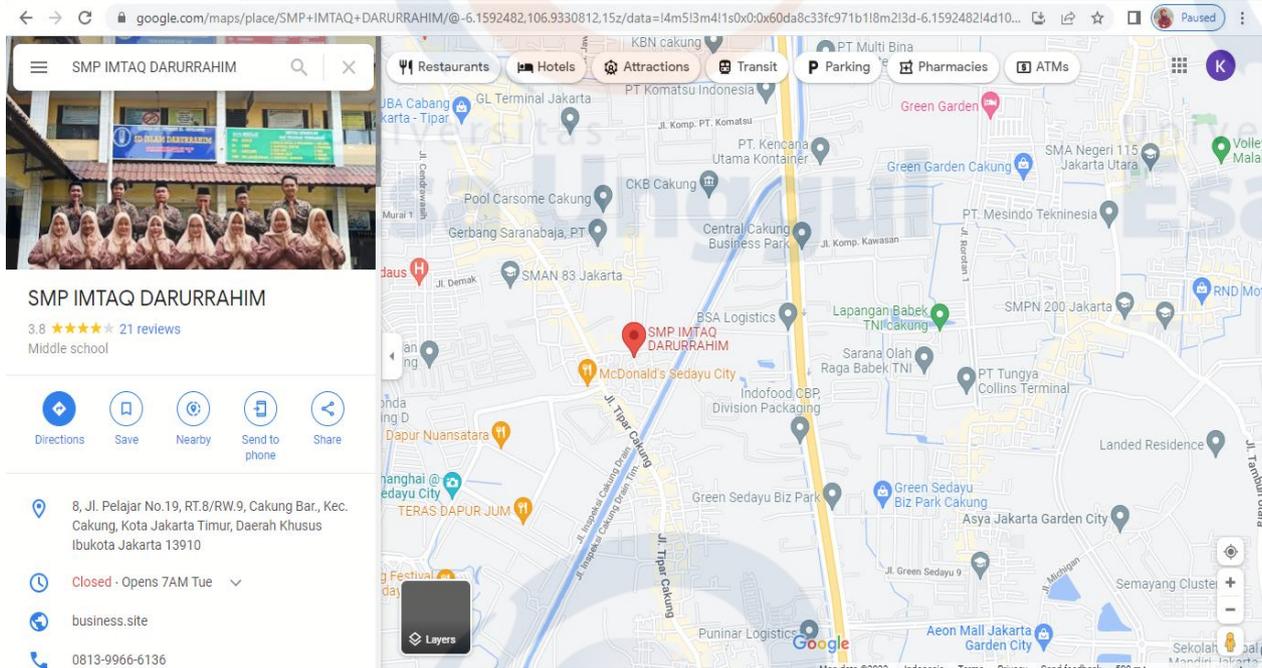
Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat skema mandiri Universitas Esa Unggul.

Jakarta, 10 Juni 2022
Anggota Abdimas

Lu'lu' Azizah

Lampiran 9 Denah Lokasi Mitra



Lokasi Mitra berjarak ± 22 Km dari Universitas Tim Pengusul