

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



WORKSHOP PELATIHAN MEMBUAT GAME BAGI PEMULA DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI CONSTRUCT BAGI SANTRI TPA/MAJELIS TA'LIM FAIZUL HAQ TANGERANG

Oleh:

BELSANA BUTAR BUTAR, M.Kom (201504148)

SRIYADI, M.Kom (200103534)

DESY TRI ANGGARINI, SE, MM (201108553)

MOH. HADDIEL FUAD, MTI (200109591)

MUHAMMAD ADI CANDRA (19200233)

ALIF AFLAH AZZIKRI (12211310)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
DESEMBER 2022**

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Workshop Pelatihan Membuat Game Bagi Pemula Dengan Memanfaatkan Aplikasi Construct Bagi Santri TPA/Majelis Taâ€™lim Faizul Haq Tangerang
2. Mitra : Tpa/majelis Taâ€™lim Faizul Haq Tangerang
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : - Belsana Butar Butar M.Kom
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 201504148
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Sistem Informasi (D3)
 - f. Email : belsana.bbb@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 5
Nama Anggota : Sriyadi M.Kom
Mohammad Haddiel Fuad MTI
Desy Tri Anggarini SE, MM
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra : Suradita
 - b. Kabupaten/Kota : Tangerang
 - c. Propinsi : Banten
6. Biaya yang disetujui : Rp.3.700.000,-

Jakarta, 22 Desember 2022

Mengetahui
Rektor UBSI



Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd,
IPU

Ketua Pelaksana

- Belsana Butar Butar M.Kom

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI

Taufik Baidawi, M.Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	5
II. METODE PELAKSANAAN	9
III. LUARAN YANG DICAPAI (<i>OUTPUT</i>).....	12
V. MANFAAT YANG DIPEROLEH (<i>OUTCOME</i>).....	14
VI. REALISASI BIAYA	15
VII. KESIMPULAN DAN SARAN.....	16
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN.....	18

RINGKASAN

Saat ini dalam bidang pendidikan dibutuhkan metode pembelajaran yang interaktif guna penyampaian materi yang lebih interaktif dan efektif untuk diterima oleh peserta didik. Perkembangan teknologi saat ini semakin meningkat dan memudahkan, salah satunya pada media pembelajaran yaitu pembuatan materi dengan animasi interaktif atau kita kenal dengan game edukasi. Media pembelajaran seperti game edukasi merupakan permainan dalam bentuk digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mempelajari sesuai sehingga dapat meningkatkan pemahaman pengguna dalam melatih kemampuan dan motivasi belajar. Game edukasi dapat menjadi sarana belajar sekaligus hiburan berbasis multimedia dan paling diminati oleh masyarakat terutama kalangan anak yang berusia muda saat ini. Inilah factor yang mendorong banyaknya pengembang game berinovasi dengan produk-produk game yang memberikan impact positif bagi peminatnya. Animasi dapat memberikan kontribusi positif dalam hal pembelajaran dengan menjadikan animasi sebagai media penyampaian materi. Misalnya animasi interaktif pembelajaran pengenalan hewan dan tumbuhan, animasi interaktif pengenalan tata surya, animasi interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah, dan lain-lain sebagainya. Oleh karena itu pengabdian masyarakat ini akan memberikan materi tentang pelatihan animasi agar dapat dimanfaatkan oleh TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq untuk kegiatan belajar mengajar agar santri dapat belajar sambil bermain tetapi tetap dalam hal yang positif. Pelatihan animasi ini dilakukan dalam bentuk ceramah. Penyampaian materi atau pemaparan teori yang dilakukan secara online menggunakan Zoom Video Conference. Pelatihan ini dilakukan secara daring (online) dikarenakan kondisi pandemik saat ini yang tidak memungkinkan untuk pelatihan secara tatap muka mengikuti aturan protokol kesehatan dengan menghindari kerumunan agar tidak terjadi penyebaran virus covid-19. Target yang ingin dicapai dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah para santri di TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq dapat mempraktekkan dan membuat animasi sederhana menggunakan aplikasi Construct sehingga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran dan penyampaian informasi. Target dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah publikasi artikel di media masa cetak atau elektronik.

I. PENDAHULUAN

Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu kewajiban yang harus dilakukan oleh dosen pada sebuah Perguruan Tinggi sebagaimana dijelaskan dalam Tridarma Perguruan Tinggi adalah Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. Hal ini juga dipertegas dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 20 ayat (2) Perguruan Tinggi berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat serta Pasal 24 ayat (2) Perguruan Tinggi memiliki otonomi untuk mengelola sendiri lembaganya sebagai pusat penyelenggaraan pendidikan tinggi, penelitian ilmiah, dan pengabdian kepada masyarakat; serta Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam Pasal 51 ayat (1) huruf d bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Dan Universitas Bina Sarana Informatika sebagai salah satu perguruan tinggi di Indonesia juga wajib melaksanakan pengabdian tersebut sesuai dengan kompetensi dan keahliannya sehingga masyarakat dapat terbantu dengan pelaksanaan kegiatan ini terutama untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terutama terkait dengan penggunaan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi dimana saat ini Indonesia sedang menghadapi Pandemi Covid-19, semakin mengharuskan masyarakat memahami teknologi informasi secara luas dan mampu menggunakan serta memanfaatkan teknologi informasi terutama internet untuk kepentingan organisasi baik itu dunia pendidikan, dunia kesehatan, dan lain-lain.

Teknologi informasi bukanlah sesuatu hal yang susah didapatkan saat ini, karena sudah masuk ke semua lini kehidupan masyarakat. Teknologi informasi terus berinovasi dan bertransformasi serta semakin canggih, dengan kecanggihannya bisa memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan masyarakat (Hendarsyah 2019). Saat ini dalam bidang pendidikan dibutuhkan metode pembelajaran yang interaktif guna penyampaian materi yang lebih interaktif dan efektif untuk diterima oleh peserta didik. Perkembangan teknologi saat ini semakin meningkat dan memudahkan, salah satunya pada media pembelajaran yaitu pembuatan materi dengan animasi interaktif atau kita kenal dengan game edukasi (Nuqisari and Sudarmilah 2019). Banyak game edukasi saat ini yang memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi. Game edukasi ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan semangat karena animasi dapat menyajikan informasi yang lebih menarik dan bisa digabungkan antara desain grafis berbentuk visual dan audio.

Media pembelajaran seperti game edukasi merupakan permainan dalam bentuk digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mempelajari sesuai sehingga dapat meningkatkan pemahaman pengguna dalam melatih kemampuan dan motivasi belajar (Gunawan, Prastyawan, and Wahyudin 2021). Game edukasi dapat menjadi sarana belajar sekaligus hiburan berbasis multimedia dan paling diminati oleh masyarakat terutama kalangan anak yang berusia muda saat ini. Inilah factor yang mendorong banyaknya pengembang game berinovasi dengan produk-produk game yang memberikan impact positif bagi peminatnya. Animasi dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar demi tercapai tujuan pembelajaran. (Sukiyasa and Sukoco 2013).

Game dapat memberikan kontribusi positif dalam hal pembelajaran dengan menjadikan game sebagai media penyampaian materi. Misalnya game pembelajaran pengenalan hewan dan tumbuhan, game pengenalan tata surya, dan lain-lain sebagainya. Oleh karena itu pengabdian masyarakat ini akan memberikan materi tentang pelatihan pembuatan game agar dapat dimanfaatkan oleh TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq untuk kegiatan belajar mengajar sehingga santri dapat belajar sambil bermain tetapi tetap dalam hal yang positif. Tenaga pengajar juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga santri dapat mendapat pemikiran bahwa game adalah sarana untuk bermain yang mendatangkan ilmu.

1. Analisis Situasi

TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq adalah salah satu lembaga non formal yang memberikan sarana untuk menyampaikan dakwah Islam dan membina masyarakat. Program pembelajaran yang diberikan yaitu Al-Qur'an dan Hadits, Fiqih, Aqidah Akhlak, Tarikh Islam dan Tauhid. TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq merupakan wadah pembinaan yang potensial, karena didalamnya terdapat para kaum muslim yang dengan niat ikhlas untuk menambah pemahaman ajaran Islam. TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq yang dipimpin oleh Ustadz Sartamin Amin Nur Wahid berdiri sejak November yang terletak di Griya Suradita Indah Blok O5 No. 01 RT 014 RW 009 Kabupaten Tangerang Provinsi Banten. Sampai saat ini TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq memiliki 10 tenaga pendidik Ustadz dan Ustadzah serta memiliki 103 santri.

Dibawah ini adalah foto santri dan beberapa kegiatan yang dilaksanakan oleh TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq untuk mendukung visi serta misi yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu:



Gambar 1. Santri TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq

Sumber: TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq



Gambar 2. Kegiatan Pengajian di TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq

Sumber: TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq

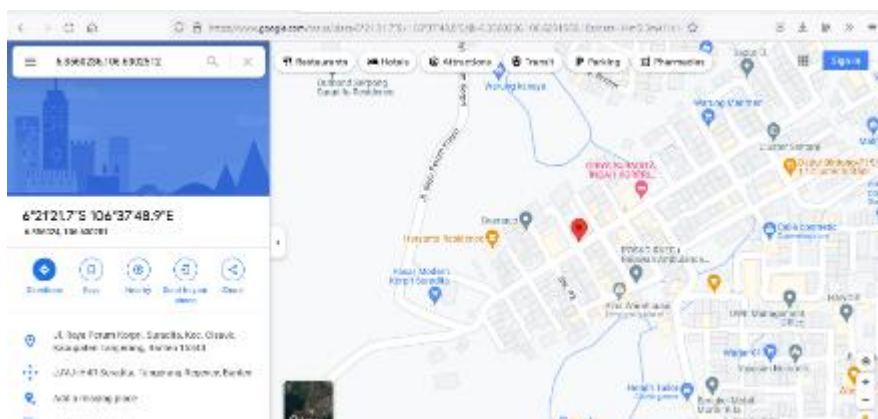


Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran Al-Qur'an di TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq

Sumber: TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq

2. Peta Lokasi Mitra

Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq yang terletak di Griya Suradita Indah Blok O5 No. 01 RT 014 RW 009 Kabupaten Tangerang Provinsi Banten. Berikut ini adalah keberadaan Asrama Istana Yatim:

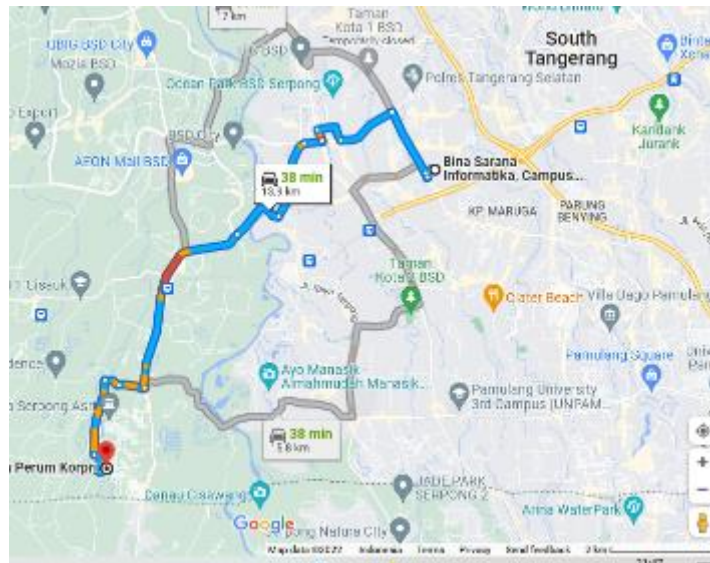


Gambar 4. Peta Lokasi TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq

Sumber:

<https://www.google.com/maps/place/6%C2%B021'21.7%22S+106%C2%B037'48.9%22E/@-6.3560236,106.6291569,18z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xe3d2ceee22d5c632!8m2!3d-6.3560236!4d106.6302512?hl=en>

Lokasi mitra dengan Universitas Bina Sarana Informatika memiliki jarak tempuh , KM dengan waktu tempuh 1 jam 30 menit dengan kendaraan bermotor.



Gambar 5. Jarak Lokasi Mitra Dengan Perguruan Tinggi

3. Permasalahan Mitra

Perkembangan teknologi baik hardware maupun software di era Revolusi Industri 4.0 saat ini sudah tidak terbendung. Hampir setiap apa yang dilakukan saat ini selalu bersentuhan dengan teknologi. Hal ini tentu saja memaksa setiap pekerjaan maupun bidang yang digeluti diubah pendekatannya kearah teknologi, baik itu bidang Artificial Intelligence, Internet of Thing dan sebagainya. Revolusi Industri 4.0 saat ini menekankan pada digitalisasi di berbagai bidang terutama dalam pengolahan berbasis web. Dalam perkembangannya Tim Pengabdian Masyarakat juga menemukan beberapa masalah dimana para santri belum memahami bagaimana membuat game pembelajaran yang bersifat interaktif..

Berdasarkan ulasan tersebut pada kesempatan ini kami dari Universitas Bina Sarana Informatika akan memberikan Pengabdian Masyarakat berupa pelatihan animasi menggunakan aplikasi Construct bagi pemula, dalam hal ini pesertanya adalah santri TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq. Pelatihan dan pemaparan materi ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan meningkatkan kemampuan para santri dalam mengikuti perkembangan teknologi yaitu dalam hal pembuatan game menggunakan aplikasi Construct.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan diadakan pada:

Hari, Tanggal : Sabtu-Minggu, 19-20 Nopember 2022
Waktu : 09.00 – 13.00 WIB
Tempat : Secara daring (online) via Zoom Video Conference
Topic : Pengabdian Masyarakat
Time : Oct 15, 2022 08:00 AM Jakarta

Join Zoom Meeting

<https://us06web.zoom.us/j/81910614017?pwd=Q3FEU1NJamp2eHpLUllyNGhzT1lBdz09>

Meeting ID: 819 1061 4017

Passcode: IYES

One tap mobile

+16469313860,,81910614017#,,,,*646811# US

+16694449171,,81910614017#,,,,*646811# US

Dial by your location

+1 646 931 3860 US

+1 669 444 9171 US

+1 669 900 6833 US (San Jose)

+1 719 359 4580 US

+1 929 205 6099 US (New York)

+1 253 215 8782 US (Tacoma)

+1 301 715 8592 US (Washington DC)

+1 309 205 3325 US

+1 312 626 6799 US (Chicago)

+1 346 248 7799 US (Houston)

+1 386 347 5053 US

+1 564 217 2000 US

Meeting ID: 819 1061 4017

Passcode: 646811

Find your local number: <https://us06web.zoom.us/j/kPoKFZ4QF>

Susunan panitia dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut:

Ketua Pelaksana: Belsana Butar Butar, M.Kom

Tutor : Sriyadi, M.Kom

Tim Tutor : Desy Tri Anggarini, SE, MM.

Moh. Haddiel Fuad, MTI

Alif Aflah AzZikri

Muhammad Adi Candra

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam bentuk ceramah penyampaian materi atau pemaparan teori yang dilakukan secara online menggunakan Zoom Video Conference. Pelatihan ini dilakukan secara daring (online) dikarenakan kondisi pandemik saat ini yang tidak memungkinkan untuk pelatihan secara tatap muka dengan mengikuti aturan protocol kesehatan dan untuk menghindari kerumunan agar tidak terjadi penyebaran Virus Covid-19. Dalam kegiatan ini juga akan dihasilkan press release, absensi peserta, absensi panitia, dilakukan rekapitulasi terhadap kuesioner yang disebar.

Tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah dengan membentuk tim pengabdian masyarakat dengan tugas sebagai berikut:

Tabel 1. Tugas dan Tanggung Jawab Tim

Tim	Tugas
Ketua Pelaksana	1. Melakukan survey terkait kebutuhan bidang information, Communication and Technology yang dibutuhkan mitra yaitu TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq. 2. Melakukan Analisa terhadap kebutuhan TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq saat ini terutama dalam penyebaran informasi dan kebutuhan pengetahuan santri terkait kemajuan TIK. 3. Membuat rancangan kuesioner yang akan diberikan kepada peserta setelah pelaksanaan untuk mengetahui evaluasi kegiatan dan hasilnya akan dipelajari

	untuk keberlanjutan kerjasama dengan mitra selanjutnya.
Tim Tutor	1. Membuat materi pengabdian masyarakat yang berkaitan dengan game sederhana. 2. Membuat rancangan kuesioner yang akan diberikan setelah pelaksanaan untuk mengetahui evaluasi kegiatan dan hasilnya akan dipelajari untuk keberlanjutan kerjasama dengan mitra selanjutnya.
Mahasiswa	1. Merepresentasikan materi yang sudah dibuat oleh Tim Tutor dalam bentuk slide menggunakan Microsoft Power Point. 2. Mendokumentasikan kegiatan pengabdian masyarakat. 3. Ikut serta dalam pemberian materi kepada peserta. 4. Mengumpulkan rekap absensi peserta dan rekap absensi panitia

III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat berupa “Pelatihan Membuat Game Bagi Pemula Dengan Memanfaatkan Aplikasi Construct Bagi Santri TPA/Majelis Ta’lim Faizul Haq Tangerang”.

Pelatihan pembuatan game bagi pemula dengan aplikasi Construct kepada santri bertujuan untuk memberikan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan kepada para santri di TPA/Majelis Ta’lim, Faizul Haq tentang pembuatan Game sederhana sehingga santri dapat menerapkannya. Target luaran yang diharapkan adalah para santri dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat game sederhana menggunakan Construct.

Adapun hasil Luaran yang dihasilkan yaitu berupa press release dengan URL:

<https://news.bsi.ac.id/2022/11/29/pemanfaatan-construct-dalam-workshop-pelatihan-membuat-game-bagi-pemula/>

Pemanfaatan Construct Dalam Workshop Pelatihan Membuat Game Bagi Pemula

Sesungguhnya hal yang dapat meningkatkan penerapannya pada game dalam melatih kemampuan dan motivasi belajar.

Baca juga: [Tingkatkan Keterampilan Pelaku UMMK Levat Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Bukulas](#)

Hai ini membuat dosen Universitas BSI (Bina Sarana Informatika) yang terdiri dari Sriyadi, Desy Tri Anggarini, dan Moh. Haddiel Fud melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat (PM). Mengusung tema workshop pelatihan membuat game bagi pemuda dengan memanfaatkan aplikasi construct, yang ditujukan bagi santri TPA/Majelis Ta'lim Fatmuli Haq Tangerang, pada Sabtu (19/11) silam.

Workshop Pelatihan Membuat Game Bagi Pemuda

Sriyadi selaku tutor menjelaskan bahwa Game edukasi dapat menjadi sarana belajar selangsi hiburan berbasis multimedia dan paling diminati oleh masyarakat terutama kalangan anak-anak yang berusia muda saat ini. Faktor yang mendorong banyaknya game berinovasi dengan produk-produk games pembelajaran.

"Game dapat memberikan kontribusi positif dalam hal pembelajaran dengan menjadikan animasi sebagai media penyampaian materi," ujarnya dalam keterangan rilis, Selasa (29/11).

Baca juga: [Pelatihan Power Point dalam Pembuatan Presentasi Laporan Keuangan](#)

Ia menambahkan pembuatan game bagi pemuda dengan aplikasi Construct kepada santri bertujuan untuk memberikan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan kepada para santri di TPA/Majelis Ta'lim Fatmuli Haq tentang pembuatan Game sederhana sehingga santri dapat menerapkan dan diharapkan para santri dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat game sederhana menggunakan Construct. (LAG)

Pengabdian Masyarakat

Share Facebook Twitter Google+ Dribbble + 17 0

Lady Agustine · 461 Posts · 0 Comments

PREV POST
Komitmen Kalifa Sampah, Universitas BSI Jalan Kerjasama dengan PT Wahana Anugerah Energi dan Baitulmaul Muallamat

NEXT POST →
Adis Kampus Digital Kreatif Universitas BSI Kembali Borong Medali Kejuaraan PORPROV XIV JABAR

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (*OUTCOME*)

1. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan pelatihan ” Workshop Pelatihan Membuat Game Bagi Pemula Dengan Memanfaatkan Aplikasi Construct Bagi Santri TPA/Majelis Ta’lim Faizul Haq Tangerang” ini antara lain

No.	Indikator	Sebelum	Sesudah
1	Wawasan	Belum mengetahui aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat game	Mengenal salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat game
2	Keterampilan	Tidak mengetahui cara membuat game sederhana	Mampu menggunakan Aplikasi Construct untuk membuat game sederhana.

2. Kontribusi Mitra

Kegiatan “Workshop Pelatihan Membuat Game Bagi Pemula Dengan Memanfaatkan Aplikasi Construct Bagi Santri TPA/Majelis Ta’lim Faizul Haq Tangerang” dilaksanakan bekerja sama dengan TPA/Majelis Ta’lim Faizul Haq Tangerang selaku mitra. Dalam kegiatan tersebut, TPA/Majelis Ta’lim Faizul Haq Tangerang menyediakan tempat, serta sarana dan prasarana guna terlaksananya kegiatan Pelatihan Pembuatan Game Sederhana ini.

V. REALISASI BIAYA

No	Uraian	Qty	Harga	Jumlah
1. Akomodasi				
a.	Transaportasi Survey	1	Rp 100,000.00	Rp 100,000.00
b.	Transportasi Pelaksanaan	1	Rp 170,000.00	Rp 100,000.00
c.	Kuota Internet Peserta	20	Rp 50,000.00	Rp1,000,000.00
Subtotal				Rp1,20,000.00
2. Peralatan				
a.	Kertas A4	2	Rp 50,000.00	Rp 100,000.00
b	ATK	1	Rp 100,000.00	Rp 100,000.00
Subtotal				Rp 200,000.00
3. Perlengkapan & Makanan				
a.	Cetak Spanduk	1	Rp 100,000.00	Rp 100,000.00
b.	Plakat	1	Rp 150,000.00	Rp 150,000.00
c.	Souvenir	20	Rp 50,000.00	Rp1,000,000.00
d.	Snack	20	Rp 10,000.00	Rp 200,000.00
e.	Nasi Box	20	Rp 25,000.00	Rp 500,000.00
Subtotal				Rp1,950,000.00
4. Biaya Lain-lain				
a.	Dokumen dan Laporan	1	Rp 150,000.00	Rp 150,000.00
b.	Pengeluaran Tak Terduga	1	Rp 200,000.00	Rp 200,000.00
Subtotal				Rp 350,000.00
Total				Rp3,700,000.00

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pembuatan game adalah salah satu bidang yang sangat baik untuk mengembangkan pola pikir dan minat anak-anak dan remaja pada dunia IT. Bidang ini juga memiliki prospek yang baik pada dunia kerja sehingga menambah keterampilan terutama pembuatan game sederhana. Dengan pemberian materi pembuatan game sederhana, akan semakin melatih kreatifitas santri TPA Faizul Haq. Dalam pelaksanaan pelatihan, peserta sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan. Diharapkan kegiatan ini dapat menambah wawasan dan ketrampilan santri di TPA Faizul Haq.

2. Saran

Pembuatan game sederhana merupakan materi yang cukup diminati peserta. Pemberian Latihan yang bervariasi serta bimbingan yang baik, dapat meningkatkan penguasaan peserta untuk membuat game sederhana, dan bahkan bisa menemukan bakat terpendam dari para peserta. Untuk itu, Kerjasama yang berkelanjutan antara TPA Faizul Haq dengan Universitas Bina Sarana Informatika tentu sangat diharapkan guna mendukung kreatifitas para santri TPA Faizul Haq.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Rahmat, Tomi Hendri Prastyawan, and Yudin Wahyudin. 2021. "Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 16(1):46–59.
- Hendarsyah, Decky. 2019. "E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0." *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita* 8(2):171–84.
- Nuqisari, Rina and Endah Sudarmilah. 2019. "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android." *Emitor: Jurnal Teknik Elektro* 19(2):86–92.
- Sukiyasa, Kadek and Sukoco Sukoco. 2013. "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3(1):126–37.

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia

WORKSHOP PELATIHAN MEMBUAT GAME BAGI PEMULA DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI CONSTRUCT BAGI SANTRI TPA/MAJELIS TA'LIM FAIZUL HAQ TANGERANG

Hari/Tanggal: Sabtu/19 November 2022

NO.	NAMA	NIP/NIM	Foto	Hadir/Tidak Hadir
1	Belsana Butar Butar, M.Kom	201504148		Hadir
2	Sriyadi, M.Kom	200103534		Hadir
3	Desy Tri Anggarini, SE, MM	201108553		Hadir
4	Moh. Haddiel Fuad, MTI	200109591		Hadir
5	Muh. Adi Candra	19200233		Hadir
6	Alif Aflah Azzikri	12211310		Hadir

**WORKSHOP PELATIHAN MEMBUAT GAME BAGI PEMULA DENGAN
MEMANFAATKAN APLIKASI CONSTRUCT BAGI SANTRI
TPA/MAJELIS TA'LIM FAIZUL HAQ TANGERANG**

Hari/Tanggal: Minggu/20 November 2022

NO.	NAMA	NIP/NIM	Foto	Hadir/Tidak Hadir
1	Belsana Butar Butar, M.Kom	201504148		Hadir
2	Sriyadi, M.Kom	200103534		Hadir
3	Desy Tri Anggarini, SE, MM	201108553		Hadir
4	Moh. Haddiel Fuad, MTI	200109591		Hadir
5	Muh. Adi Candra	19200233		Hadir
6	Alif Aflah Azzikri	12211310		Hadir

**ABSENSI KEHADIRAN PESERTA
PENGABDIAN MASYARAKAT (PM) DENGAN MATERI**

“WORKSHOP PELATIHAN MEMBUAT GAME BAGI PEMULA DENGAN
MEMANFAATKAN APLIKASI CONSTRUCT BAGI SANTRI
TPA/MAJELIS TA’LIM FAIZUL HAQ TANGERANG”

NO.	NA MA	19 NOVEMBER 2022	20 NOVEMBER 2022
1	Aulia Agustria	Hadir	Hadir
2	Aulia Agustiani	Hadir	Hadir
3	Zeea Zivilya Rexa	Hadir	Hadir
4	Ruswanto	Hadir	Hadir
5	Ardiansyah	Hadir	Hadir
6	Ajril Prasetyo	Hadir	Hadir
7	Siti Latifah	Hadir	Hadir
8	Muhammad Muzaki	Hadir	Hadir
9	Rasyid	Hadir	Hadir
10	Rizky	Hadir	Hadir
11	Andre	Hadir	Hadir
12	Putri	Hadir	Hadir
13	Umma	Hadir	Hadir
14	Asha Lailatul Qodar	Hadir	Hadir
15	Mutia	Hadir	Hadir
16	Karenza	Hadir	Hadir
17	Fakhira	Hadir	Hadir
18	Hani	Hadir	Hadir
19	Faras Faizul Haq	Hadir	Hadir
20	Alea	Hadir	Hadir

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra/Instansi



TPA / MAJLIS TA'LIM FAIZUL HAQ

Alamat : Griya Suradita Indah Blok O5 No.01 Rt 014 Rw.009
(wahidcsa39@yahoo.co.id) 15343 No. Hp. 0878-7750-5491

SURAT KETERANGAN

Nomor : 06/M1/TPA/FH/11/2022

Pimpinan Majelis Ta'lim Faizul Haq menerangkan:

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika

Alamat : Jl. Kramat Raya No. 98, Senin, Jakarta Pusat.

Telah melaksanakan Pengabdian Masyarakat berupa Penyuluhan dan Pelatihan Komputer bagi Pengurus dan Remaja di Majelis Ta'lim Faizul Haq dengan Materi "Workshop Pelatihan Membuat Game Bagi Pemula Dengan Memanfaatkan Aplikasi Construct Bagi Santri TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq Tangerang" yang dilaksanakan pada tanggal 19 s.d 20 November 2022 dengan susunan panitia terlampir.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 25 November 2022

Pimpinan Majelis Ta'lim

S. Amin Nur Wahid



TPA / MAJLIS TA'LIM FAIZUL HAQ

Alamat : Griya Suradita Indah Blok O5 No.01 Rt 014 Rw.009
(wahidesa39@yahoo.co.id) Telp. 0878-7750-5491

Lampiran Surat Keterangan

Nomor : 06/MT/TPA/FH/11/2022

Tanggal : 25 November 2022

Susunan Panitia Pengabdian Masyarakat Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Bina Sarana Informatika (LPPM UBSI) Jakarta

Periode : 19 s.d 20 November 2022

Tempat : Aula Majlis Ta'lim Faizul Haq

Alamat : Griya Suradita Indah Blok O5 No.01 Rt 014 Rw.009
Cisauk Tangerang

Penanggung Jawab : Dr. Mochamad Wahyudi, MM, M.Kom, M.Pd, IPU

Ketua Panitia : Belsana Butar Butar, M.Kom

Tutor Pelatihan : Sriyadi, M.Kom

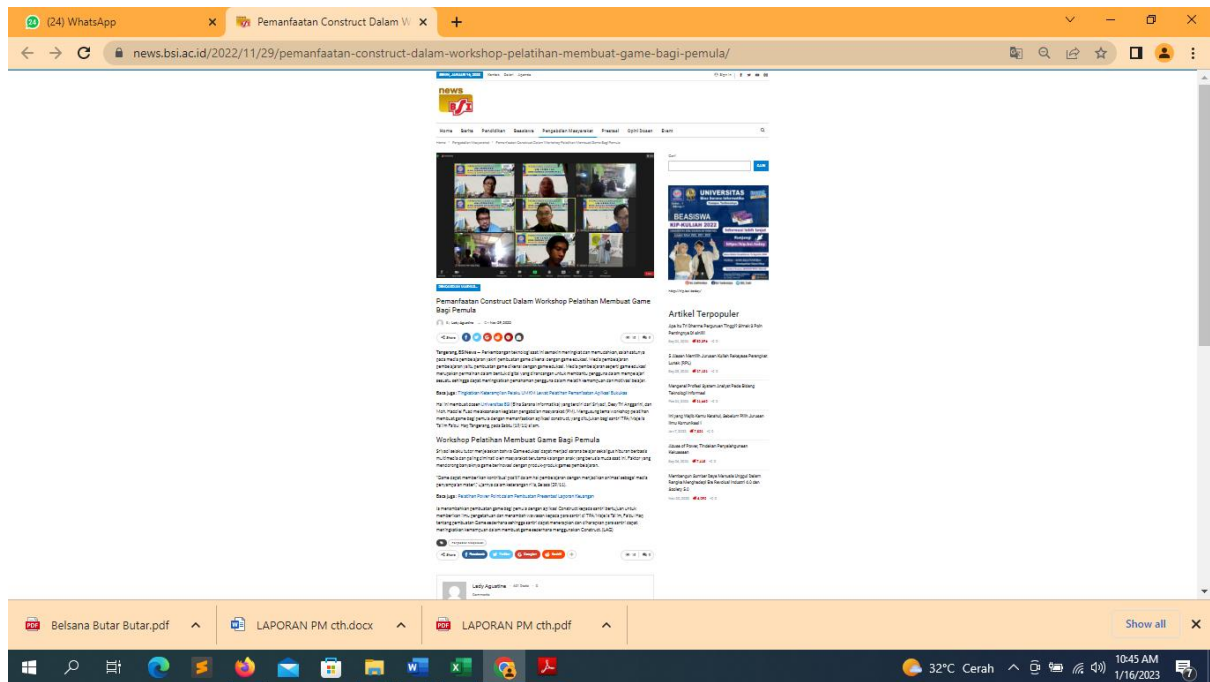
Anggota : Mohammad Haddiel Fuad, S.Kom, MTI

Desy Tri Anggarini, S.E, M.M

Muhammad Adi Candra

Alif Aflah Azzikri

Lampiran D. Luaran PM (jurnal yang sudah terbit/press release yang sudah terbit/dll)



Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Minimal 5 Foto Yang Berbeda dengan Caption.



Gambar 6. Peserta



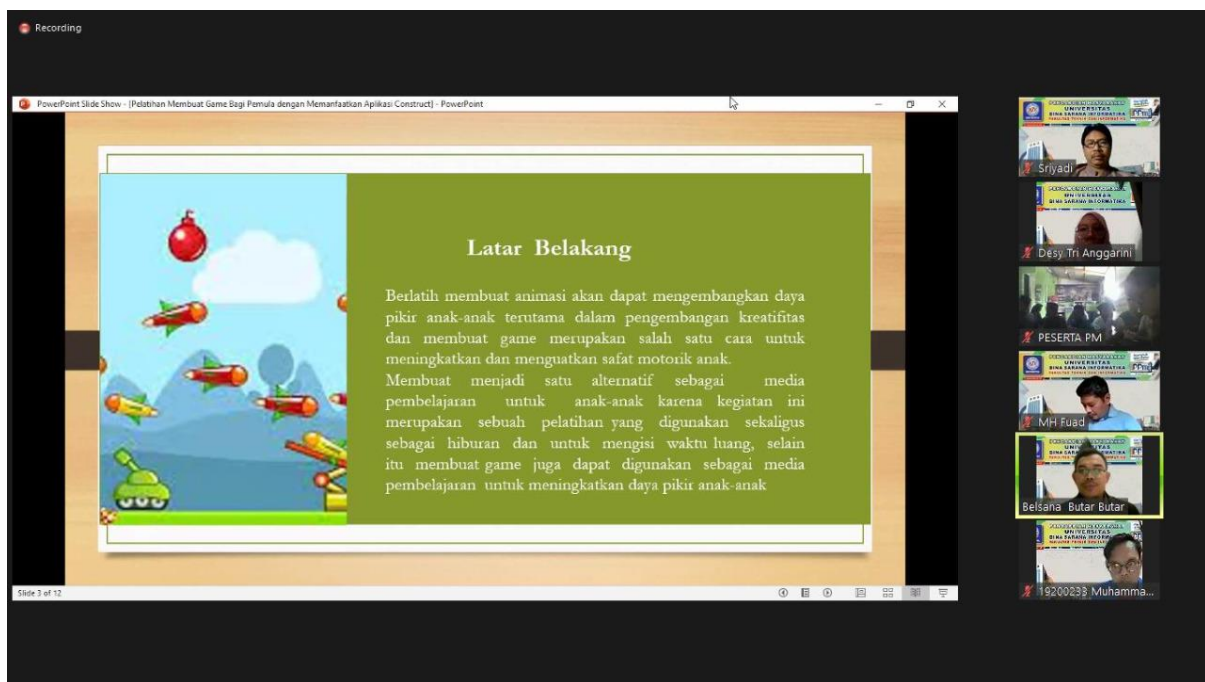
Gambar 7. Peserta



Gambar 8. Perkenalan Tutor



Gambar 9. Penyampaian Materi Pengabdian Masyarakat oleh Tutor



Gambar 10. Pengarahan Materi Pengabdian Masyarakat



Gambar 11. Pengarahan Materi Pengabdian Masyarakat