

# **PROPOSAL 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)**

**SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

**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 : Rp.3.770.000,-

Jakarta, 22 Agustus 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 .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
RINGKASAN .....	iv
I. PENDAHULUAN .....	1
II. SOLUSI PERMASALAHAN .....	6
III. METODE PELAKSANAAN .....	6
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN .....	8
V. ANGGARAN .....	10
VI. JADWAL KEGIATAN .....	11
DAFTAR PUSTAKA .....	12

## 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 game dikenal dengan game edukasi. Media pembelajaran seperti game edukasi merupakan permainan dalam bentuk digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mempelajari sesuatu 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. Game dapat memberikan kontribusi positif dalam hal pembelajaran dengan menjadikan animasi sebagai media penyampaian materi. Oleh karena itu pengabdian masyarakat ini akan memberikan materi tentang workshop 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. Pelatihan pembuatan game 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 masih banyak yang mengkhawatirkan penyebarannya sehingga tidak memungkinkan untuk pelatihan secara tatap muka serta 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 game sederhana menggunakan aplikasi Construct sehingga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran dan penyampaian informasi. Target dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pulikasi 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

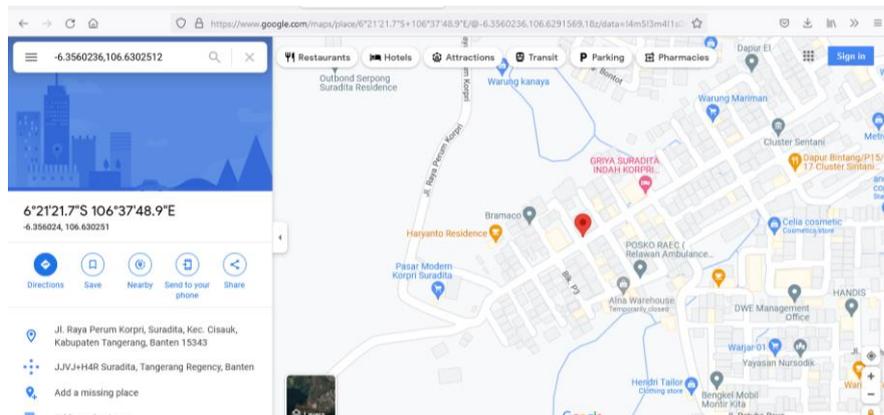


Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran Al-Qur'an di TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq

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 TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq:

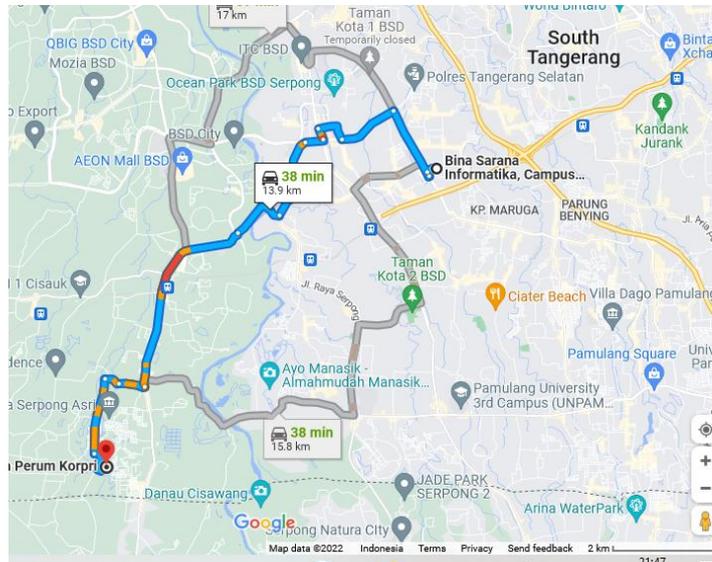


Gambar 2. Lokasi Mitra

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 8.2 KM dengan waktu tempuh 38 menit dengan kendaraan bermotor.



Gambar 3. 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. SOLUSI PERMASALAHAN

Tim pengabdian masyarakat melakukan survey terkait perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini di era revolusi industri 4.0 untuk dapat disampaikan sekaligus memberikan edukasi kepada mitra. Target peserta di TPA/Majelis Ta'lim Fszul Haq yaitu santri yang merupakan anak-anak generasi milenial yang diharapkan mampu merancang dan membuat game sederhana menggunakan aplikasi Construct yang cukup mudah untuk dipahami oleh pemula. Dan tim merasa bahwa pelatihan ini cocok untuk santri di TPA/Majelis Ta'lim Fszul Haq sebagai pengetahuan sehingga ke depannya mereka memahami bagaimana membuat animasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif.

## III. 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/81910614017>

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	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan survey terkait kebutuhan bidang information, Communication and Technology yang dibutuhkan mitra yaitu TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq.</li><li>2. Melakukan Analisa terhadap kebutuhan TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq saat ini terutama dalam penyebaran informasi dan kebutuhan pengetahuan santri terkait kemajuan TIK.</li><li>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.</li></ol>
Tim Tutor	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuat materi pengabdian masyarakat yang berkaitan dengan animasi bagi pemula.</li><li>2. Membuat rancangan kuesioner yang akan diberikan setelah pelaksanaan untuk mengetahui evaluasi kegiatan dan hasilnya akan dipelajari untuk keberlanjutan kerjasama dengan mitra selanjutnya.</li></ol>
Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Merepresentasikan materi yang sudah dibuat oleh Tim Tutor dalam bentuk slide menggunakan Microsoft Power Point.</li></ol>

	<p>2. Mendokumentasikan kegiatan pengabdian masyarakat.</p> <p>3. Ikut serta dalam pemberian materi kepada peserta.</p> <p>4. Mengumpulkan rekap absensi peserta dan rekap absensi panitia</p>
--	--

#### IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

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 menerapkan. Target luaran yang diharapkan adalah para santri dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat game sederhana menggunakan Construct.

**Tabel 2. Rencana Target Capaian Luaran**

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
3	Artikel di media masa cetak atau elektronik		
		Lokal	Ada
10	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada
		Keterampilannya meningkat	Ada
		Kesehatannya meningkat	Ada
		Pendapatannya meningkat	Ada
		Pelayanannya meningkat	Ada

## V. ANGGARAN

Adapun rencana anggaran biaya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

**Tabel 3. Rencana Anggaran**

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Honorarium Survey	1	Hari	100.000	100.000
2	Honorarium Tim Tutor	2	Hari	100.000	200.000
Total Honor					300.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Spanduk	1	Pcs	120.000	120.000
2	X-Banner	1	Pcs	150.000	150.000
3	Merchandise	20	Pcs	20.000	400.000
4	Souvenir	20	Pcs	20.000	400.000
5	Modul	20	Pcs	10.000	200.000
6	Kuota Internet	20	Paket	50.000	1.000.000
Total Belanja Bahan					2.270.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Snack	20	Dus	15.000	300.000
2	Nasi Box	20	Dus	25.000	500.000
3	Air Mineral	2	Dus	50.000	100.000
Total Belanja Barang Non Operasional					900.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transaportasi Survey	1	Hari	100.000	100.000
2	Transportasi Pelaksanaan	2	Hari	100.000	200.000
Total Biaya Perjalanan					300.000
Total Keseluruhan					3.770.000

## VI. JADWAL KEGIATAN

Jadwal kegiatan dari pengabdian masyarakat dengan tema “Pelatihan Animasi 2D Bagi Pemula Dengan Memanfaatkan Aplikasi Construct Bagi Santri TPA/Majelis Ta’lim Faizul Haq Tangerang” adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Rencana Jadwal Implementasi**

No	Nama Kegiatan	Minggu					
		1	2	3	4	5	6
1	Pembentukan Tim Pengabdian Masyarakat	■					
2.	Riset Materi dan Survey Mitra		■				
3.	Pengajuan Proposal						
4.	Persiapan dan Pembuatan Materi			■			
5.	Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat				■	■	
6.	Evaluasi dan Pembuatan Laporan					■	■
7	Pembuatan Luaran Berupa Press Release						■

## 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.