

LAPORAN
PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)



Uhamka

**PELATIHAN PENGGUNAAN EDUCANDY SEBAGAI GAME EDUKATIF DI SD
MUHAMMADIYAH 08 PLUS**

No SPK : 0856/H.04.02/2021

Tanggal 22 September 2021

Oleh :

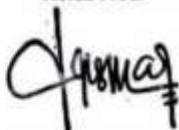
Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd (0317109001/Ketua)
Dr. Bunyamin, M.Pd.I (NIDN:0302026503/ Anggota)
Kiky Noviyanti (NIM:1807015119/ Anggota)
Dimas Fatur Rohman (NIM: 2007015224/Anggota)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2021

HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT

1. Judul : Pelatihan Penggunaan Educandy sebagai Game Edukasi di SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta
2. Mitra Program PKM : SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta
3. Jenis Mitra : Non Produktif
4. Ketua Tim Pengusul
a. Nama : Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
b. NIDN : 0317109001
c. Program Studi/Fakultas : Pendidikan Agama Islam/Fakultas Agama Islam
d. Bidang Keahlian : Manajemen Pendidikan
e. Alamat Rumah /Telp/Faks/ : Jl. Kecapi V Rt. 005/05 No. 71B Kelurahan Jagakarsa Kecamatan Jagakarsa Jakarta Selatan, 12620.
- f. No Handphone : 082122172145
- g. E-mail : arifin.rahmanto@gmail.com
m_aruhmanto@uhamka.ac.id
5. Anggota Tim Pengusul
a. Jumlah Anggota : Dosen 1 orang
b. Nama Anggota /bidang keahlian : Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
c. Mahasiswa yang terlibat : Kiky noviyanti, Dimas Fatur Rohman
6. Lokasi Kegiatan/Mitra
a. Wilayah Mitra (Desa / Kecamatan) : Duren Sawit
b. Kabupaten / Kota : Jakarta Timur
c. Provinsi : DKI Jakarta
d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 20 KM
e. Alamat Mitra/Telp/Faks : Jl.Bunga Rampai X No.13, RW 6, malaka Jaya kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah khusus Ibukota Jakarta 13460
7. Jangka waktu pelaksanaan : 5 Bulan
8. Biaya Total
a. LPPM UHAMKA : Rp. 7.000.000,-
b. Sumber lain (tuliskan) : Rp. 0

Mengetahui,
Ketua Prodi



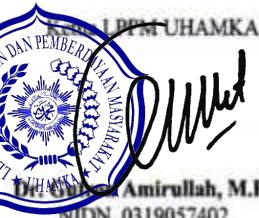
Lismawati, M.Pd
NIDN. 0328078901

Jakarta, 7 Januari 2022
Ketua Tim Pengusul



Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
NIDN. 0317109001

Dekan



SURAT PERINTAH KERJA (SPK)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
Jl. Raya Bogor, KM 23 No. 99. Flyover Pasar Rebo, Jakarta Timur, 13830
Tlp. (021) 8401780, Fax. 87781809, E-mail : lppm@uhamka.ac.id Web: <https://lppm.uhamka.ac.id>

104

Nomor : 0056/H.04.02/2021
Tanggal : 22 September 2021

Pada hari ini Rabu Tanggal Dua Puluh Dua September Dua Ribu Dua Puluh Satu (22-09-2021) telah dilaksanakan kegiatan perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat antara:

1. **Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd.** bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA

2. **MUHAMMAD ARIFIN RAHMANTO S.Pd.I, M.Pd** bertindak untuk dan atas nama penerima bantuan biaya pelaksanaan Pengabdian dan Pemberdayaan Pada Masyarakat yang selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama-sama telah sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat dengan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA bersedia menerima tugas dari PIHAK PERTAMA untuk melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul *PELATIHAN PENGGUNAAN EDUCANDY SEBAGAI GAME EDUKATIF DI SD MUHAMMADIYAH 08 PLUS*. Kegiatan pengabdian masyarakat tersebut berisi luaran wajib dan tambahan yang telah disampaikan dalam laman simakip.uhamka.ac.id.

Pasal 2

PIHAK PERTAMA memberi bantuan biaya Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 sebesar 7.000.000(Tujuh Juta). Pembayaran bantuan tersebut pada ayat (1) dilakukan dua tahap, yaitu :

1. Tahap pertama sebesar Rp4.900.000 (Empat Juta Sembilan Ratus Rupiah) dibayarkan setelah surat perjanjian ini ditandatangani oleh dua belah pihak.
2. Tahap kedua sebesar Rp2.100.000 (Dua Juta Seratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat beserta luarannya kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA diwajibkan melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat seperti tersebut pada pasal 1 dengan sungguh-sungguh dan penuh rasa tanggung jawab serta menjunjung tinggi/menjaga wibawa dan citra positif Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
2. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 4 (Empat) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagaimana tersebut pada pasal 1 di laman simakip.uhamka.ac.id
3. PIHAK PERTAMA akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan

sebagaimana disebutkan pada pasal 1.

4. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, luaran wajib, dan tambahan paling lambat tanggal 22 Desember 2021.
5. Jika PIHAK KEDUA terlambat menyerahkan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari dari nilai surat perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.
6. Jika PIHAK KEDUA tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada pasal 1, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh biaya yang telah diberikan oleh PIHAK PERTAMA.

Pasal 4

Hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK PERTAMA



Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd
S.Pd.I, M.Pd

PIHAK KEDUA,



MUHAMMAD ARIFIN RAHMANTO

Mengetahui,
Wakil Rektor II,



Dr. Zamah Sari, M.Ag

ABSTRAK

Dalam Proses Pembelajaran, tentunya seorang guru harus mempersiapkan media agar para peserta didik mudah memahami materi yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan tercapainya tujuan dalam pendidikan. Tantangan seorang guru adalah menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan agar pada saat proses pembelajaran berlangsung mampu memitigasi peserta didik yang kurang melibatkan diri secara aktif dan cenderung pasif. Begitupun, guru dalam mengevaluasi harus memahami bahwa untuk mengevaluasi pembelajaran tidak selalu dengan cara ujian atau menjawab latihan soal yang memiliki kesan monoton dan membosankan.Umumnya, pengevaluasian terhadap peserta didik berbentuk soal PG dan Esai saja, sehingga bentuk evaluasi yang digunakan kurang menarik para peserta didik. Dari permasalahan diatas, Solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan Pelatihan penggunaan Educandy sebagai Game Edukasi di SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta. Aplikasi ini merupakan game edukasi yang dapat membuat pembelajaran menjadi bervariasi dan menyenangkan. Sehingga, peserta didik tidak merasa bosan dan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru dalam mengajarkan suatu materi terhadap peserta didik dan mengevaluasinya. Sehingga, pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan menjadikan guru lebih professional lagi.Kegiatan pelatihan ini, nantinya akan lebih difokuskan kepada seorang guru dengan metode diskusi panel dan praktek langsung dalam pemanfaatan *Game Educandy*. Kegiatan pelatihan ini akan berlangsung secara Online.

Kata Kunci: *Media, Educandy, evaluasi*

PRAKATA

Alhamdulillahi rabbil'aalamiin, rasa syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan Laporan Pengabdian Masyarakat Program pengabdian masyarakat yang bertujuan dalam memberikan pengalaman dan wawasan kepada para dosen untuk mengabdikan diri kepada masyarakat mitra dalam rangka merealisasikan catur darma perguruan tinggi.

Ucapan terimakasih disampaikan kepada segenap tim yang telah menyelesaikan laporan ini serta kepada lembaga pengabdian dan pemberdayaan masyarakat (LPPM) Uhamka karena dengan kesempatan ini kami bisa melaporkan PKM ini.

Jakarta, 7 Januari 2022

TIM PKM

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT	ii
SURAT PERINTAH KERJA (SPK).....	iii
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
Daftar Gambar.....	viii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	2
BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN.....	4
2.1 Tujuan.....	4
2.2 Sasaran.....	4
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	5
3.1 Strategi Kegiatan	5
3.2 Peserta Kegiatan Pelatihan dan Partisipasi Mitra.....	5
3.3 Waktu Kegiatan Pelatihan dan Kelanjutan Pelaksanaan Program.....	6
3.4 Metode Pelaksanaan	6
3.5 Evaluasi dan keberlanjutan program	7
3.5.1 Evaluasi Program	7
3.5.2 Keberlanjutan Program	9
DAFTAR PUSTAKA.....	11
LAMPIRAN.....	16
1. Realisasi Anggaran	16
2. Instrumen/Makalah/Materi Kegiatan	17
3. Jadwal Pelatihan.....	27
4. Flayer	Error! Bookmark not defined.
5. Personal tenaga pelaksana.....	27

6. Surat Mitra	54
----------------------	----

Daftar Gambar

Gambar1. 1 sekolah mitra	3
Gambar1. 2 keberlanjutan program	Error! Bookmark not defined.

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Covid-19 menimbulkan banyak perubahan bagi masyarakat salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Berbagai cara pemerintah di Indonesia mengurangi tingkat penyebaran Covid 19 dengan beberapa kebijakan, diantaranya sosial distancing hingga pemberlakuan PSBB (Pembatasan Sosial Berkala Besar) pada beberapa daerah.(Putri & Citra, 2019) Melaksanakan kegiatan mengajar dan belajar dirumah dibuat kebingungan karena harus mengubah pola kebiasaan belajar di sekolah menjadi belajar di rumah, maka digunakanlah belajar secara daring dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran seperti, zoom, google classroom, google meet, dan lain sebagainya (Agung Mahardini, 2020)

Bagi seluruh warga sekolah aktivitas dan juga pembelajaran tatap muka memang menjadi yang dinantikan, keterampilan serta penanaman nilai lebih mudah di berikan melalui pembelajaran tatap muka, kebijakan pemerintah yang sudah di jalankan membawa hasil penurunan angka positive Covid 19 menurun, namun belum ada perubahan untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka, maka dari itu guru di tuntut agar kreatif dalam proses pembelajaran daring,

Media pembelajaran merupakan suatu elemen penting dari proses belajar mengajar, penggunaan media sudah menjadi tuntutan bagi setiap guru. Namun saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang melibatkan diri secara aktif dan cenderung pasif ketika mendengarkan penjelasan materi dari seorang guru, sebagian terkesan mengantuk. Ketika menanggapi pertanyaan yang dilontarkan guru, para peserta didik cenderung pasif dan tidak responsif. Hal itu terindikasi dari sedikitnya peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru, bahkan guru harus menunjuk salah satu peserta didik terlebih dahulu agar pertanyaannya terjawab Kejadian seperti itu mengakibatkan pembelajaran berjalan hanya satu arah, Guru seolah hanya memiliki peran sebagai sumber pemeberi informasi atau sering disebut *teacher centered learning*.

Yang menjadi permasalahan juga adalah seringnya peserta didik merasa sungkan untuk mengungkapkan pendapatnya dalam suatu diskusi. Sehingga, guru harus sedikit memaksa dengan cara menunjuk peserta didik tertentu agar mau mengemukakan

pendapat. Selain itu, aktivitas mencatat hasil pembelajaran dan mencatat hal-hal penting dari suatu materi yang diajarkan kerap kali tidak diindahkan oleh peserta didik, mereka cenderung lebih suka menuliskan yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran. Maka dari itu, Pentingnya membuat suatu media yang mampu mendorong siswa dalam kegiatan belajar agar mempertinggi daya serap mereka dan pembelajaran berjalan lebih menyenangkan.

Dengan memanfaatkan teknologi, kami merasa perlu adanya pelatihan bagi guru-guru di SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta ini dalam pemanfaatan situs web dan aplikasi *educandy game* sebagai media pembelajaran dan pengevaluasian peserta didik. Maka saya sebagai ketua pengusul, berencana menawarkan tema pelatihan Game Educandy dengan memanfaatkan aplikasi yang gratis yang mudah di akses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Kami harap, semua guru lebih terampil dan handal lagi dalam menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Karena penggunaan flatform game ini, mampu membantu proses pembelajaran, khususnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dalam upaya menyambut pembelajaran tatap muka dengan model blended learning atau full tatap muka secara langsung, penggunaan media satu ini akan sangat membantu.

Kegiatan pengabdian masyarakat dosen dengan Mitra SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta merupakan kegiatan tentang media teknologi yang pertama kalinya, semoga dengan diadakannya pelatihan ini dapat bermanfaat dan dirasakan oleh keluarga besar SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta dalam mempersiapkan pembelajaran di masa pandemi.

1.2 Permasalahan Mitra

Penggunaan media pada saat proses pembelajaran sangatlah penting, karena penyampaian materi pelajaran akan lebih mudah dan terkesan lebih menarik. Namun, idealnya sebuah pembelajaran haruslah melalui sebuah perencanaan yang sistematis. begitu juga halnya dengan media yang diterapkan dalam pembelajaran, harus lebih dipertimbangkan dan bukan asal pilih sesuai yang diinginkan.

Evaluasi dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mengetahui tercapainya sebuah tujuan Pendidikan. Evaluasi adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan dan pemahaman seseorang terhadap materi, sekaligus menilai apakah sebuah pembelajaran sesuai dalam perencanaan.

Disisi lain, pelaksanaan evaluasi ini sering kali membuat peserta didik bosan dan merasa terbebani. Salah satu penyebabnya adalah model atau bentuk kuis yang digunakan

pendidik terlalu monoton dan membosankan. Seorang pendidik seharusnya memahami media untuk melakukan evaluasi yang cocok dan menyenangkan bagi siswa. (Ulya, 2021)

Banyak pendidik sering melakuka evaluasi belajar dengan cara ujian atau menjawab latihan soal berbentuk soal PG dan esai saja, sehingga bentuk evaluasi yang digunakan tidaklah menarik, karena keterbatasannya keterampilan seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Oleh karena itu, peneliti menyarankan perlu adanya pengkajian kembali terkait media pembelajaran berupa game yang sesuai dengan kompetensi dasar.

Game yang edukatif dengan menggunakan aplikasi pembuat kuis ini, merupakan salah satu cara untuk membuat kegiatan belajar mengajar dan evaluasi(ujian) menjadi lebih menyenangkan, namun tetap sesuai dengan kompetensi dasar.

Gambar1. 1 sekolah mitra



BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN

2.1 Tujuan

Dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran educandy dapat membantu para guru dalam menyampaikan sebuah materi sekaligus meninjau ketercapaian kompetensi para peserta didik. Dengan media educandy games, para peserta didik akan lebih aktif dan responsif, karena proses pembelajaran terkesan lebih menyenangkan. Begitupun dalam mengetahui target capaian siswa, pada prosesnya semua siswa akan lebih mudah untuk diketahui sejauh mana pemahaman yang telah dimilikinya.

Tujuan dalam kegiatan ini adalah melakukan pelatihan tentang aplikasi educandy sebagai game edukatif.

Tujuan Selanjutnya guru harus mengetahui dan memahami apa saja fitur yang dimiliki oleh situs web tersebut. Educandy games memiliki 3 fitur permainan inti, yaitu words, matching pairs, dan quiz questions. Namun, 3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagi, seperti word search, hangman, anagrams, nought & crosses, crosswords, match-up, memory, dan multiple choice.

Tujuan berikutnya yaitu meningkatkan kreativitas pada guru dalam pemanfaatkan media teknologi seperti sekarang ini.

2.2 Sasaran

Adapun sasaran dalam kegiatan ini adalah seluruh guru dan tenaga kependidikan SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta dan *alhamdulillah* yang mengikuti kegiatan ini adalah para guru dan tenaga kependidikan. Yang terdiri dari kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, narasumber dan mahasiswa. Semua memberikan apresiasi dalam kegiatan ini serta meminta lagi untuk mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat seperti ini lagi di SD Muhammadiyah 08 plus Jakarta dengan tema yang berbeda agar guru-guru dan ketenaga kependidikan menambah wawasan dan strategi dalam pengembangan pembelajaran teknologi di era *new normal* ini.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Strategi Kegiatan

Strategi yang dipilih dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan bentuk *Seminar* yang dilakukan secara offline dengan pertemuan di sekolah. Adapun tahapan-tahapan dan metode dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

1. Telah merencanakan berbagai bentuk materi dan mensosialisasikan kegiatan tersebut untuk bisa diikuti oleh seluruh dewan guru SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta
2. Melaksanakan *seminar* di SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta dengan narasumber dari Dosen FAI UHAMKA Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd dan Dr. Bunyamin, M.Pd
3. Penyampaikan materi yang dipaparkan oleh narasumber tentang pengenalan dasar dari Game Educandy
4. Melakukan metode praktikum dimana narasumber mentorialkan bagaimana cara membuat Game Educandy
5. Metode praktikum pun berlaku untuk para peserta seminar untuk mempraktikkan bagaimana cara membuat Game Educandy sebagai game edukatif
6. Metode evaluasi merupakan sesi tanya jawab dengan para peserta seminar Pelatihan Penggunaan Game Educandy Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta webinar dan untuk mengetahui kendala ataupun kesulitan peserta.
7. Melibatkan partisipasi aktif dimulai dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru kelas, guru bidang studi, serta tenaga pendidikan dalam kegiatan webinar dengan judul webinar Pelatihan Pemanfaatan Game Educandy sebagai game edukatif.

3.2 Peserta Kegiatan Pelatihan dan Partisipasi Mitra

Peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Pelatihan penggunaan Educandy sebagai Game Edukasi di SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta” adalah guru-guru di sekolah tersebut. Mitra berpartisipasi dalam kegiatan *seminar* secara komprehensif melibatkan guru kelas, guru bidang studi, dan Tenaga Kependidikan serta pimpinan sekolah, yang berjumlah 23 peserta seminar.

Dalam bentuk evaluasi kegiatan tersebut, strategi yang diharapkan adalah metode praktikum oleh fasilitator yang artinya narasumber menjelaskan materi dan didampingi fasilitator untuk mempraktikkan bagaimana cara penggunaan educandy kepada guru-guru. Sehingga guru-guru SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta dapat mengikuti tutor tersebut

agar dapat mudah dipahami dan dimengerti serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

3.3 Waktu Kegiatan Pelatihan dan Kelanjutan Pelaksanaan Program

Waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pengabdian Pelatihan Pelatihan penggunaan Educandy sebagai Game Edukasi di SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta” bagi SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta adalah selama 1 hari terhitung 10 Januari 2022 (Jadwal kegiatan terlampir). Kelanjutan pelaksanaan program adalah dengan memonitoring guru-guru menerapkannya dalam pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara daring.

3.4 Metode Pelaksanaan

Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan secara offline dengan tema “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Educandy sebagai game edukatif”. Kegiatan ini disekolah. Waktu kegiatan dilaksanakan pada bulan januari 2022, yaitu pada hari senin, 10 Januari 2022 pukul 13.00 WIB. Adapun metode yang digunakan ialah Metode seminar dan diskusi panel sehingga dapat menyelesaikan berbagai persoalan dan tantangan yang ditemui. Selain itu, guru-guru dan karyawan ataupun TU (Tata Usaha) juga dapat merefleksi bahwa pentingnya pelayanan terhadap peserta didik.

Adapun langkah dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu:

1. Ketua tim pengabdian menghubungi kepala sekolah SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta untuk mengajukan permohonan kerjasama mitra dalam mengadakan pelatihan TQM
2. Pihak sekolah SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta menyetujui, kemudian tim LPPM UHAMKA membentuk kepanitiaan bersama mahasiswa
3. Tim LPPM UHAMKA menyiapkan narasumber beserta materinya, sertifikat, dan buku TQM untuk dibagikan kepada peserta secara gratis
4. Narasumber memberikan paparan game edukatif yang digunakan sebagai pembelajaran.
5. Diberi kesempatan diskusi terkait penggunaan educandy

3.5 Evaluasi dan keberlanjutan program

3.5.1 Evaluasi Program

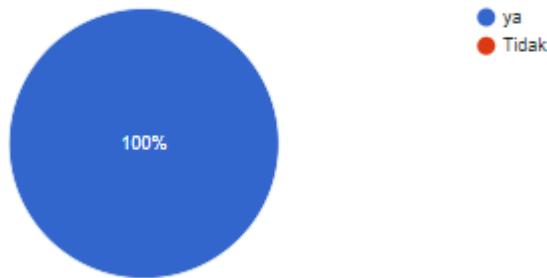
Sebuah program dapat berjalan dengan lancar dengan memenuhi berbagai unsur-unsur termasuk unsur evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan diskusi singkat dengan para peserta untuk kebermanfaatan program dengan teknik diskusi di kelas.
2. Membuat googleformulir terkait kepuasan pelatihan penggunaan educandy sebagai game edukatif yang berlangsung di SD Muhammadiyah 08 Jakarta
3. Hasil evaluasi kepuasan akan dihitung berdasarkan mekanisme dan prosedur
4. Mengukur keberhasilan program pelatihan dengan melakukan test tulis untuk materi terhadap para peserta, jika ditemukan ketidak tepatan maka akan dievaluasi penyampaian programnya.

Interpretasi dari hasil Kuesioner Pelatihan Educandy

1. Apakah anda mengetahui aplikasi Educandy?

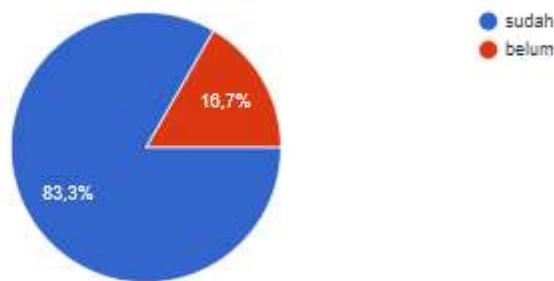
12 jawaban



Setelah pelatihan berlangsung materi yang dipaparkan dan pembimbingan praktik 100% terorganisasi dengan baik, dan mudah dimengerti serta peserta pelatihan menambah pengetahuan terkait aplikasi educandy

2. Apakah anda sudah punya aplikasi Educandy?

12 jawaban

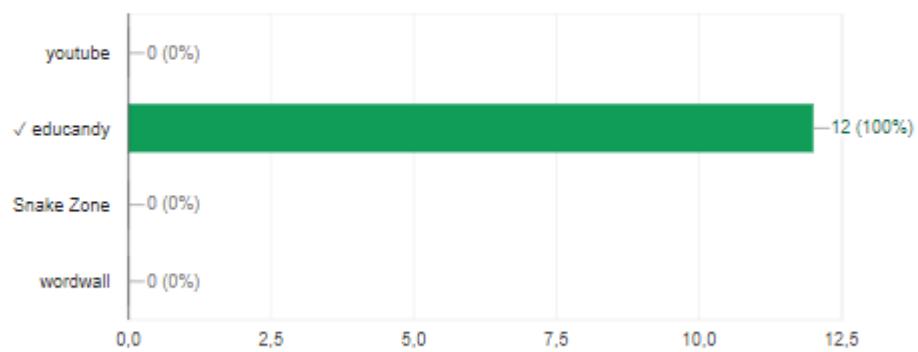


Setelah pelatihan educandy di sekolah 83% peserta mempunyai akun dan aplikasi educandy yang berarti aplikasi yang digunakan dapat bermanfaat dan dapat dimplementasikan sebagai media dalam belajar.

Dan 16,7% peserta belum mempunyai aplikasi educandy dikarenakan hambatan pada penggunaan laptop.

3. Gambar berikut adalah icon aplikasi...

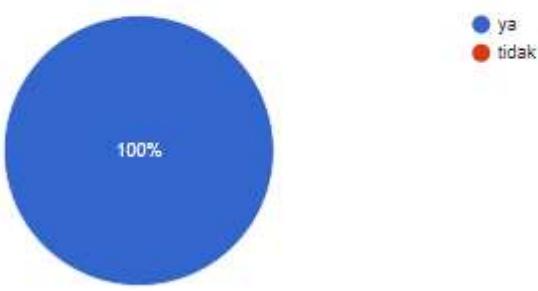
12 / 12 jawaban yang benar



Rata-rata peserta didik mengetahui aplikasi educandy dengan baik ditunjukan pada responden 100% sangat baik

4. Apakah aplikasi educandy merupakan salah satu solusi media yang dapat digunakan saat pembelajaran?

12 jawaban

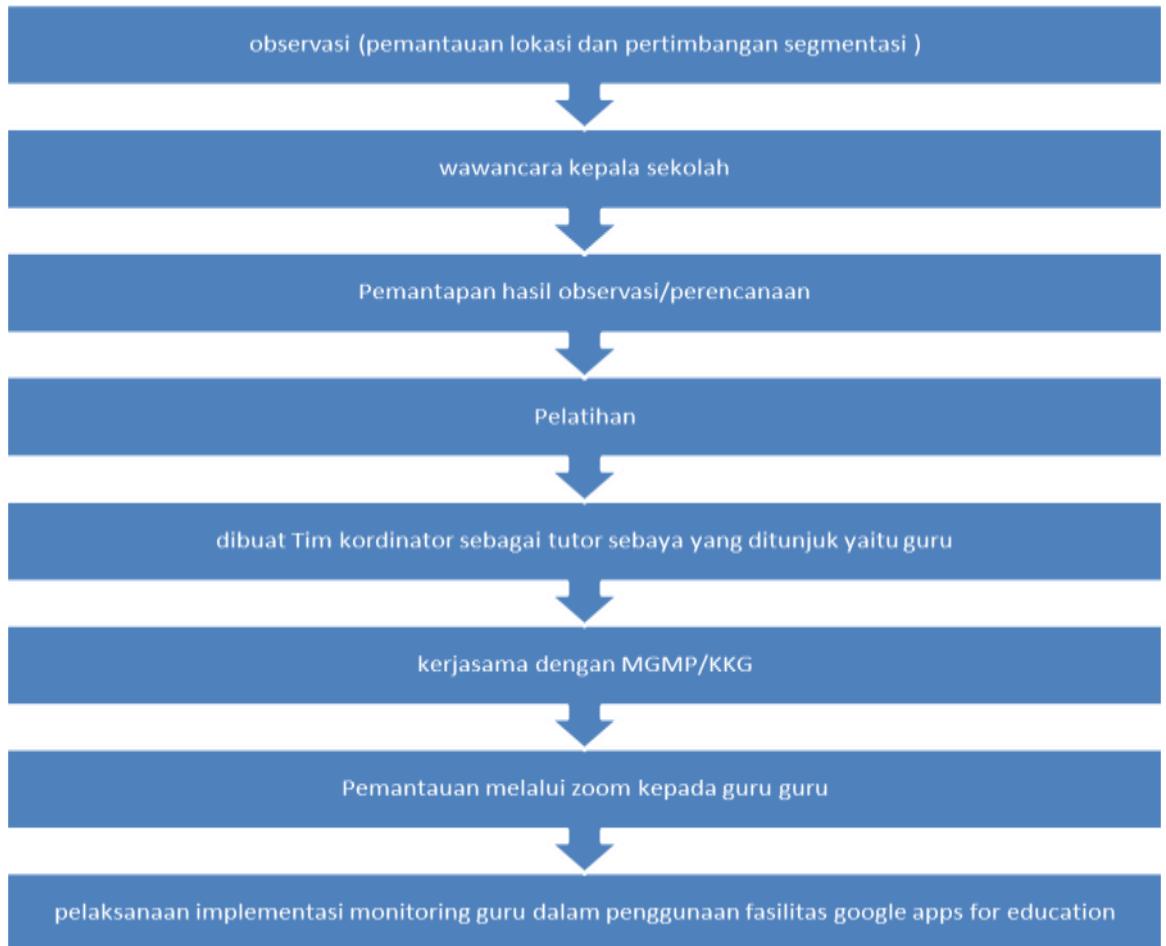


100% responden menjawab aplikasi educandy merupakan salah satu solusi media yang dapat digunakan saat pembelajaran di kelas

Maka dapat disimpulkan dari jawaban responden praktek penggunaan aplikasi educandy mudah digunakan untuk media pembelajaran di kelas. Aplikasi educandy merupakan games yang mengedukasi, karena dengan menggunakan aplikasi educandy bisa belajar dan bermain, semua peserta pelatihan dapat memahami materi yang disampaikan oleh pemateri serta sangat menarik pemaparannya. tentunya mudah diimplementasikan dalam praktek penggunaan educandy sebagai game edukatif dimasa new Normal ini oleh guru serta memberikan alternative flatform dan fasilitas lainnya yang ada pada educandy dalam memenuhi kebutuhan guru di sekolah. Namun alokasi waktu yang terbatas dalam pelatihan menjadikan keterbatasan pertemuan kegiatan tersebut, diharapkan pada pelatihan berikutnya bisa lebih baik.

3.5.2 Keberlanjutan Program

Program pelatihan ini diharapkan keberlanjutnya disetiap tahunnya untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih baik dan lebih bermanfaat. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.



BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

4.1 Solusi untuk Pelatihan Penggunaan Educandy sebagai game edukatif.

Permasalahan Kurangnya pengetahuan dan pemahaman akan pemanfaatan *Educandy*. Dari masalah itu kegiatan yang dilakukan adalah membuat seminar sebagai pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi *educandy* sebagai game interaktif.

4.2 Luaran untuk Pelatihan Pemanfaatan *Google Apps For Education*.

Berdasarkan solusi yang dipaparkan diatas untuk meningkatkan profesionalitasme guru SMP Muhammadiyah Cisalak Depok, maka luaran untuk kegiatan webinar ini adalah :

1. Artikel untuk jurnal JJM (Terlampir).
2. Berita acara akan di publikasikan di media massa yaitu Kabar Pendidikan (Terlampir).
3. Video Kegiatan (terlampir)
4. Buku Monograf (terlampir)

BAB 5. FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG MENDUKUNG DAN TINDAK LANJUT

A. Dalam kegiatan ini pasti terdapat hambatan dan kendala seperti :

1. Beberapa dewan guru yang sedang sakit dan berhalangan hadir sehingga belum semua bisa mengikuti kegiatan pelatihan dan pengganti jadwal kegiatan dengan diundur waktu pelaksanaannya.
2. Waktu yang diberikan masih kurang karena tema dan kegiatan ini yang sangat dinanti bermanfaat oleh para Guru di SD Muhammadiyah 08 Jakarta
3. Terdapat hambatan diperjalanan sehingga jam kegiatan pelaksanaannya sedikit diundur.

B. Faktor yang mendukung sebagai berikut

1. Dewan guru memberi apresiasi kegiatan pelatihan educandy sebagai game interaktif sesuai dengan kebutuhan guru dan sekolah sehingga berdampak keseriusan dan partisipasi aktif oleh semua warga sekolah yang dibuktikan dengan banyak pertanyaan dan diskusi serta kehadiran guru.
2. Komunikasi yang intens dari kepala sekolah sehingga terwujudnya kegiatan ini sesuai kebutuhan sekolah atas permintaan pimpinan sekolah dan dewan guru yang bisa mengadakan pelatihan aplikasi berbasis daring dengan menanamkan nilai nilai ke Al Islam Kemuhammadiyahan (AIK) dan sangat cocok diisi oleh pakar narasumbernya.
3. Materi dan bahan ajar menarik yang diberikan narasumber dapat diterima dan cepat diserap oleh guru dan tendik dalam memanfaatkan fasilitas google karena sesuai kebutuhan sehari hari dalam menjalankan tugas pekerjaan baik pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka.
4. Peserta sangat ramah dan sopan serta menanggapi pertanyaan dari narasumber terkait penggunaan game educandy sebagai media edukatif dalam proses pembelajaran agar menambah wawasan dan keterampilannya
5. Saat melakukan praktik menggunakan laptop dan internet yang stabil dalam membuat game, peserta sangat termotivasi dan antusias.

C. Tindak Lanjut kegiatan ini sebagai berikut :

1. Melaksanakan komunikasi kepala sekolah untuk mengadakan pertemuan kembali melalui daring dalam membahas progress pelaksanaan educandy sebagai game interaktif dalam proses pembelajaran di kelasnya bersama peserta didik
2. Melaksanakan komunikasi kepala sekolah dalam menjawab tantangan dan hambatan selama pelaksanaan masing masing guru dan melakukan diskusi.
3. Membuat google form dalam mengetahui progress ketercapaian peserta dalam penerapan fasilitas google sehingga yang sudah mahir dalam pengaplikasi platform tersebut ditunjuk sebagai fasilitator dari perwakilan guru sehingga terpantau dengan baik, kami menggunakan metode tutor sebaya, agar memudahkan monitoring dan evaluasi pasca pelatihan ini
4. Berkordinasi dengan dinas terkait untuk kegiatan berikutnya yang menyesuaikan terhadap kebutuhan kepala sekolah dan guru serta tendik dalam pelatihan berikutnya

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Dari kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi educandy sebagai game edukatif di SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta, disimpulkan bahwa:

1. Pihak sekolah sangat mengapresiasi kegiatan pelatihan sebagai wujud pengabdian kepada masyarakat dosen Pendidikan Agama Islam Uhamka.
2. Seluruh peserta pelatihan yaitu guru-guru dan tendik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru tentang pemanfaatan game sebagai media pembelajaran dan komunikasi bagi peserta didik.
3. Peserta pelatihan berharap akan ada pelatihan selanjutnya tentang pengembangan Standar Mutu Sekolah.
4. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta ,berharap kerjasama ini akan selalu terjalin erat dalam setiap PKM selanjutkan dalam rangka meningkatkan kompetensi dan mutu sekolah.

6.2. Saran-saran

Dari kegiatan tersebut terdapat saran sebagai berikut :

1. Kepala SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta agar bisa mengoptimalkan kerjasama kepada pihak *Kelompok Kerja Kepala Sekolah* (K3S) se wilayah jarakta dalam rangka pelatihan berikutnya yang sesuai dengan kebutuhan yang dialami disekolahnya.
2. Melibatkan partisipasi aktif guru yang ditunjuk sebagai tutor sebaya dalam membimbing dalam penerapan game Educandy sebagai game edukatif guru - guru di sekolahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Mahardini, M. M. (2020). Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Daring Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 215. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.3102>
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). Media History of Documents. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1–8.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE : Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54.
<http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse/article/view/49-54>
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63.

LAMPIRAN

1. Realisasi Anggaran

1. Honorarium				
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Total Honor
1. Honorarium Ketua	1.000.000,- / 24	24	24	Rp. 1.000.000,-
2. Honorarium anggota	550.000x2	20	20	Rp. 1.100.000,-
3. Intensif Mahasiswa	200.000x3	10	10	Rp. 600.000,-
4. Pembuatan Draft Dan Publikasi Artikel Media Online dan Surat Kabar	500.000	5	1	Rp. 500.000,-
5. Pembuatan Dan Publikasi artikel jurnal SOLMA	1.000.000	5	2	Rp.500,000,-
Subtotal (Rp)				3.100.000,-

2. Pembelian bahan habis pakai

Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya habis pakai
1. Proposal awal	2 eksemplar	50.000	100.000	Rp. 100.000,-
2. Revisi proposal (setelah review)	3 eksemplar	50.000	150.000	Rp. 150.000,-
4. Fotocopy modul/bahan ajar/ digital/cetak buku modul	40 eksemplar	40/pak	50.000	Rp. 2.000.000,-
5. ATK Khusus Untuk Penunjang Kegiatan + cetak Sertifikat	40 paket	10.000	320.000	Rp. 320.000,-
7. Laporan (2x termasuk revisi laporan)	4 eksemplar	50.000	200.000	Rp. 200.000,-
8. Plakat	1 pak	300.000	300.000	Rp. 300.000,-
			Subtotal (Rp)	3.070.000,-

3. Perjalanan

Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya perjalanan
1. BBM (Perjalanan survei	2 Tahap /	9.800/ 2 trip	7.800	450.000

dan Kegiatan Seminar dan penyerahan sertifikat plakat)	11 Liter	perjalanan		
2. E-toll	80.000	80.000/ 3 trip	80.000	80.000
			Subtotal (Rp)	Sub Total (Rp) 530.000,-
Sewa				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya Sewa
Sewa Soundsystem	2 unit	2	500.000	Rp. 300.000,-
			Subtotal (Rp)	Rp. 300.000,-
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SELURUHNYA (Rp)				7.000.000,-

2. Instrumen/Makalah/Materi Kegiatan

Power point pemateri



Apa itu Educandy games?

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan ‘*making learning sweeter*’ (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan.

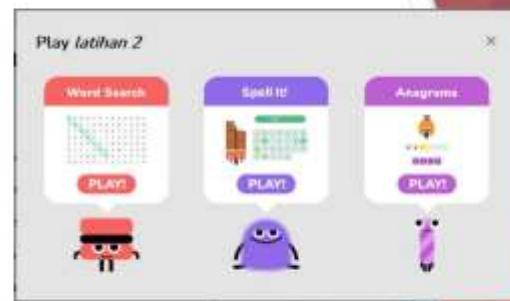
Permainan ini dapat diberikan ketika pembelajaran tatap muka di kelas maupun saat PJJ daring atau luring. Permainan biasanya disukai dan sering dimainkan oleh peserta didik ketika merasa bosan, jemu atau stres. Adanya permainan edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mengasyikkan.

Jenis Permainan

- ▶ Ada 3 jenis permainan yang ada pada games ini yaitu *matching pairs*, *words* dan *quiz/question*.
- Untuk permainan *matching pairs* silahkan klik https://www.educandy.com/site/resource.php?activity_code=551d3 (ada 5 macam permainan di *matching pairs* yaitu noughts & cross, crosswords, matching up, memory dan multiple choice).



Untuk permainan words klik https://www.educandy.com/site/resource.php?activity_code=54751 (ada 3 macam permainan di words yaitu word search, hangman dan anagrams).



Sedangkan untuk quiz silahkan klik https://www.eduandy.com/site/resource.php?activity_code=the (di sini hanya ada 1 jenis permainan yaitu multiple choice).



Kelebihan

- Game bisa dimainkan dengan berbagai bentuk
- Memiliki 3 variasi bentuk soal
- Gratis

Kekurangan

- Tidak bisa menampilkan hasil pengerjaan setiap siswa
- Layar pengerjaan terlalu kecil

3. Ada tiga jenis permainan yang bisa dibuat yaitu *words* (permainan kata), *matching pairs* (mencocokkan), dan *quiz question* (pertanyaan quiz). Di sini penulis akan menjelaskan satu persatu dimulai dari permainan *words*.

Silahkan klik New Activity (*words*)



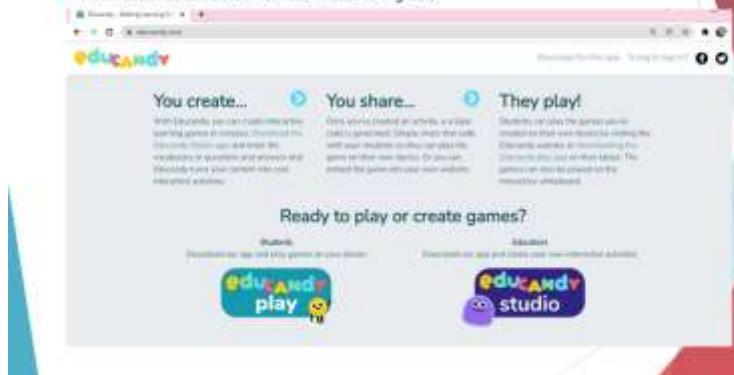
Panduan membuat permainan di *educandy*

1. Masuk ke web <https://www.educandy.com> kemudian klik tiga garis yang ada di pojok kanan atas, maka akan muncul tulisan *create your first activity, apps dan sign in*.



Panduan membuat permainan di *educandy*

- Akan ada arahan untuk mendownload APP gratis



Panduan membuat permainan di *educandy*

- Bila ini adalah kunjungan pertamamu untuk membuat permainan di *educandy* maka klik *create your first activity* maka muncul kotak pengisian: *username* (isi terserah), *email* (isi), lalu klik *register*. Lalu buka email yang digunakan untuk *register* lakukan konfirmasi. Untuk yang sudah *register*, klik *sign in* dan isi kotak *username* atau email ketika register, isi *password* dan klik *login*.



Untuk membuat permainan matching pairs

klik matching pairs



akan muncul dua kotak kosong seperti pembuatan words, isi, klik create.

A screenshot of a web-based application titled "Matching Pairs". It shows a large red button labeled "Create a New List of Matching Pairs" with the sub-instruction "10 items are available for this list". Below this are two empty white input fields. At the bottom right of the interface is a blue "Create" button.

Isi kotak putih bertuliskan word (question) dengan pertanyaan, dan match (answer) dengan jawaban, klik add pair, lakukan berulang kali minimal sembilan pasang pertanyaan dan jawaban.

A screenshot of the same "Matching Pairs" interface after adding several pairs. The "Current pairs" section now lists nine pairs, each consisting of a question word and its corresponding answer word, all represented by green checkmarks. The interface includes buttons for "Add pair", "Edit", "Delete", "Play", and "Share".

A screenshot of a "Quizizz" interface titled "Latihan 2". It shows a green "Add activity details (optional)" section. Under "Instructions", there is a text input field containing "Quiz Instructions". Below it, under "Hyperlinks to extra resources (Max. 10)", there is a "Add link" button. At the bottom right is an "Update" button. The top of the screen has a navigation bar with "Back", "Upgrade to Premium", and buttons for "Edit", "Details", "Play", and "Share".

Isi kotak putih bertuliskan word, klik add word, lakukan berulang kali sebanyak kata yang diinginkan. Setelah selesai, scroll ke bawah sehingga ada tulisan play activity, maka kata-kata yang sudah dibuat, dapat dimainkan dengan tiga cara yaitu word search, hangman dan anagrams, seperti berikut ini

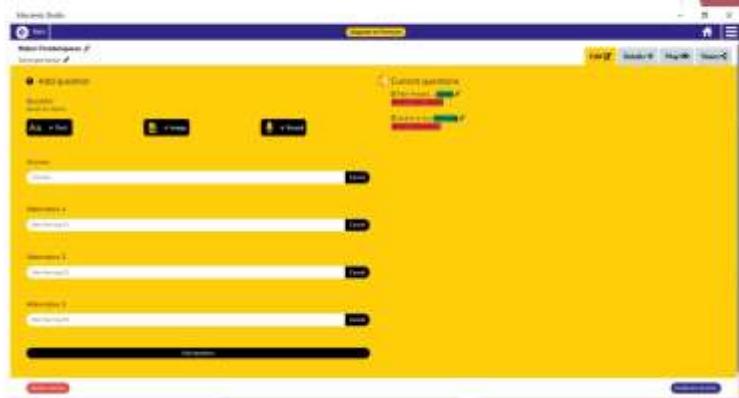


Untuk quiz question

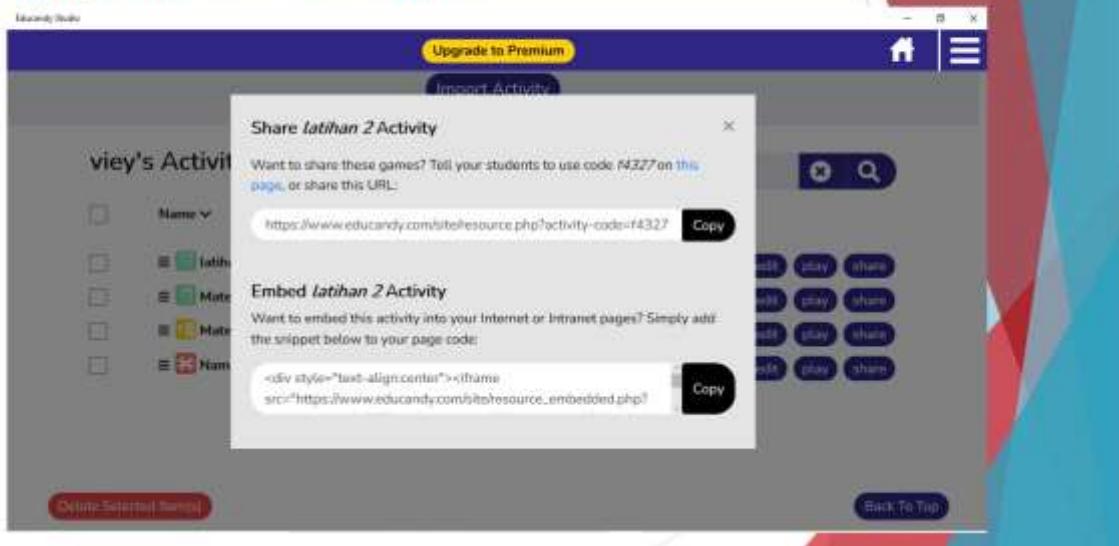
- ▶ klik quiz question
- ▶ akan muncul dua buah kotak kosong seperti pembuatan words, isi, klik create. Isi kotak putih bertuliskan question dengan pertanyaan, answer dengan jawaban yang benar, red herring 1, 2 & 3 untuk jawaban salah atau pengecoh, klik add question, lakukan berulang kali sebanyak soal yang diinginkan.



Isi kotak putih bertuliskan question dengan pertanyaan, answer dengan jawaban yang benar, red herring 1, 2 & 3 untuk jawaban salah atau pengecoh, klik add question, lakukan berulang kali sebanyak soal yang diinginkan. Setelah selesai, scroll ke bawah sehingga ada tulisan play activity, maka quiz yang sudah dibuat, dapat dimainkan.



Tampilan untuk di share



Tampilan untuk di share





Pada permainan *words* dan *matching pairs*, peserta didik diberi kebebasan memilih permainan sesuai keinginannya.

Thank You

3. Sertifikat





SERTIFIKAT

LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

Diberikan kepada

Kiky Noviyanti

Sebagai Peserta

PELATIHAN PENGGUNAAN EDUCANDY SEBAGAI GAME EDUKATIF

Tanggal 10 Januari 2022



Dr. Gufron Amirullah, M.Pd

★★★ KLUSTER SANGAT BAGUS

<https://lppm.uhamka.ac.id/>



SERTIFIKAT

LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

Diberikan kepada

Dimas Fatur rohman

Sebagai Peserta

PELATIHAN PENGGUNAAN EDUCANDY SEBAGAI GAME EDUKATIF

Tanggal 10 Januari 2022



Dr. Gufron Amirullah, M.Pd

★★★ KLUSTER SANGAT BAGUS

<https://lppm.uhamka.ac.id/>

4. Jadwal Pelatihan

Hari/Tanggal : Senin 10 Januari 2022

Jam	kegiatan	Keterangan
12:00- 13:00	Persiapan, Absensi Daftar Hadir	Panitia
13:05- 13:20	Pembukaan	
	Pembacaan kalam ilahi	Bpk Miftahul Choirul anwar (guru Al-Quran SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta)
13:35-13:45	Sambutan Kepala sekolah	Ibu Evi Diana Riyanti S.Ag
	Sambutan ketua pelaksana pengmas	M.Arifin.rahmanto,M.Pd
	Pre tes	Panitia
14:00- 16:30	Materi 1 (media pembelajaran menari melalui game educandy)	M.Arifin.rahmanto,M.Pd
	Praktek penggunaan Aplikasi educandy	Kiky Noviyanti (mahasiswa prodi PAI UHAMKA) Tim fasilitator : 1. Dimas Fatur Rohman 2. Fatiyah adilah
16:30-16:40	Sesi Tanya Jawab	Moderator
16:40-17:00	Post Test	
	Penyerahan plakat, Foto Bersama	Panitia
	penutupan	Panitia

5. Personal tenaga pelaksana

A. IDENTITAS KETUA

1. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Muhammad Arifin Rahmanto, S.Pd.I. M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Penata Muda Tingkat I, III/b
4	NIDN	0317109001
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 17 Oktober 1990

6	e-mail	m.arahmanto@uhamka.ac.id arifin.rahmanto@gmail.com
7	Nomor Telepon /HP	082111333170
8	Alamat Rumah	Jl. Kecapi V Rt. 005/05 No. 71B Kel/Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan, 12620
8	Alamat Kantor	Jl. Limau II, Kebayoran Baru Jakarta 12130
9	Nomor Telepon / Fax	(021) 7234356 / (021) 7202291
10	Lulusan yang telah dihasilkan	m.arahmanto@uhamka.ac.id arifin.rahmanto@gmail.com
11	Mata kuliah yang diampu	1. Praktikum Administasi Pendidikan 2. Teknologi Pendidikan 3. Desain Bahan Ajar 4. Teori Pembelajaran 5. Telaah Kurikulum

2. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama PT	UHAMKA	UHAMKA	
Bidang Ilmu	PAI	MAP	
Tahun Masuk-Lulus	2009-2013	2015-2016	
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Peran pendekatan active learning Dalam membangun sikap asertif siswa	Pengaruh Supervisi Kepala Sekolah Dan Iklim Organisasi	

	(studi kasus pembelajaran PAI kelas VII SMP Borobudur Jakarta Selatan)	Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar Negeri Dikecamatan Pasar Minggu Jakarta Selatan	
Nama Pembimbing / Promotor	Fitri Liza, S.Ag., MA	Prof. Dr. H. Ch. Suprapto, M.M Anen Tumanggung, Ph.D	

3. Pengalaman Penelitian 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2020	Efektifitas Pembelajaran Daring Melalui <i>Google Classroom</i>	Lemlit UHAMKA	Rp 4.500.000

4. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2020	Pelatihan Pemanfaatan Media E – learning Edmodo dalam meningkatkan profesionalisme guru se Wilayah Desa Ciomas	LPPM UHAMKA	Rp 7.000.000

		Kabupaten Ciamis		
2	2020	Pengenalan Mufrodat Melalui Kuis Tebak Kata Bagi Peserta Didik Mis Al-Hidayah Di Desa Ciomas	LPPM UHAMKA	Rp 6.000.000

5. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Jurnal
1	2020	Pelatihan Pemanfaatan Media E – learning Edmodo dalam meningkatkan profesionalisme guru se Wilayah Desa Ciomas Kabupaten Ciamis	Volume 8 Nomor 1 / 2549-8347	Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Univ. Muhammadiyah purwokerto
2	2020	Efektifitas Pembelajaran Daring Melalui Googleclassroom	Volume 9 Nomor 2	Jurnal UPI

6. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Proseding
1				
2				

7. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Buku	Jumlah	Penerbit

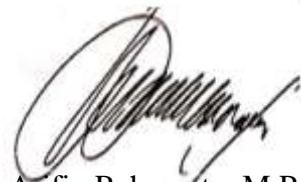
			Halaman	
1				
2				

8. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				

Jakarta, 4 Oktober 2021

Ketua Tim Pengusul,



Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd

B. IDENTITAS ANGGOTA I (Dosen FAI UHAMKA)**1. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Dr. Bunyamin, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4	NIDN	0302026503
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 2 Februari 1965
6	e-mail	bunyamin@uhamka.ac.id
7	Nomor Telepon /HP	08159555003
8	Alamat Rumah	Jl. Kayumanis V Lama, Rt. 005/02 No. 22 Matraman Jakarta Timur
8	Alamat Kantor	Jl. Limau II, Kebayoran Baru Jakarta 12130
9	Nomor Telepon / Fax	(021) 7234356 / (021) 7202291
10	Lulusan yang telah dihasilkan	m.arahmanto@uhamka.ac.id arifin.rahmanto@gmail.com
11	Mata kuliah yang diampu	1. Manajemen Pendidikan 2. Analisis Kebijakan dan UU Pendidikan 3. TQM in Education 4. Kepemimpinan Pendidikan

9. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama PT	Univ. Muhammadiyah Surakarta	Univ. Islam Jakarta	Univ. Negeri Jakarta

Bidang Ilmu	Perbandingan Agama	Manajemen Pendidikan Islam	Manajamen Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	1991	2005	2013
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi		Implementasi Strategi Pembelajaran Nabi Muhammad SAW	Manajemen Tenaga Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Berbasis Kultur Religi Di Perguruan Tinggi Muhammadiyah (Studi Kasus Pada Uhamka Jakarta)
Nama Pembimbing / Promotor		1. Dr. Badri Yatim, MA 2. Dr. Marhamah Syarif, M.Pd	1. Prof. Dr. H. Thamrin Abdullah, M.M., M.Pd. (Promotor) 2. Prof. Dr. H. Maruf Akbar, M.Pd. (Co-Promotor)

10. Pengalaman Penelitian 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jabatan
1	2020	Efektifitas Pembelajaran Daring Melalui Googleclassroom	Lemlit UHAMKA	Anggota

2	2020	<u>Evaluation of School-Based Management Implementation (Sbm) in Madrasah Jakarta</u>	Lemlit UHAMKA	Ketua
3	2019	Rekayasa Ulang Peningkatan Kinerja Tenaga Pendidik Sekolah Dasar (Studi Kasus di Sekolah Dasar Negeri Tegal Alur 19 Petang Jakarta Barat)	Lemlit UHAMKA	Ketua
4	2019	Model <i>Teaching Factory</i> Untuk Peningkatan Kompetensi Peserta Didik Pendidikan Menengah Vokasi (SMK) Di Wilayah Indonesia	Lemlit UHAMKA	Ketua
5	2019	<u>Kohesi sosial umat beragama di kampung ambon (studi kasus kerukunan jamaah muhammadiyah dan nahdlatul 'ulama)</u>	Lemlit UHAMKA	Ketua
6	2019	Efektifitas Pembelajaran Dengan Aplikasi “Bozami” Berbasis Android Pada Nata Kuliah Supervisi Pendidikan Di Prodi PAI FAI UHAMKA	Lemlit UHAMKA	Ketua
7	2019	<u>The Prevailing Curriculum 2013 In Junior High School Practices: Teachers Perspective</u>	Lemlit UHAMKA	Ketua

11. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jabatan
1	2018	PKM Program Bank Sampah Dalam Membangun Pendidikan Karakter Bagi Siswa di SDN Serdang 01, Jakarta Pusat. (kegiatan ini dilaksanakan sejak 03-04 Desember 2018, dengan dukungan biaya Lembaga Pengabdian Masyarakat UHAMKA)	2018	ketua
2	2018	Konferensi Nasional ke-4. Pengabdian kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility “Optimalisasi Peran Perguruan Tinggi dan Dunia Usaha dalam Pemulihan Pasca Bencana Lombok, (kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 23-25 Oktober 2018 diselenggarakan oleh Universitas Mataram dengan dukungan PKM CSR 2018)	2018	ketua
3	2019	Training Fasilitator Santri “Membangun dan Meneguhkan Identitas Kader untuk Mewujudkan Pembinaan Mahasiswa yang berkemajuan” (Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1-11 Februari 2019, dilenggarakan oleh Rusunawa UHAMKA)		ketua
4	2019	Baitul Arqam Dasar “Sejarah Pergerakan Muhammadiyah” (kegiatan ini dilaksanakan sejak tanggal 02-03 Februari 2019 yang diselenggarakan oleh Pimpinan Cabang Pemuda		Ketua

		Muhammadiyah Matraman)		
--	--	------------------------	--	--

12. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Jurnal
1	2020	<u>Evaluation of School-Based Management Implementation (Sbm) in Madrasah Jakarta</u>	Talent Development & Excellence Jenis Publikasi : International	
2	2019	<u>Teaching Factory Model for Increasing the Competency of Vocational Secondary Education Students in Indonesian Territory</u>	International Journal of Innovation, Creativity and Change Jenis Publikasi : International	
3	2019	<u>Total Quality Management (Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan yang diperkaya dengan Presfektif Islam)</u>	Penerbit : RAJAWALI PERS / PT Raja Grafindo Persada ISBN : 978-623-231-233-3 Jml. Halaman : 184	
4	2019	The Prevailing Curriculum 2013 In Junior High School Practices: Teachers Perspective	<i>Journal of Education, Teaching and Learning</i>	
5	2019	<u>Konsep Pendidikan Islam Perspektif Mahmud Yunus</u>	Jurnal Pendidikan Islam	
6	2018	Konsep Pendidikan Akhlak Menurut Ibn Mikawah dan Aristoteles (Studi Komparatif)	Jurnal Pendidikan Islam	
7	2018	Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Pemanfaatan Talas Beneng Sebagai Komoditas Unggulan Kelompok	Jurnal Pemberdayaan Masyarakat	

		Tani Kelurahan Juhut, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten	Madani	
8	2017	<u>Implementasi Strategi</u> <u>Pembelajaran Nabi</u> <u>Muhammad SAW</u>	Penerbit : UHAMKA PRESS ISBN : 978- 602-1078-13-6 Jml. Halaman : 199	

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Proseding
1	2018	Indonesia Economic and Financial Sector Outlook (IEFSO) 2019 Enhancing Financial Development For Growth Amidst Global Uncertainty	Sampoerna University, Jakarta	
2	2018	The 3 rd International Tracer Study Conference “Experiences with Link and Match in Higher and Vocational Education (EXLIMA). Results of Tracer Studies Worldwide	Universitas Indonesia, Bali	
3	2018	Seminar Nasional Ekonomi Islam “Implementasi Fatwa Majelis Tarjih dan Tajid No. 8 Tahun 2006 tentang Bunga Bank di Lingkungan Amal Usaha Muhammadiyah”	Majelsis Tarjih dan Tajid PWM DKI Jakarta bekerjasama dengan FEB UHAMKA, Jakarta	
4	2018	Seminar Nasional Teknoka-3 2018 “Revolusi Industri 4.0: Interasi Keilmuan dan Kesiapan Teknologi”	FT UHAMKA, Jakarta	

13. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
1	2020	<u>Evaluation of School-Based Management Implementation (Sbm) in Madrasah Jakarta</u>	Talent Development & Excellence Jenis Publikasi : International	
2	2019	<u>Teaching Factory Model for Increasing the Competency of Vocational Secondary Education Students in Indonesian Territory</u>	International Journal of Innovation, Creativity and Change Jenis Publikasi : International	
3	2019	<u>Total Quality Management (Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan yang diperkaya dengan Prespektif Islam)</u>	Penerbit : RAJAWALI PERS / PT Raja Grafindo Persada ISBN : 978-623-231-233-3 Jml. Halaman : 184	
4	2019	The Prevailing Curriculum 2013 In Junior High School Practices: Teachers Perspective	<i>Journal of Education, Teaching and Learning</i>	
5	2019	<u>Konsep Pendidikan Islam Perspektif Mahmud Yunus</u>	Jurnal Pendidikan Islam	
6	2018	Konsep Pendidikan Akhlak Menurut Ibn Mikawah dan Aristoteles (Studi Komparatif)	Jurnal Pendidikan Islam	
7	2018	Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Pemanfaatan Talas Beneng Sebagai Komoditas Unggulan Kelompok Tani Kelurahan Juhut, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten	Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani	
8	2017	<u>Implementasi Strategi Pembelajaran Nabi</u>	Penerbit : UHAMKA	

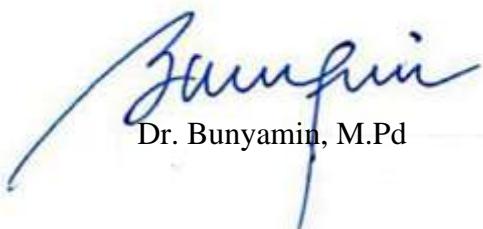
		<u>Muhammad</u> SAW	PRESS ISBN : 978- 602-1078-13-6 Jml. Halaman : 199	
--	--	---------------------	--	--

14. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	<u>Total Quality Management</u> <u>(Konsep dan Implementasi</u> <u>dalam Pendidikan yang</u> <u>diperkaya dengan Presfektif</u> <u>Islam)</u>	2020	Buku	-
2				

Jakarta, 4 Oktober 2020

Ketua Tim Pengusul,



Dr. Bunyamin, M.Pd

C. IDENTITAS ANGGOTA I (Mahasiswa)

1. Identitas Diri

A	Nama Lengkap	:	Kiky Noviyanti
B	Tempat, Tanggal Lahir	:	Jakarta, 08 November 1998
C	NIP/NIK/Identitas lainnya	:	1807015119
D	Jabatan Fungsional	:	-
E	Golongan	:	-
F	Alamat Kantor	:	-
G	Alamat Rumah	:	Jl. Panti Asuhan Gang H.Manat Rt 01/ Rw 12, JurangMangu Timur Pondok Aren, Tangerang Selatan
H	Bidang Keahlian	:	Pendidikan Agama Islam
I	No. Telp	:	085883302804
I	Email	:	kikinovianti711@gmail.com

2. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Tahun Lulus	Asal PT	Prodi/Jurusan	Bidang Keahlian (peminatan)
1	S.1	2022	Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA	Pendidikan Agama Islam	Pendidikan Agama Islam

3. Artikel Ilmiah/Karya Ilmiah/ Karya Seni/ Buku yang Ditulis Lima Tahun Terakhir

No	Judul	Jenis	Nama & Nomor, Status Akreditasi (Khusus Jurnal)	Keterangan
3	Muslim Modernis	Buku Antologi	ISBN: 978-623-7965-50-3	Tahun 2020, Penerbit

				Progresif
--	--	--	--	-----------

Jakarta, 4 Oktober 2021

Anggota Tim Pengusul,



Kiky Noviyanti

D. IDENTITAS ANGGOTA II (Mahasiswa)**1. Identitas Diri**

A	Nama Lengkap	:	Dimas Fatur Rohman
B	Tempat, Tanggal Lahir	:	Garut, 19 Maret 2001
C	NIP/NIK/Identitas lainnya	:	2007015224
D	Jabatan Fungsional	:	-
E	Golongan	:	-
F	Alamat Kantor	:	-
G	Alamat Rumah	:	Kp. Nagrak Rt 002 Rw 001 Des. Cibiuk Kidul Kec. Cibiuk Kab. Garut, Jawa Barat
H	Bidang Keahlian	:	Pendidikan Agama Islam
I	No. Telp	:	082120028314
I	Email	:	dimasfathurrahman57@gmail.com

2. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Tahun Lulus	Asal PT	Prodi/Jurusan	Bidang Keahlian (peminatan)
1	S.1	2024	Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA	Pendidikan Agama Islam	Pendidikan Agama Islam

3. Artikel Ilmiah/Karya Ilmiah/ Karya Seni/ Buku yang Ditulis Lima Tahun Terakhir

No	Judul	Jenis	Nama & Nomor, Status Akreditasi (Khusus Jurnal)	Keterangan
1				

Jakarta, 4 Oktober 2021

Anggota Tim Pengusul,



Dimas Fatur Rohman

6. Flayer dan Benner



Assalaikum Warahmatullahi Wabarakaaatu

Kami selaku Dosen UHAMKA mengundang Guru, Staff, Tenaga Pendidik SMP 08 Muhammadiyah Jakarta Timur untuk menghadiri,

“ PELATIHAN GAME EDUCANDY SEBAGAI GAME EDUKASI DI SD MUHAMMADIYAH 08 PLUS JAKARTA TIMUR “

Yang Insya Allah akan dilaksanakan pada :

Hari : Senin, 10 Januari 2022

Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai

Tempat : SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta Timur, Jl. Bunga Rampai X No.13, RW.6, Malaka Jaya, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13460

Alamat Map (<https://g.co/kgs/gLCZwN>)

Demikian undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan waktunya kami mengucapkan terima kasih 🌟

Noted :

- Wajib memakai masker
- Diharap telah mendownload Educandy Games terlebih dahulu

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaaatu

7. Artikel Ilmiah (Status Submission) “Status Submit”

Publish di Jurnal JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat) Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM)-STMIK ROYAL Kisaran Sumatera Utara

Dengan Link : <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurdimas/index>

The screenshot shows the 'Active Submissions' section of the journal website. On the left, there's a sidebar with search filters for 'Search Scope' (All), 'Browse' (By Issue, By Author, By Title, Other Journals), and 'INFORMATION' (For Readers, For Authors, For Editors). The main content area displays a table of active submissions:

ID	MIN-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	STATUS
1557	02-16	ART	Rahimanto	RELATION PENGGUNAAN EDUCANDY SEBAGAI GAME EDUKATIF DI	Awaiting assignment

On the right side, there are several blue buttons labeled 'FOCUS AND SCOPE', 'EDITORIAL TEAM', and 'REVIEWER'. A sidebar on the right also displays the journal's accreditation rank: 'Accredited Rank 5 (SINTA 5)'.

This screenshot is similar to the previous one but includes a prominent 'Start a New Submission' button at the top of the active submissions table. The rest of the interface, including the sidebar and right-hand sidebar, remains the same.

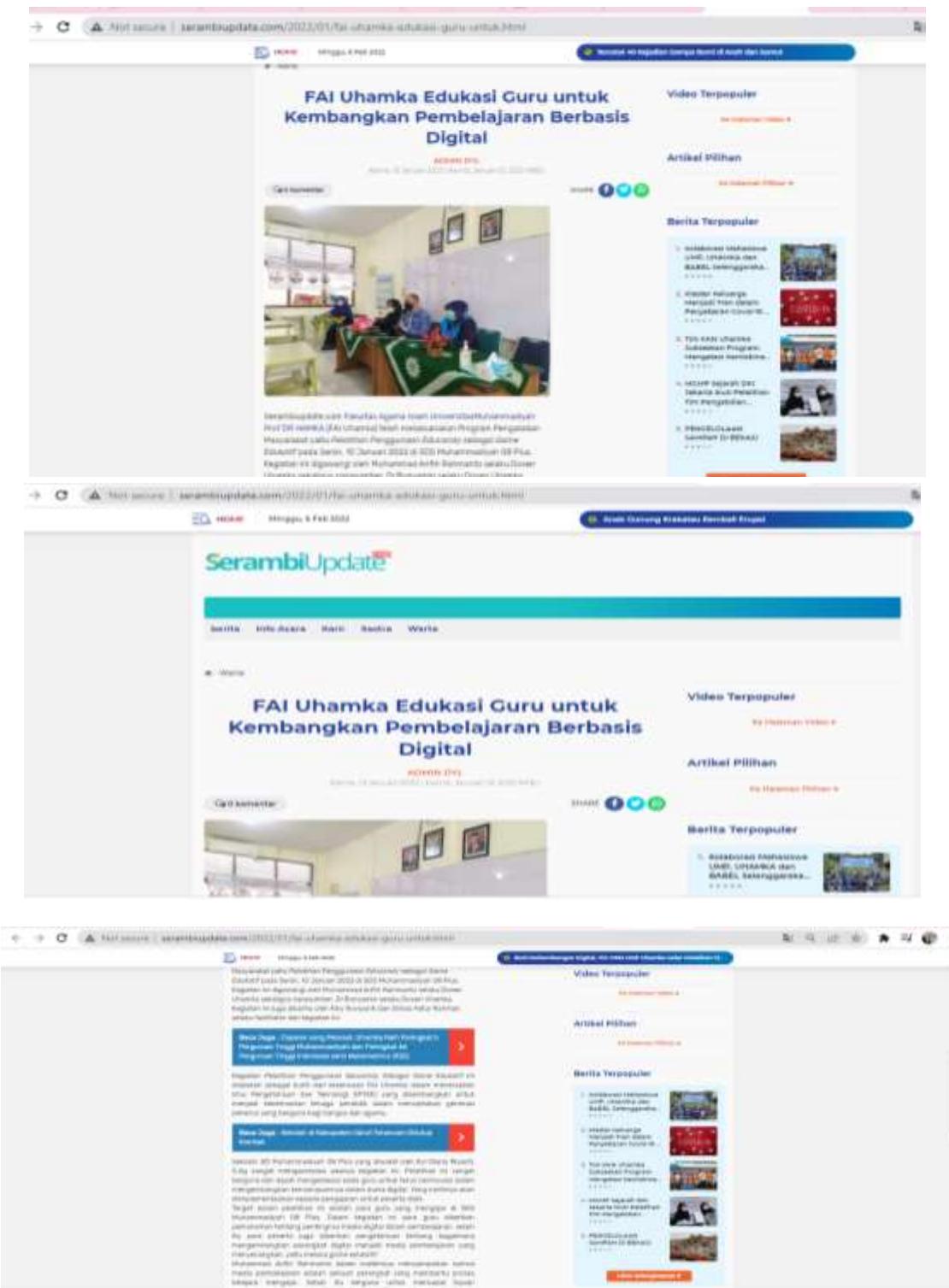
8. Draft Publikasi di media cetak/daring

Luaran (Berita Online/Youtube di publish)

- Draft publikasi di media cetak/daring

Berita media online kabar Pendidikan

Dengan link : <http://www.serambiupdate.com/2022/01/fai-uhamka-edukasi-guru-untuk.html>



9. Link Video Laporan Youtube

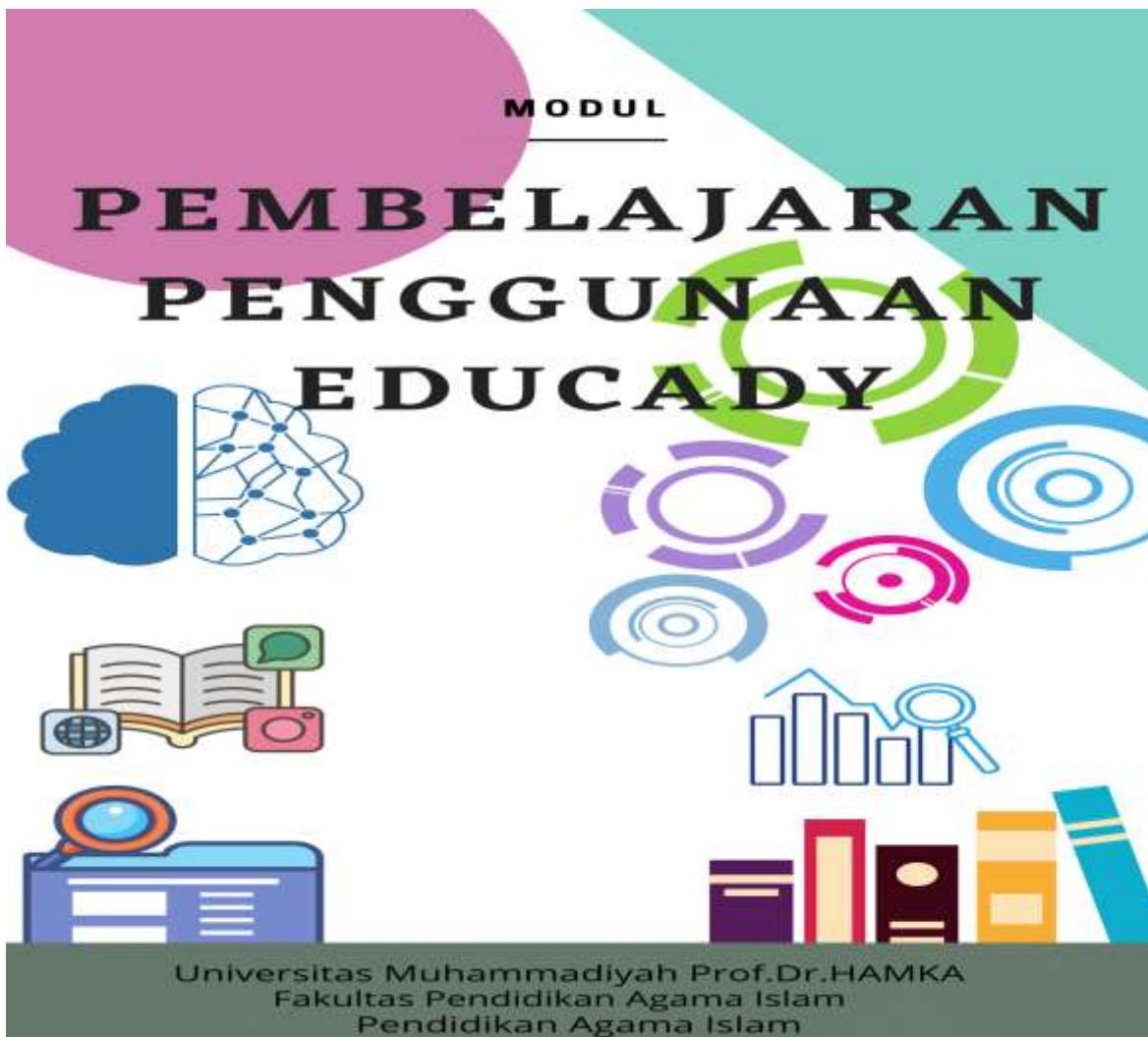
Dengan Link: <https://www.youtube.com/watch?v=7mSCenaf2Fk>



10. Modul penggunaan Educandy

Dengan link repository :

http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/13078/1/manual%20book%20Educandy_arifin.pdf



A. Pendahuluan

Pada perkembangan teknologi di masa kini tentunya akan semakin mudah dan efisien dalam mendidik dan mendidik anak-anak. Dengan teknologi yang semakin maju ini, kita dapat memberikan pendidikan yang lebih baik dan efektif bagi anak-anak. Dengan teknologi yang semakin maju ini, kita dapat memberikan pendidikan yang lebih baik dan efektif bagi anak-anak.

B. Penutup

Hari ini kita mencapai kesuksesan dalam mendidik dan mendidik anak-anak. Dengan teknologi yang semakin maju ini, kita dapat memberikan pendidikan yang lebih baik dan efektif bagi anak-anak. Dengan teknologi yang semakin maju ini, kita dapat memberikan pendidikan yang lebih baik dan efektif bagi anak-anak.

11. Foto Dokumentasi kegiatan Seminar pelatihan







● REDMI NOTE 9 PRO
∞ 64 MP QUAD CAMERA

10/01/2022 15.02





12. Daftar kehadiran Peserta

DAFTAR HADIR

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI EDUCANDY SEBAGAI GAME EDUKATIF

	NAMA	EMAIL	TTD
1	Hj Nyai Martani	martani.nyai@gmail.com	1 AMIA.
2	Astal A Yenti	Yenti.astal@gmail.com	2 M.Y
3	Sukia Fauziah	sukia.ziah.27@gmail.com	3 S.F
4	Sari Lestari	sari.lestari.19@gmail.com	4 L
5	Dian Fathona	dfathona@gmail.com	5 J.F
6	Fitrah Wahyuningrith	wahyuningrith.fitrah@gmail.com	6
7	Ummatul Muliyah	mulya-chan@gmail.com	7 q.Dh.D.
8	Reni Astiyani	renenastiyani@gmail.com	8 d.m.f
9	R. Dwi Sulistyowati, S.Pd	lisafathullah@gmail.com	9 R.S
10	Fauziyyah Any Utamay	utamayfauziyyah@gmail.com	10 J.F
11	Yudha Susanti	yudha.susanti@gmail.com	11 Futh
12	Poerin Ilseer S	poerins25@gmail.com	12 E.R
13	DEVI AHMARTI	ahmartydevi@gmail.com	13 A
14	Miftahul Cheerul Anwar	elungnono@gmail.com	14 A
15	Zaini Mulyana	Zaini.mulyana@gmail.com	15
16	M Fauzia Hamidah	muhhamadfauzia.hamidah@gmail.com	16 J.f
17	Sri Prehartini	caciayya@gmail.com	17 S.P
18	Jefrey Mulyantti	klikmulyantti11@gmail.com	18 J.M
19	Lisman	lismawati.17@gmail.com	19 L
20	Fathiyah Adilah	fathiyah.adilah@gmail.com	20 A
21	Dianus Lamee R	dianus.lamee.r@gmail.com	21 D
22	In Rafiqah R	rafiqah.cheerul@gmail.com	22 R.R
23	CUI Dina Dianra	cui.dina@gmail.com	23 D.D
24			24
25		25	
26			26
27		27	

13. Surat Mitra



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Evi Diana Riyanti, S.Ag
2. Jabatan : Kepala SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta
3. Nama Mitra : SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta
4. Bidang Usaha : Pendidikan
5. Alamat : Jl. Bunga Rampai X No.13, RW.6, Malaka Jaya, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13460

Menyatakan bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Program PKM yang berjudul "*Pelaritan penggunaan Educandy sebagai Game Edukasi di SD Muhammadiyah 8 Plus Jakarta*", guna menerapkan IPTEK dengan tujuan mengembangkan produk/jasa atau target sosial lainnya, dengan:

Nama Ketua Tim Pengusul : Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
NIDN : 0317109001
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Bersama ini pula kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara Pelaksanaan Kegiatan Program ini tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga.

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

Jakarta, 10 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



(Evi Diana Riyanti, S.Ag)