

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Luaran.....	2
BAB 2. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT MITRA	3
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	5
3.1 Persiapan	5
3.2 Pelatihan	7
3.3 Pendampingan dan Forum Konsultasi.....	7
3.4 Evaluasi	7
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	9
4.1 Anggaran Biaya	9
4.2 Jadwal Kegiatan	9
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN.....	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. TK IT Khairunnisa	3
Gambar 2. Siswa-siswi TK IT Khairunnisa	3
Gambar 3. Siswa dan Guru TK IT Khairunnisa.....	4
Gambar 4. Diagram Alir Metode Pelaksanaan	5
Gambar 5. Diagram Alir Proses Game Online Multiplayer.....	5
Gambar 6. Tampilan Awal Aplikasi	6
Gambar 7. Tampilan Login Aplikasi	6
Gambar 8. Tampilan Mode Aplikasi.....	6
Gambar 9. Tampilan Menunggu Kelas	6
Gambar 10. Tampilan Mode Kelas permainan tebak Gambar (Teks Dibacakan oleh Guru)	6
Gambar 11. Tampilan Daftar Permainan di Ruang Bermain	6
Gambar 12. Tampilan mode Ruang Kelas Permainan Mencocokkan (Teks dibacakan oleh Guru)	6
Gambar 13. Tampilan hasil dari Mode Ruang Quiz	6
Gambar 14. Peta Mitra Berdasarkan Google Maps	20
Gambar 15. Denah Lokasi Mitra.....	20

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Kegiatan Pelatihan	7
Tabel 2. Anggaran Biaya.....	9
Tabel 3. Jadwal Kegiatan	9
Tabel 4. Justifikasi Anggaran Kegiatan	17
Tabel 5. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas.....	19

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suasana proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan kreatif untuk mengembangkan potensi pada diri anak di antaranya: kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya (Hernawati, 2016). Taman kanak-kanak adalah sebuah wadah pendidikan yang sangat penting bagi anak untuk mengawali pendidikan dan pembelajaran. Taman Kanak-kanak (TK) disebut juga dengan prasekolah. Pendidikan pada anak usia dini harus juga disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut oleh keluarga dan lingkungannya (Wijoyo dan Indrawan, 2020).

Pembelajaran di TK dilaksanakan menggunakan prinsip bermain, karena bermain bagi anak-anak adalah jantung kegiatan yang mereka miliki. Bermain bagi mereka memberikan kebebasan dan kesukarelaan pada mereka untuk berekspresi, berkarya, dan berkomunikasi. Saat wabah Covid-19 mulai menyerang Negara Indonesia, segala aktivitas mulai Terhambat, terutama aktivitas belajar mengajar yang digantikan dengan proses pembelajaran PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh).

TK IT Khairunnisa salah satu TK yang melakukan proses pembelajaran jarak jauh. TK ini berlokasi di Desa Grinting, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes. Saat ini TK Khairunnisa masih kesulitan untuk melakukan proses pembelajaran jarak jauh pada anak-anak dikarenakan media pembelajaran yang masih minim, sehingga anak-anak lebih cepat bosan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Apalagi belajar *online* lebih menyulitkan mereka untuk fokus, orangtua pun terkadang mengeluh kesulitan membimbing anak mereka mengikuti arahan guru.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran di masa pandemi saat ini, maka diperlukan implementasi dan pendampingan "*Game Online Multiplayer Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Siswa TK IT Khairunnisa*" untuk mempermudah penyampaian pembelajaran kepada siswa TK IT Khairunnisa. Selain itu juga, agar siswa lebih mudah dalam menerima materi pelajaran dengan menggunakan aplikasi *game* edukasi yang menarik.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1. Bagaimana mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh yang efektif.
- 1.2.2. Bagaimana memberikan pemahaman kepada guru, siswa, dan orang tua siswa untuk melakukan pembelajaran jarak jauh menggunakan *game online multiplayer*.

1.3 Tujuan

- 1.3.1. Mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi *game online multiplayer* untuk media pembelajaran jarak jauh TK IT Khaerunnisa.
- 1.3.2. Menyosialisasikan *game online* kepada guru dan siswa TK IT Khaerunnisa untuk melakukan proses pembelajaran jarak jauh.

1.4 Manfaat

- 1.4.1. Bagi instansi:
 - a. Memberikan solusi yang praktis dalam sistem pembelajaran selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
 - b. Memberikan kemudahan kepada guru dalam penyampaian materi atau pembelajaran melalui aplikasi *game* edukasi untuk siswa.
- 1.4.2. Bagi Siswa:
 - a. Memberikan kemudahan kepada para siswa untuk melakukan pembelajaran di masa pandemi saat ini.
 - b. Meningkatkan motivasi belajar kepada siswa.
- 1.4.3. Bagi Peneliti:
 - a. Menambah ilmu pengetahuan mengenai pembuatan *game* edukasi berbasis *mobile*.
 - b. Menumbuhkan rasa peduli terhadap masyarakat dalam menghadapi kondisi pembelajaran di masa pandemic Covid-19.

1.5 Luaran

Luaran yang diharapkan dari pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1. Laporan Kemajuan.
- 1.5.2. Laporan Akhir.
- 1.5.3. Produk program berupa *Game* edukasi berbasis *online* yang diserahkan kepada TK IT Khaerunnisa.
- 1.5.4. Modul penggunaan *game* edukasi berbasis *online*.
- 1.5.5. Artikel Ilmiah

BAB 2. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT MITRA



Gambar 1. TK IT Khairunnisa

TK IT Khairunnisa merupakan sekolah anak usia dini yang beralamat di Desa Grinting, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes. TK ini memiliki 60 siswa dan 4 guru. Sebelum adanya pandemi, siswa melakukan pembelajaran di ruang kelas menggunakan *game* konvensional yang biasanya digunakan di sekolah-sekolah TK pada umumnya, seperti poster, lego, balok kayu, buku, dan lain-lain. Tentunya sistem pembelajaran ini memiliki kekurangan, seperti kurang interaktifnya antara guru dengan siswa. Setelah adanya Covid-19, seluruh siswa belajar dari rumah menggunakan grup *chat* Whatsapp melalui *smartphone* orang tua atau wali siswa tersebut. Setiap guru memberikan modul, video pembelajaran, dan tugas-tugas melalui grup yang telah dibuat. Orang tua yang berinteraksi langsung dengan siswa harus aktif dalam mengikuti panduan yang diberikan oleh guru agar pembelajaran berjalan sesuai arahan.



Gambar 2. Siswa-siswi TK IT Khairunnisa

Seperti halnya siswa dari jenjang lain, siswa dari TK IT Khairunnisa ini juga mengalami kendala, seperti orang tua yang merasa seolah-olah tugas yang diberikan oleh guru harus mereka yang mengerjakan, karena anak-anak mereka terkadang masih lebih mementingkan bermain daripada belajar. Orang tua pun kerepotan untuk membimbing anak mereka sesuai arahan guru, karena harus membagi waktu antara mengurus rumah dan mengikuti pembelajaran. Beberapa orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan yang rendah juga kesulitan mengikuti arahan, walaupun telah diberikan petunjuk oleh guru. Keterbatasan pemahaman orang tua terhadap teknologi juga menyulitkan anak mereka dalam

mengikuti PJJ. Beruntung tidak ada orang tua siswa yang mengeluhkan jaringan internet mereka, Sehingga pembelajaran secara *online* tidak terkendala oleh masalah teknis seperti jaringan.

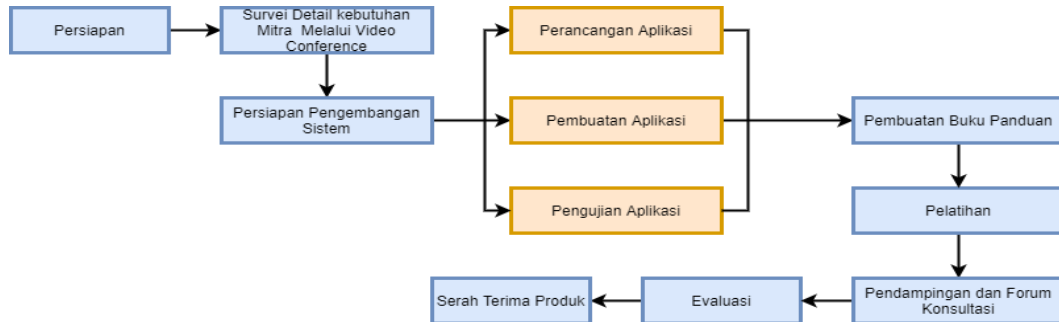


Gambar 3. Siswa dan Guru TK IT Khairunnisa

Adanya kendala-kendala tersebut dalam pembelajaran, maka diperlukan pengembangan *game online multiplayer* untuk mempermudah guru, siswa, dan orang tua siswa dalam melakukan PJJ. *Game* edukasi berbasis *online* diharapkan siswa dapat melakukan pembelajaran sesuai arahan guru secara langsung walaupun di tempat yang berbeda. Aplikasi ini dibuat untuk belajar sekaligus bermain, sehingga siswa pun akan tertarik dan interaksi antara guru dengan siswa akan lebih baik serta pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan pun akan berpeluang lebih besar untuk diterima. Para orang tua juga bisa membimbing dan mengawasi anak mereka sambil mengerjakan pekerjaan rumah, orang tua tidak perlu mengajarkan anak mereka, karena semua pembelajaran dilakukan oleh guru.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan yang digunakan dalam pengerjaan PKM ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram Alir Metode Pelaksanaan

3.1 Persiapan

3.1.1. Survei Detail Kebutuhan Mitra Mitra melalui *Video Converence*

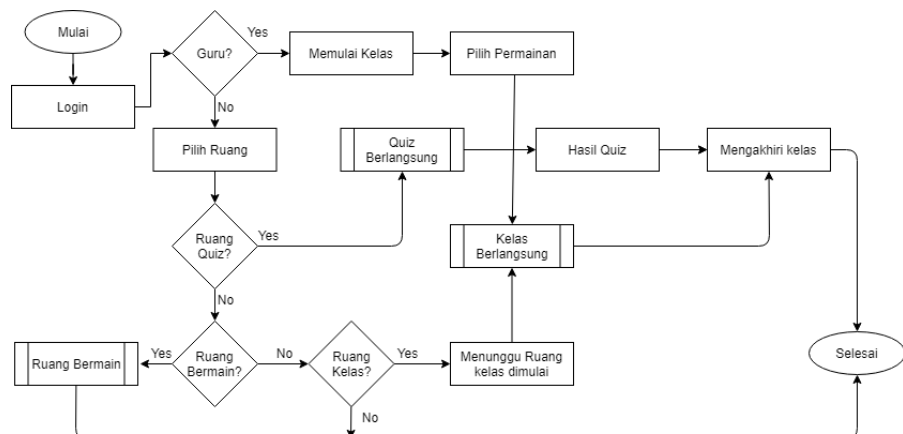
Karena kondisi sedang terjadi pandemi *Covid-19*, maka untuk kegiatan survey dilakukan menggunakan *video conference* bersama mitra untuk mengetahui materi pelajaran dan karakteristik siswa. Survei kebutuhan mitra dilaksanakan di bulan pertama bersamaan dengan pembuatan aplikasi dan pembuatan buku panduan.

3.1.2 Persiapan Aplikasi

Pada persiapan aplikasi dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

A. Perancangan Aplikasi

Aplikasi ini akan menyuguhkan berbagai macam jenis pembelajaran untuk anak, seperti menebak gambar, menebak warna, berhitung, dan merangkai huruf. Berikut adalah alur penggunaan aplikasi:



Gambar 5. Diagram Alir Proses *Game Online Multiplayer*

- a. Pada Aplikasi ini guru dapat mengakses ruang kelas siswa dan mengendalikan pilihan ruang.

- b. Siswa dapat mengakses ruang bermain, ruang quiz dan ruang kelas. Namun, pada ruang quiz dan kelas siswa harus mendapatkan izin masuk dari guru.

B. Pembuatan Aplikasi

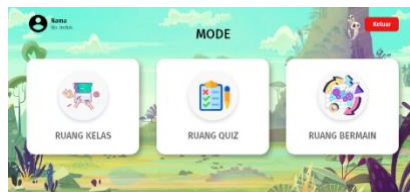
Dalam tahap pembuatan aplikasi, kami membangun aplikasi ini secara tim dan dalam pengerjaannya menggunakan aplikasi Unity. Aplikasi ini dibuat *landscape*, karena lebih *user friendly* bagi anak-anak. Berikut beberapa tampilan desain aplikasi:



Gambar 6. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 7. Tampilan Login Aplikasi



Gambar 8. Tampilan Mode Aplikasi



Gambar 9. Tampilan Menunggu Kelas



Gambar 11. Tampilan Daftar Permainan di Ruang Bermain



Gambar 10. Tampilan Mode Kelas permainan tebak Gambar (Teks Dibacakan oleh Guru)



Gambar 12. Tampilan mode Ruang Kelas Permainan Mencocokkan (Teks dibacakan oleh Guru)



Gambar 13. Tampilan hasil dari Mode Ruang Quiz

C. Pengujian Aplikasi

a. Pengujian Akses Login

Pengujian akses login memastikan guru atau siswa masuk pada halaman masing-masing sesuai perannya.

b. Pengujian Mode Kelas

Pengujian mode kelas, memastikan apakah guru bisa memulai kelas, siswa dapat bergabung pada kelas, dan juga pengujian suara dari masing-masing *user*

c. Pengujian Mode Bermain

Pengujian mode bermain, menguji apakah siswa dapat memainkan permainan yang tersedia dan level permainan dapat berjalan sesuai.

3.2 Pelatihan

Tahap pelatihan dilaksanakan beberapa kegiatan. Pelatihan kepada guru dilaksanakan secara *offline* dengan tetap mematuhi protokol kesehatan *Covid-19*, sedangkan pelatihan pada siswa dan wali siswa dilaksanakan secara *online* menggunakan aplikasi *video conference*. Pelatihan ini dilakukan selama dua bulan dengan buku pedoman aplikasi sebagai petunjuk, kegiatan pelatihan meliputi:

Tabel 1. Rincian Kegiatan Pelatihan

Kegiatan Pelatihan	Bulan 2				Frekuensi (Pertemuan)
	1	2	3	4	
a. Pelatihan kepada guru (peserta: 4 orang)					1
b. Pelatihan kepada guru, siswa, dan wali siswa(peserta: 124 orang)					2
c. Pelatihan simulasi yang dilakukan oleh guru kepada siswa(peserta: 64 orang)					2

3.3 Pendampingan dan Forum Konsultasi

Pengimplementasian aplikasi kepada para pengguna memungkinkan menimbulkan banyak pertanyaan atau kendala, karena itu, dilakukannya pendampingan dan forum konsultasi bagi pengguna yang kebingungan atau mengalami kendala selama menggunakan aplikasi. Pertanyaan dan kendala tersebut digunakan sebagai evaluasi aplikasi, sehingga dapat diperbaiki dan pengguna semakin mudah serta lancar saat menggunakannya dalam pembelajaran. Pendampingan dan penyediaan forum konsultasi dilaksanakan selama 1 bulan pada bulan ke-3.

3.4 Evaluasi

Menganalisa dari perkembangan penggunaan aplikasi atau keefektifan pembelajar, apakah ada kekurangan atau semua sudah berjalan lancar, dan melakukan perbaikan dan pembenahan jika diperlukan. Evaluasi dilaksanakan selama 2 minggu mulai dari bulan ke-4 minggu pertama. Kemudian Minggu

Ke-3 dilanjutkan serah terima produk *Game Online* yang telah dikembangkan. Kegiatan ini dilaksanakan secara *offline* dengan tetap mematuhi protokol kesehatan Covid-19.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Tabel 2. Anggaran Biaya

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1.	Bahan/Perlengkapan habis pakai	320.000
2.	Paket Data	2.700.000
3.	Penyimpanan Data	300.000
4.	Lain-lain	5.473.000
Jumlah		8.793.000

4.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 3. Jadwal Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Bulan				Person Penanggung Jawab
		1	2	3	4	
1.	Persiapan					Muhamad Zaim Zamzami, Irfan Triadi Saputra
2.	Pelatihan					Syahrul Adi Mustofa
3.	Pendampingan dan forum konsultasi					Nurul Arifiah Gunarsih
4.	Evaluasi					Muhamad Zaim Zamzami
5.	Laporan Akhir					Susi Nurindahsari
6.	Publikasi Ilmiah					Irfan Triadi Saputra

DAFTAR PUSTAKA

- Eka Jayanti, W., Eva, M. dan Fahriza, N. (2018) 'Game Edukasi "Kids Learning" Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android', *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), pp. 98–104. doi: 10.32485/kopertip.v2i2.56.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016) 'Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), pp. 46–58. doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- Fithri, D. L. dan Setiawan, D. A. (2017) 'Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini', *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), pp. 225–230. doi: 10.24176/simet.v8i1.959.
- Hernawati (2016) 'Peranan orang tua terhadap pembinaan akhlak peserta didik mi polewali mandar', *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), pp. 50–59. Available at: journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna.
- Herodotou, C. (2018) 'Mobile games and science learning: A comparative study of 4 and 5 years old playing the game Angry Birds', *British Journal of Educational Technology*, 49(1), pp. 6–16. doi: 10.1111/bjet.12546.
- Nugraha, R., Exridores, E. dan Sopryadi, H. (2015) 'Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi The Lost Insect Untuk Pengenalan Jenis Serangga Berbasis Unity 3D', *MDP Jurnal*, I(x), pp. 1–11.
- Rahmayanti, H., Oktaviani, V. dan Syani, Y. (2020) 'Development of sorting waste game android based for early childhood in environmental education', *Journal of Physics: Conference Series*, 1434(1). doi: 10.1088/1742-6596/1434/1/012029.
- Ramansyah, W. (2016) 'Pengembangan Game Edukasi "Aksara Jawa" Berbasis Unity Untuk Siswa Kelas 3 Sdn Mulyoarjo 3 Lawang', *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 2(2), pp. 31–42. doi: 10.21107/edutic.v2i2.1577.
- Tjahyadi, M. dkk. (2015) 'Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D', *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2), pp. 1–6. doi: 10.35793/jti.4.2.2014.6990.
- Vitianingsih, A. V. (2016) 'Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini', *Inform*, 1(1), pp. 1–8.
- Wijoyo, H. dan Indrawan, I. (2020) 'Model Pembelajaran Menyongsong New Era Normal Pada Lembaga Paud Di Riau', *JS (Jurnal Sekolah) Universitas Negeri Medan*, 4(3), pp. 205–212. doi: <https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18526>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pendamping

Biodata Ketua dan Anggota

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Muhamad Zaim Zamzami
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	19090036
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tegal, 14 April 2000
6	Email	muhamadzaim.kuliah@gmail.com
7	No. Telp/hp	085325169635

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang / Pernah Diikuti

NO	Jenis Kegiatan	Status dalam kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Rana 9 Fotografi	Aktif	2019-2020 di Politeknik Harapan Bersama

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

NO	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara 2 LKS Web Design Tingkat Kabupaten	Pemerintah	2017

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-PM

Tegal, 22 Maret 2021
Ketua



Muhamad Zaim Zamzami

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Susi Nurindahsari
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	19090102
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tegal, 23 April 2002
6	Email	sarindahsn23@gmail.com
7	No. Telp/hp	088228925608

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang / Pernah Diikuti

NO	Jenis Kegiatan	Status dalam kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Badan Eksekutif Mahasiswa	Aktif	2019-2020 di Politeknik Harapan Bersama

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

NO	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Siswa Berprestasi Tingkat Kecamatan Juara 1	Pemerintah	2012

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-PM

Tegal, 22 Maret 2021
Anggota Tim



Susi Nurindahsari

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Nurul Arifiah Gunarsih
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	19090085
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tegal, 6 Febuari 2002
6	Email	nurularifiahgunarsih@gmail.com
7	No. Telp/hp	087848534006

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang / Pernah Diikuti

NO	Jenis Kegiatan	Status dalam kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Rana 9 Fotografi	Aktif	2019-2020 di Politeknik Harapan Bersama

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

NO	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara 3 Mendongeng Tingkat Kota Tegal	Pemerintah	2012
2.	Juara 2 MTQ Cabang Tartil Tingkat Kota Tegal	Pemerintah	2014
3.	Juara Harapan 2 Penulisan Sejarah dan Cagar Budaya Tingkat Kota Tegal	Pemerintah	2018

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-PM

Tegal, 22 Maret 2021
Anggota Tim



Nurul Arifiah Gunarsih

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Syahrul Adi Mustofa
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	19090124
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tegal, 12 November 2001
6	Email	samdevitofficial@gmail.com
7	No. Telp/hp	085156548155

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang / Pernah Diikuti

NO	Jenis Kegiatan	Status dalam kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Musik	Aktif	2019-2020 di Politeknik Harapan Bersama

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

NO	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-PM

Tegal, 22 Maret 2021
Anggota Tim



Syahrul Adi Mustofa

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Irfan Triadi Saputra
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	20090017
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Pemalang, 17 Oktober 2001
6	Email	irfans1710@gmail.com
7	No. Telp/hp	082324282477

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang / Pernah Diikuti

NO	Jenis Kegiatan	Status dalam kegiatan	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

NO	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara Harapan 2 Band tingkat karesidenan Pekalongan	STIE Asholeh Pemalang	2018
2.	Gitaris terbaik band lomba tingkat karesidenan Pekalongan	STIE Asholeh Pemalang	2018

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-PM

Tegal, 22 Maret 2021

Anggota Tim



Irfan Triadi Saputra

Biodata Dosen Pendamping**A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Dwi Intan Af'idah
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIP/NIDN	0620089203
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Brebes, 20 Agustus 1992
6	Email	dwiintanafidah@poltektegal.ac.id
7	No. Telp/hp	085725333743

B. Riwayat Pendidikan**C. Rekam Jejak Tri Dharma PT****Pendidikan/Pengajaran**

NO	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1.	Web Programming 2	Wajib	3
2.	Algoritma dan struktur data 1	Wajib	3

Penelitian

NO	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1.	Long Short Term Memory Convolutional Neural Network (LSTM-CNN) pada Analisis Sentimen Ulasan Objek Wisata di Pulau Bali Berbahasa Indonesia	Mandiri	2020

Pengabdian Kepada Masyarakat

NO	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	-	-	-

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-PM.

Tegal, 22 Maret 2021

Dosen Pendamping



Dwi Intan Af'idah

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

Tabel 4. Justifikasi Anggaran Kegiatan

Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1. Bahan/perlengkapan habis pakai			
a. Paket Alat Tulis Kantor (1 buku catatan, 2 pulpen, 1 tipe-x)	5 Paket	30.000	150.000
b. Masker	1 Box	50.000	50.000
c. Hand Sanitizer	4 Buah	30.000	120.000
SUBTOTAL			320.000
2. Paket data	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
a. Paket data peneliti untuk 4 bulan	5 paket data	200.000	1.000.000
b. Bantuan paket data untuk siswa	60 paket data	25.000	1.500.000
c. Bantuan paket data untuk guru	4 paket data	50.000	200.000
SUBTOTAL			2.700.000
3. Penyimpanan data	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
a. Hosting	40 GB	300.000	300.000
SUBTOTAL			300.000
4. Lain-lain	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
a. Transport lokal	20 liter	7.650	153.000
b. Aset animasi 3D	1 Buah	1.000.000	1.000.000
c. Aset sound effect	1 Buah	1.000.000	1.000.000

d. Pembuatan modul/tutorial untuk siswa	60 Buah	20.000	1.200.000
e. Pembuatan modul/tutorial untuk Guru	4 Buah	30.000	120.000
f. Registrasi Goole Play Store	1 Akun	400.000	400.000
g. Publikasi Ilmiah	1 Acara	1.000.000	1.000.000
h. Pendaftaran HKI	1 Acara	600.000	600.000
SUBTOTAL			5.473.000
TOTAL 1+2+3+4			8.793.000
Delapan Juta Tujuh Ratus Sembilan Puluh Tiga Ribu Rupiah			

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

Tabel 5. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

NO	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1.	Muhamad Zaim Zamzami/19090036	D4 Teknik Informatika	Teknik Informatika	7 Jam	Mengatur teknis pembuatan aplikasi dan mengevaluasi setiap kegiatan serta manajemen kebutuhan administrasi
2.	Susi Nurindahsari/19090102	D4 Teknik Informatika	Teknik Informatika	7 Jam	Melakukan pelatihan saat sosialisasi game online. Dan Laporan Akhir
3.	Nurul Arifiah Gunarsih/19090085	D4 Teknik Informatika	Teknik Informatika	7 Jam	Melakukan pendampingan dalam tahap pelaksanaan sosialisasi game online.
4.	Syahrul Adi Mustofa/19090124	D4 Teknik Informatika	Teknik Informatika	7 Jam	Melakukan pelatihan saat sosialisasi game online.
5.	Irfan Triadi Saputra /20090017	D4 Teknik Informatika	Teknik Informatika	7 Jam	Melakukan pendampingan dalam tahap pelaksanaan sosialisasi game online. Dan Publikasi Ilmiah

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Zaim Zamzami

NIM : 19090036

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM PM saya dengan judul "*Game Online Multiplayer Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Siswa TK IT Khairunnisa*" yang diusulkan untuk tahun anggaran 2021 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

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

Tegal, 22 Maret 2021

Yang menyatakan,



Muhamad Zaim Zamzami
NIM 19090036

Lampiran 5. Surat Pernyataan Kesediaan dari Mitra

Lampiran 5. Surat Pernyataan Kesediaan Kerjasama Mitra

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DARI MITRA

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ummi Musliha
Pimpinan Mitra : TK IT Khaerunnisa
Bidang Kegiatan : Pendidikan anak usia dini
Alamat : Desa Grinting, Kec. Bulakamba, Kab. Brebes

Dengan ini menyatakan Bersedia untuk Bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan PKM Pengabdian kepada Masyarakat (PKM – PM) dengan judul : *Game Online Multiplayer* untuk Pembelajaran Jarak Jauh Siswa TK IT Khaerunnisa.

Nama Ketua Tim:

Pengusul : Muhamad Zaim Zamzami
Nomor Induk Mahasiswa : 19090036
Program Studi : D IV Teknik Informatika
Nama Dosen Pendamping : Dwi Intan Af'idah, S.T.,M.Kom
Perguruan Tinggi : Politeknik Harapan Bersama

Guna menerapkan dan/atau mengembangkan iptek pada tempat kami.

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara pihak Mitra dan Pelaksana Program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan/atau ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

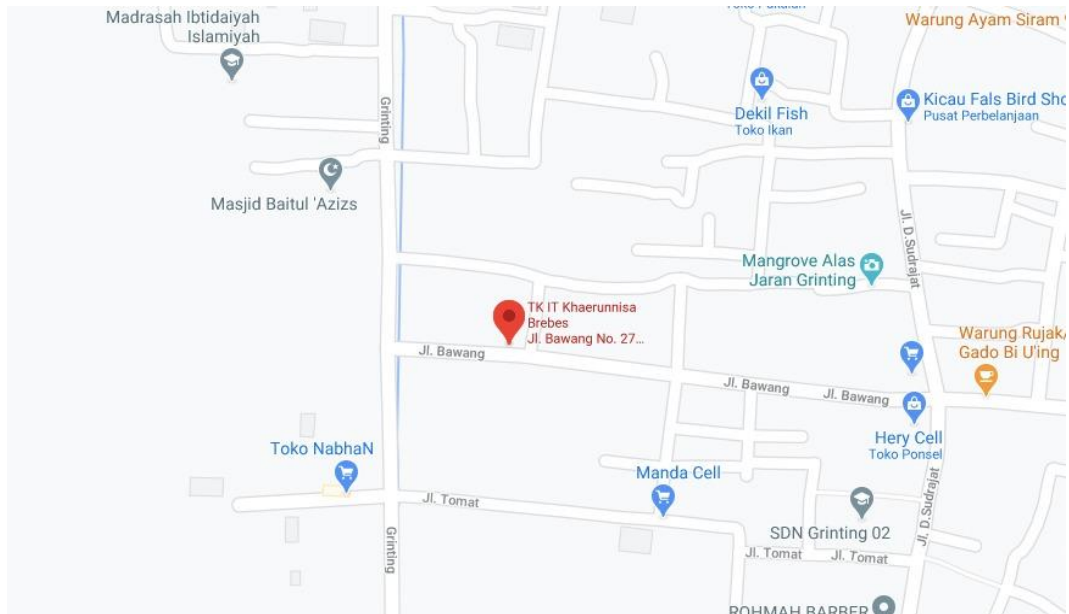
Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Brebes, 20 Maret 2021

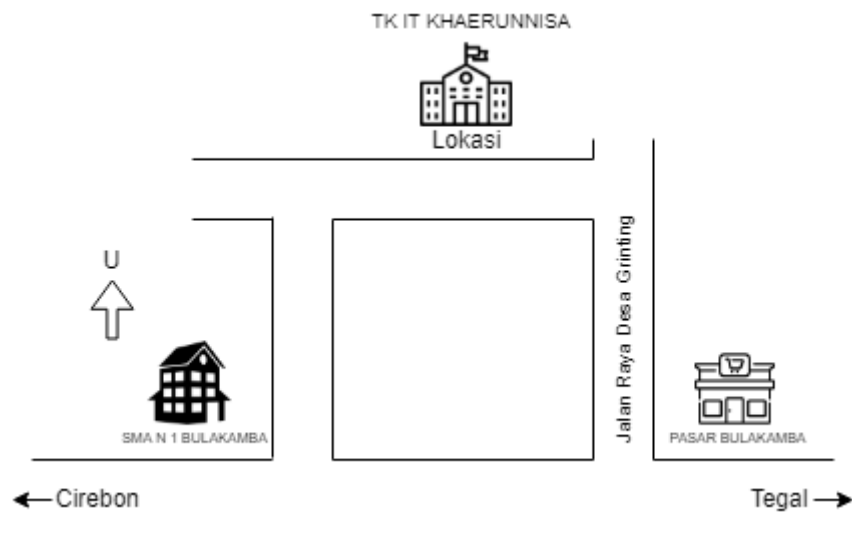
TK IT Khaerunnisa



Lampiran 6. Denah Detail Lokasi Mitra



Gambar 14. Peta Mitra Berdasarkan *Google Maps*



Gambar 15. Denah Lokasi Mitra