



UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

Gedung Rektorat Jl. Kramat Raya No. 98, Senen. Jakarta Pusat 10450
Telp. (021) 23231170 Fax (021) 21236158 e-mail : rektorat@bsi.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 855/3.01/UBSI/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Rektor Universitas Bina Sarana Informatika, menugaskan kepada:

Nama : Anggraini, M.Pd
NIP : 201007177

Sebagai Peserta pada kegiatan Pelatihan Membuat Game Edukasi Keren dan Kekinian dengan Aplikasi Online, yang akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Sabtu s/d Senin, 17 s/d 19 April 2021
Waktu : 09.00 WIB s/d selesai
Tempat : Online

Demikian penugasan ini agar dapat dijalankan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.



Jakarta, 16 April 2021

Rektor,

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

Tembusan :

1. Divisi SDM
2. Wakil Rektor I & II

UNIVERSITAS



PSDKU

■ BOGOR ■ KARAWANG ■ PURWOKERTO ■ TASIKMALAYA ■ SURAKARTA
■ PONTIANAK ■ TEGAL ■ SUKABUMI ■ YOGYAKARTA



www.bsi.ac.id



SERTIFIKAT PESERTA

Nomor : 002318 / APTI / MM / IV / 2021

Asosiasi Profesi Telematika Indonesia (APTI)
Memberikan Penghargaan Kepada :

Anggraini, M.Pd

Yang Telah Menyelesaikan dengan Sukses
"Pelatihan Membuat Game Edukasi Keren & Kekinian dengan Aplikasi Online"
Pada Tanggal **17 s.d 19 April 2021** Secara Daring

Semarang, 19 April 2021
Asosiasi Profesi Telematika Indonesia

Edy Mulyanto, S.Si, M.Kom.

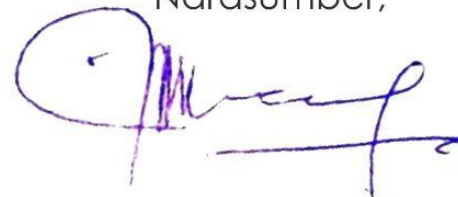
Ketua

Pelatihan “**Membuat Game Edukasi Keren & Kekinian dengan Aplikasi Online**”
Yang Diselenggarakan Secara Daring oleh Asosiasi Profesi Telematika Indonesia (APTI)
Pada Tanggal 17 s.d 19 April 2021

No.	Materi	Durasi / JP
1.	Konsep Dasar, Elemen Serta Perancangan Game Edukasi	3
2.	Pengenalan Tools, Menu Serta Fitur Wordwall	5
3.	Teknik Membuat Game Jenis Match Up dan Game Labelled Diagram	8
4.	Teknik Setting Game, Switch Game, Setting Leader Board dan Share Game	8
5.	Teknik Rekap Nilai dan Publish Game Ke Aplikasi Android	8
Total Jam Pelajaran (JP)		32

Nomor : 002318 / APTI / MM / IV / 2021

Semarang, 19 April 2021
Narasumber,



Nur Rokhman, S.Sn, M.Kom



DIKLAT/WORKSHOP ONLINE 32JP

**“WORKSHOP PELATIHAN MEMBUAT GAME EDUKASI
KEREN DAN KEKINIAN DENGAN APLIKASI ONLINE”**



Disusun Oleh :

NAMA DOSEN : ANGGRAINI

NIDN : 0419128502

FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI KAMPUS KOTA BOGOR

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

TAHUN 2021

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kegiatan

Dimasa Pandemi ini semua proses pembelajaran dilakukan secara Online/daring/ PJJ, dalam proses pembelajaran jarak jauh ini kita sebagai seorang dosen dituntut untuk bisa tetap menyampaikan materi walaupun tidak bertemu langsung atau tatap muka dikelas. oleh karena itu sebagai seorang dosen dituntut untuk menyampaikan materi dengan menarik yaitu menggunakan memberikan beberapa game edukasi yang keren dan kekinian, .Dalam pembuatan game edukasi keren dan kekinian ini, kita harus membuat tampilan yang menarik dan tidak membosankan ketika mahasiswa melakukan pembelajaran secara daring kita bisa memberikan tambahan game yang edukasi sesuai dengan materi yang sedang kita sampaikan, oleh karena itu Pelatihan Membuat Game Edukasi Keren dan Kekinian ini Desain Ilustrasi sangat menarik dan bermanfaat ketika kita memberikan tambahan materi ditengah kemajuan teknologi ditengah masa pandemi ini dan dengan ini akan membuat mahasiswa tertarik dalam memahami materi yang kita sampaikan.

Dan untuk meningkatkan kemampuan dosen atau tenaga pendidikan dalam membuat game edukasi keren dan kekinian ini untuk menjadi bahan ajar, diadakan banyak pelatihan-pelatihan salah satunya adalah diklat atau workshop ini yaitu Pelatihan Membuat Game Edukasi Keren dan Kekinian dengan Aplikasi online .

1.2. Maksud dan Tujuan Kegiatan

Maksud kegiatan untuk memberikan informasi kepada para tenaga pendidik, seperti guru dan dosen apa saja langkah-langkah yang harus dilakukan dalam membuat Game edukasi keren dan kekinia dengan aplikasi online di tengah pandemi ini.

Dan tujuan dari Workshop ini adalah memberikan pelatihan membuat Game edukasi keren dan kekinia dengan aplikasi online.

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan Workshop ini dilakukan secara Online

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan seminar dilaksanakan pada selama 3 hari:

Hari : Sabtu, Minggu dan Senin
Tanggal : 17 April s/d 19 April 2021
Waktu : 09.00-12.00 wib
Penyelenggara : Asosiasi Profesi Telematika Indonesia (APTI)
Media : Join Zoom Meeting

<https://us02web.zoom.us/j/85187811529?pwd=anE5aUtjczRpU04vMzU5bldvSmNuUT09>

bit.ly/diklat9zoom

Meeting ID: 851 8781 1529

Passcode: admin123

Kegiatan workshop ini terdiri dari beberapa Narasumber yaitu, Narasumber pertama Bapak Nur Rokhman, S.Sn, M.kom, Narasumber kedua Bapak Noor Hayim, M.Ds dan narasumber ketiga bapak Dr. Budi Harjo, M.Kom. Dan sebagai moderator Bapak Arif Handoko, A.Md

Materi Seminar

I. Pendahuluan

Konsep Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran adalah alat, bahan atau segala sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran dari guru kepada murid-murid dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Jenis Media Pembelajaran

JENIS MEDIA	CONTOH MEDIA PEMBELAJARAN
Media Cetak	Buku, modul, majalah, gambar, poster, peta, foto-foto, majalah dinding, papan planel, LKS, guntingan koran, handout
Media Audio	Siaran radio, cd/dvd, podcast, lagu, musik, file mp3, telepon, lab bahasa
Media Audio Visual	Film, televisi, video
Multimedia Interaktif	Game, aplikasi-aplikasi berbasis android dll.
E-Learning	Udemy, codeacademy, ruangguru, zenius, google classroom, dll
Media Realia	Tumbuhan, bebatuan, pepohonan, mata uang dll

➤ Konsep Game Edukasi

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Game edukasi, yaitu sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan melakukan kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran.

2. MATERI 1 :

Tools Pembuat Game Versi Offline

1. Unity3d
2. Adobe Animate

3. RPG Maker

A.Tools Pembuat Game Versi Online

1. Wordwall



















Kelebihan :

- Memiliki Banyak Jenis Game Pembelajaran
- Mudah Pembuatannya Tanpa Harus Belajar Coding
- Bisa Untuk Semua Jenjang
- Bisa Diakses Melalui PC, Laptop, HP
- Tidak Perlu Download Aplikasi
- Otomatis Tersimpan

Kekurangan :

- Maksimal Dapat Membuat 5 Projek Game Untuk Setiap

Akun Gmail.

 Match up Drag and drop each keyword next to its definition.	 Quiz A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.	 Random wheel Spin the wheel to see which item comes up next.
 Group sort Drag and drop each item into its correct group.	 Open the box Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.	 Find the match Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.
 Random cards Deal out cards at random from a shuffled deck.	 Missing word A cloze activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.	 Matching pairs Tap a pair of tiles at a time to reveal if they are a match.
 Unjumble Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.	 Anagram Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.	 Labelled diagram Drag and drop the pins to their correct place on the image.
 Gameshow quiz A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus round.	 Wordsearch Words are hidden in a letter grid. Find them as fast as you can.	 Maze chase Run to the correct answer zone, whilst avoiding the enemies.
 True or false Items fly by at speed. See how many you can get right before the time runs out.	 Flip tiles Explore a series of two sided tiles by tapping to zoom and swiping to flip.	 Airplane Use touch or keyboard to fly into the correct answers and avoid the wrong ones.

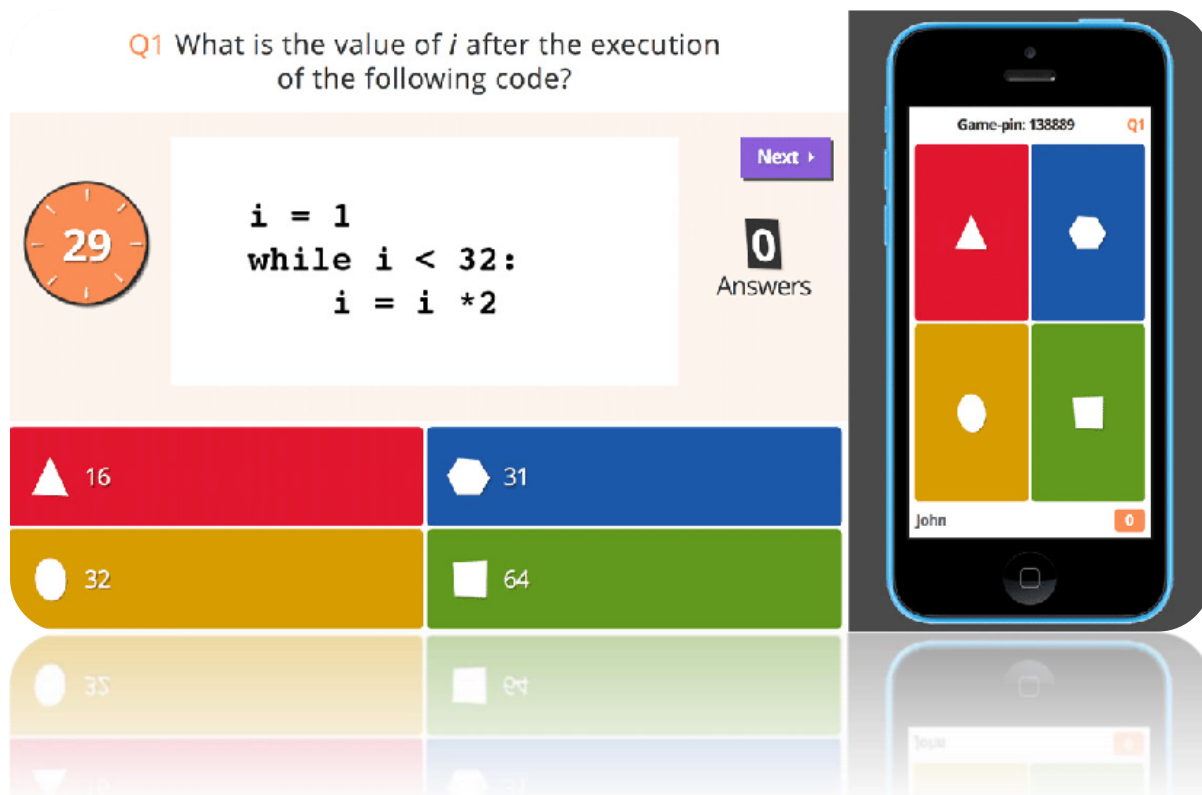
2. Kahoot

Kelebihan :

- Mempunyai music yang bagus
- Gratis untuk game quiz dan jenis true n false
- Cocok Untuk Evaluasi Pilihan Ganda
- Tidak Perlu Download Aplikasi

Kekurangan :

- Fitur Gratis Terbatas
- Loading Agak Lama



3. Gratic io

Kelebihan :

- melatih kreatifitas dan kecermatan anak melalui

tebak gambar

- bisa digunakan untuk kompetisi antar siswa
- Tidak Perlu Download Aplikasi

Kekurangan :

Jenis game kurang banyak



3. MATERI 2:

a. Software Untuk Develop Aplikasi Android Offline

- Android Studio
- Unity3d
- Adobe Animate
- Eclipse
- Netbeans
- Apache Cordova
- Xamarins
- Dll.

b. Software Untuk Develop Aplikasi Android Online

- MIT App Inventor
- AppyPie
- AppYet
- AppsGeyser
- Andromo

c. Metode yang digunakan dalam Pembuatan Aplikasi Android

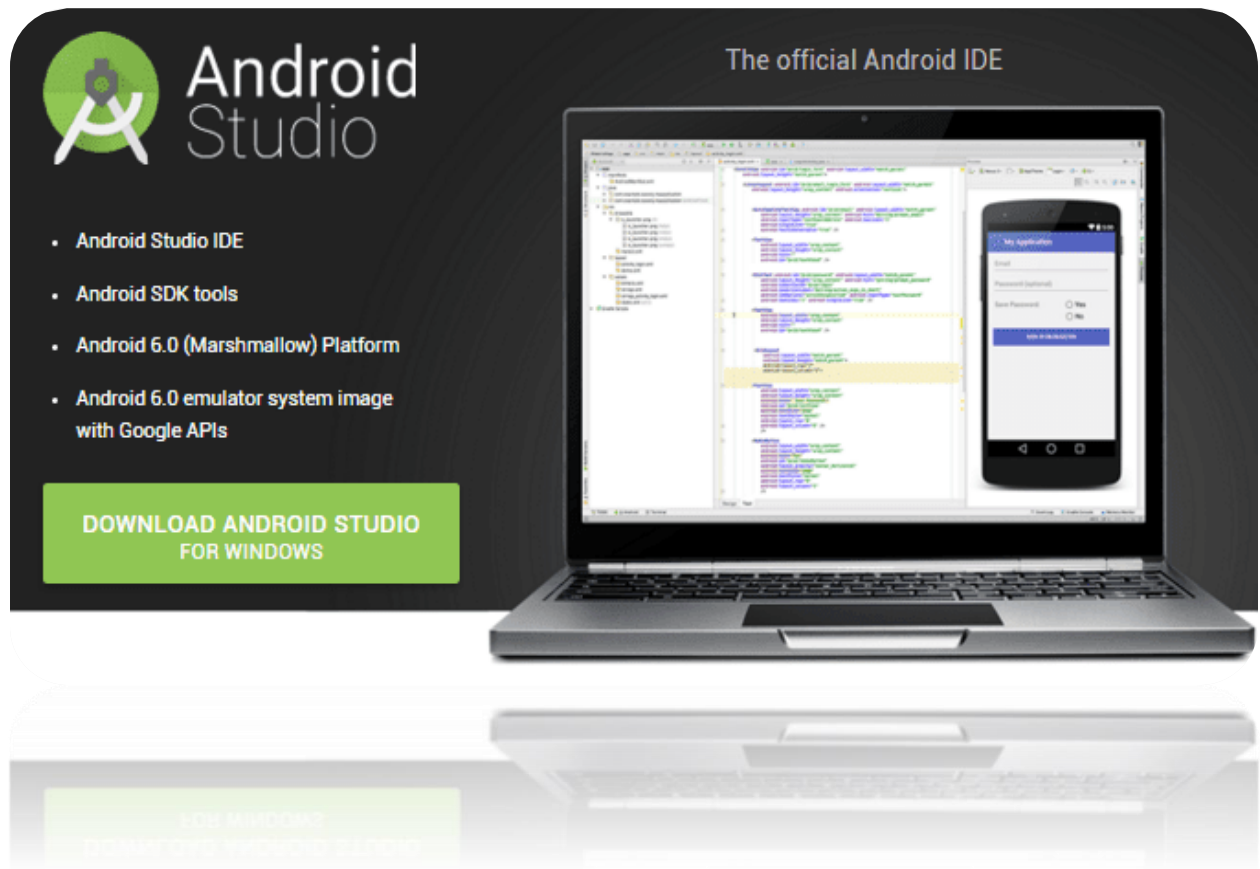
1. Menyatukan Asset Desain dan Coding Dalam Bahasa Pemrograman Tertentu.

Kelemahan :

Banyak software yang harus diinstal dengan ukuran besar, membutuhkan spesifikasi PC yang tinggi, harus belajar bahasa pemrograman dari Nol dan relatif lama bagi orang awal.

Kelebihan :

Dapat membuat aplikasi secara custom



2. Membuat Aplikasi Pada Software yang familiar misalnya Ms. Power Point kemudian dikonversi ke dalam format android (.apk)

Kelemahan :

Masih harus instal beberapa software tambahan, jika menambah atau update konten aplikasi harus perlu publish ke android terlebih dahulu kemudian mendistribusikan dan menginstal kembali

Kelebihan :

Banyak yang sudah familiar dengan Ms. Power Point



3. Membuat website kemudian dikonversi ke dalam format android (.apk)

Kelemahan :

Harus belajar pemrograman web, namun belakangan ini google sudah meluncurkan layanan google site yaitu membuat website tanpa harus coding, yang mobile responsive sehingga tidak perlu belajar pemrograman dari awal

Kelebihan :


Aplikasi dapat diakses baik dalam format aplikasi android, dan juga melalui browser seperti tokopedia, shopee, lazada dll. Jika perlu update, pada umumnya hanya perlu mengupdate konten website dan secara otomatis aplikasi akan terupdate tanpa harus instal aplikasi kembali.

Metode Google Sites Ke Android




Metode Google Sites Ke Android

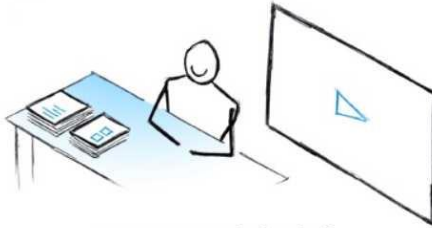
Create better lessons quicker



Need a fresh teaching resource that fits your class and teaching style?



Enter your material into Wordwall. It only takes a minute!



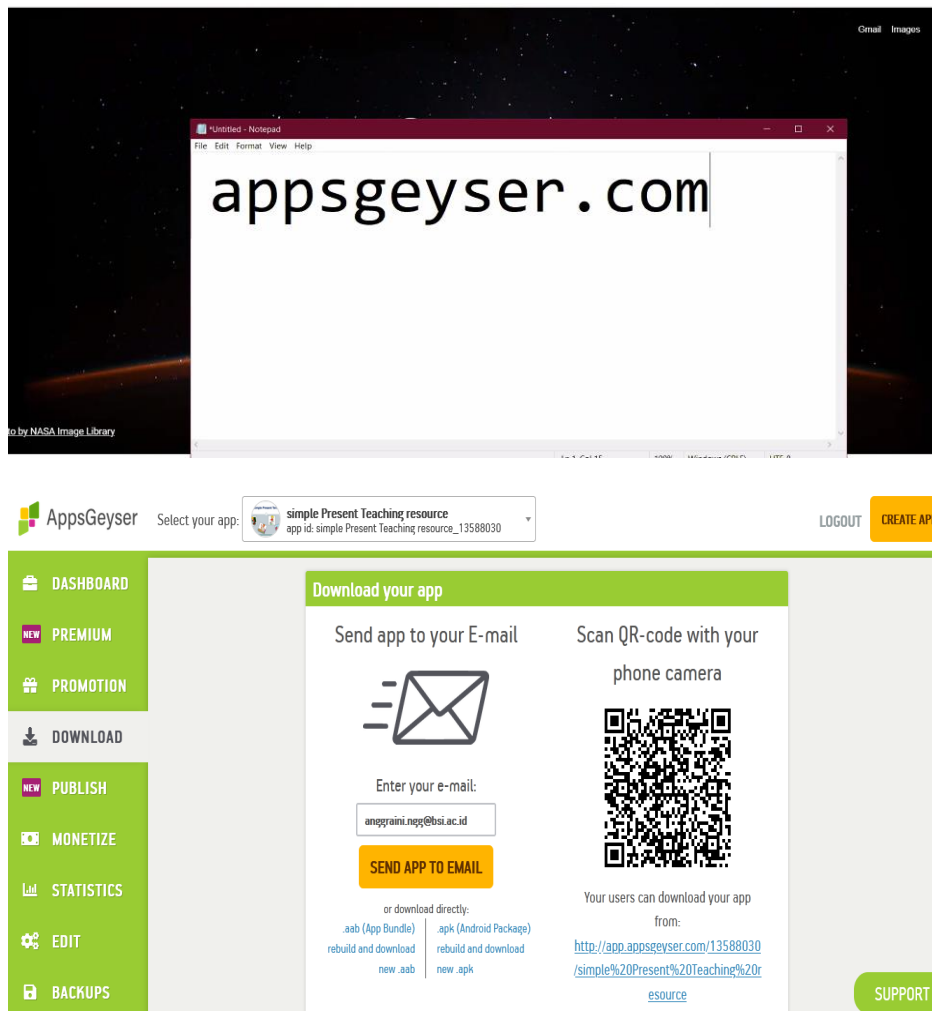
You get a customized pack of interactive and printable activities.

[See Example Resources](#)[Create Your First Activity Now](#)

- **Kebutuhan Software dan Spesifikasi**
- Akses Internet karena semua dikerjakan secara online
- Browser direkomendasikan menggunakan google chrome
- Mempunyai akun gmail yang aktif
- Smartphone android sebagai media instalasi hasil produk

➤ LANGKAH UMUM

1. Menyiapkan Konten Pembelajaran
2. Membuat google sites
3. Mempublish google sites sehingga dapat diakses secara public dengan alamat website tertentu
4. Mengkonversi alamat website google sites ke dalam format
5. apk dengan menggunakan *AppsGeyser*



BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan game edukasi keren dan kekinian ini, kita harus membuat tampilan yang menarik dan tidak membosankan ketika mahasiswa melakukan pembelajaran secara daring kita bisa memberikan tambahan game yang edukasi sesuai dengan materi yang sedang kita sampaikan, oleh karena itu Pelatihan Membuat Game Edukasi Keren dan Kekinian ini Desain Ilustrasi sangat menarik dan bermanfaat ketika kita memberikan tambahan materi ditengah kemajuan teknologi ditengah masa pandemi ini dan dengan ini akan membuat mahasiswa tertarik dalam memahami materi yang kita sampaikan.

Maksud kegiatan untuk memberikan informasi kepada para tenaga pendidik, seperti guru dan dosen apa saja langkah-langkah yang harus dilakukan dalam membuat Game edukasi keren dan kekinia dengan aplikasi online di tengah pandemi ini. tujuan dari Workshop ini adalah memberikan pelatihan membuat Game edukasi keren dan kekinia dengan aplikasi online.

3.2 Saran

Dimasa Pandemi ini sebagai seorang dosen kita harus mengembangkan diri dalam mengajar salah satunya termasuk dalam Membangun desain ilustrasi pembelajaran.