



**LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

ISSN : 2615-2657

# **PROSIDING**

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

**2018**

**IMPLEMENTASI  
TEKNOLOGI TEPAT  
GUNA KEPADA  
MASYARAKAT**

Yogyakarta, 03 November 2018



# PROSIDING

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

# IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

**Yogyakarta, 03 November 2018**

**Penerbit :**

**Lembaga Pengabdian Masyarakat  
Universitas Pengabdian Masyarakat**

**Telp. (0274) 884 201 ext 611**

**Email : [abdimas@amikom.ac.id](mailto:abdimas@amikom.ac.id)**



# PROSIDING

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

## IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 03 November 2018

**Editor : Mochammad Yusa, M.Kom  
Bety Wulan Sari, M.Kom**

**Kulit Muka : Nirmalasari**

**Penerbit :**

**Lembaga Pengabdian Masyarakat  
Universitas Pengabdian Masyarakat  
Telp. (0274) 884 201 ext 611  
Email : [abdimas@amikom.ac.id](mailto:abdimas@amikom.ac.id)**

**Cetakan I, November 2018**

**Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta  
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari penerbit.**



# PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

## IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

### Reviewer :

**Dr. Kusrini, M.Kom.**

**Eny Nurnilawati, S.E., M.M.**

**Heri Sismoro, M.Kom.**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom**

**Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom.**

## DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b>	v
<b>Daftar Isi</b>	vii
<b>1. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Games Interaktif Pada Guru TK Wijaya Danu Kabupaten Sleman <i>Acihmah Sidauruk</i></b>	<b>1</b>
<b>2. Penyuluhan <i>Sustainable Development Goals</i> Melalui Penerapan Pesan Anti Perundungan <i>Aditya Maulana Hasymi</i></b>	<b>7</b>
<b>3. Penggunaan Game Edukatif Untuk Pendidikan Mitigasi Bencana Gempabumi di SD Islam Terpadu Bina Anak Islam Krapyak Panggunharjo Sewon Bantul <i>Afrinia Lisditya Permatasari dan Rizky</i></b>	<b>13</b>
<b>4. Perancangan Bel Sekolah Otomatis Menggunakan Arduino Pro Mini <i>Agit Amrullah</i></b>	<b>19</b>
<b>5. Pelatihan <i>Basic Editing</i> Video Untuk Guru SDN 1 Tegalyoso Klaten <i>Agus Purwanto</i></b>	<b>25</b>
<b>6. Pelatihan Manajemen Jaringan Usaha Unit Program Kesejahteraan Keluarga (PKK) RT 04 RW 12 Desa Karangasem Condong Catur, Kabupaten Sleman <i>Agustina Rahmawati</i></b>	<b>31</b>
<b>7. Pelatihan Perencanaan Keuangan dan Pengenalan Alternatif Investasi Bagi Rumah Tangga di Padukuhan Goser <i>Alfriadi Dwi Atmoko</i></b>	<b>37</b>
<b>8. Penggunaan Bahasa Tekstual Dan Visual Dalam Peningkatan Usaha Pemasaran Berbasis Online Pada Kerajinan <i>Decoupage Style Jo-Craft</i> <i>Ali Mustopa dan Erfina Nurussa'adah</i></b>	<b>43</b>
<b>9. Pemberdayaan Masyarakat Untuk Pengembangan Rencana Penataan Kawasan Prioritas Desa Wisata Rejosari Desa Jogotirto Kecamatan Brebah Kabupaten Sleman <i>Ani Hastuti Arthasari</i></b>	<b>49</b>
<b>10. Pengembangan Strategi <i>E-Marketing</i> Umkm Klaten Utara <i>Anik Sri Widawati dan Ikmah</i></b>	<b>55</b>
<b>11. Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Laporan Keuangan Dana Desa Bagi Perangkat Desa Sumberrahayu Moyudan Sleman <i>Anindita Karunia Kusumaningsih</i></b>	<b>61</b>

12. **Pemberdayaan Perempuan Melalui Manajemen Retail dan Konsinyasi Untuk Pengembangan Usaha** 67  
*Ardiyati*
13. **Pemberdayaan Masyarakat Melalui Sedekah Sampah Sebagai Upaya Peningkatan Perekonomian di Kawasan Kumuh Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang** 73  
*Atika Fatimah dan Citra Desy Aisyah Alkis*
14. **Pendampingan Penyusunan Rencana Kawasan *Transit Oriented Development* (TOD) Patukan, Desa Ambarketawang, Kecamatan Gamping** 79  
*Bagus Ramadhan dan Jurni Hayati*
15. **Pelatihan Jaringan Komputer Menggunakan Program Simulasi *Cisco Packet Tracer* (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)** 85  
*Banu Santoso*
16. **Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Informasi dan Komunikasi Jamaah Pondok Pesantren “Ahlul Muqorrobin” Desa Pleset Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi** 91  
*Bayu Setiaji*
17. **Peningkatan *Capacity Building* Pemuda Karang Taruna Bakti Mandiri Dalam Rangka Pemberdayaan Masyarakat** 97  
*Dwi Pela Agustina dan Renindya Azizza Kartikakirana*
18. **Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Terapi Vokasional: Kreasi Membuat Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas** 103  
*Erfina Nurussa'adah dan Ali Mustopa*
19. **Pengembangan Wirausaha Bagi Masyarakat Tani Untuk Meningkatkan Pendapatan Melalui Usaha Industri Rumahan Olahan Makanan di Kampung Sawahan, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta** 109  
*Fahrul Imam Santoso*
20. **Edukasi Pemanfaatan Sistem Informasi Desa (SID) Dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat di Padukuhan Grogol Desa Grogol Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunungkidul** 115  
*Ferri Wicaksono dan Haryoko*
21. **Pembuatan Jaringan Internet di Masjid Al-Ikhlas Citra Ringin Mas** 121  
*Ferry Wahyu Wibowo*
22. **Pengembangan Pengetahuan Tentang Pemilihan Investasi dan Peluang Usaha Untuk Menghadapi Masa Pensiun Bagi Kelompok PKK RT 44 Tuntungan** 127  
*Fitri Juniwati Ayuningtyas*

<b>23. Peningkatan Kapasitas Ekonomi Masyarakat dalam Rangka Penanggulangan Kemiskinan di Kelurahan Pringgokusuman</b>	<b>133</b>
<i>Fitria Nucifera</i>	
<b>24. Workshop Tanggap Bencana Dalam Rangka Persiapan Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 1 Bantul</b>	<b>139</b>
<i>Gardyas Bidari Adninda dan Nurbayti</i>	
<b>25. Pengembangan Sumber Daya Manusia Kelompok Tani Ternak Sapi Manunggal Dukuh Kauman, Selomartani, Sleman</b>	<b>145</b>
<i>Hanantyo Sri Nugroho</i>	
<b>26. Pelatihan Aplikasi Microsoft Office dan Desain Grafis di KB Minhajul Karoomah</b>	<b>151</b>
<i>Haryoko dan Ferri Wicaksono</i>	
<b>27. Perancangan dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi Pada Peternakan Ikan Lele Sumber Barokah</b>	<b>157</b>
<i>Hendra Kurniawan</i>	
<b>28. Analisis Spasial Potensi Kewilayahan Untuk Pengembangan Usaha Einhomestuf di Sleman Yogyakarta</b>	<b>163</b>
<i>Ika Afianita Suherningtyas</i>	
<b>29. Penerapan E-Commerce Untuk Pemasaran Pada Usaha Handycraft</b>	<b>169</b>
<i>Ikmah dan Anik Sri Widawati</i>	
<b>30. Membangun Website Sebagai Penunjang Promosi Bimbingan Belajar “Persona Cendekia”</b>	<b>175</b>
<i>Irma Rofni Wulandari</i>	
<b>31. Diversifikasi Produk dan Pemasaran Inovatif pada Paguyuban Pengrajin Sangkar Burung "Karya Mandiri"</b>	<b>181</b>
<i>Ismadiyanti Purwaning Astuti</i>	
<b>32. Pelatihan Teknologi Finansial dalam Menyongsong Era Ekonomi Digital</b>	<b>187</b>
<i>Jurni Hayati dan Bagus Ramadhan</i>	
<b>33. Pemberdayaan Perempuan Marjinal Melalui Program Kewirausahaan Berbasis Bisnis Online di Balai Perlindungan dan Rehabilitasi Sosial Wanita Yogyakarta</b>	<b>193</b>
<i>Laksmindra Saptyawati dan Muhammad Fairul Filza</i>	
<b>34. Sistem Informasi Sebagai Penunjang Media Promosi pada Kelompok Usaha Tani “Sari Mina”</b>	<b>199</b>
<i>Lilis Dwi Farida</i>	
<b>35. Pelatihan Teknologi Informasi untuk Mengoptimalkan Penyuluhan dan Sosialisasi Kader Saka Bakti Husada Yogyakarta</b>	<b>205</b>
<i>Moch. Farid Fauzi</i>	

<b>36. <i>Workshop</i> Liburan Kreatif Sebagai Media Pengembangan Bakat Anak Bidang Ekonomi Kreatif di Desa Drono Kabupaten Klaten</b>	<b>211</b>
<i>Nimah Mahnunah dan Theopilus Bayu Sasongko</i>	
<b>37. Komunikasi Kelompok, Edukasi, dan Kreatifitas Siswa dalam Dinamika <i>Outbond</i></b>	<b>217</b>
<i>Nurbayti dan Gardyas Bidari Adninda</i>	
<b>38. Perencanaan Ruang Terbuka Hijau Desa Wisata Brajan Desa Sendangagung Kecamatan Minggir Kabupaten Sleman</b>	<b>223</b>
<i>Nurizka Fidali dan Amir Fatah Sofyan</i>	
<b>39. Pelatihan Pembuatan Web <i>E-Commerce</i> Dengan CMS (<i>Content Management System</i>) Prestashop di SMA Negeri 1 Pakem</b>	<b>229</b>
<i>Oki Arifin</i>	
<b>40. Sosialisasi Penataan Kawasan Embung Mantras Sorowajan, Banguntapan, Bantul Yogyakarta Berbasis Masyarakat Melalui Visualisasi Desain Arsitektur</b>	<b>235</b>
<i>Prasetyo Febriarto</i>	
<b>41. Pengembangan Ekonomi Berbasis Potensi Lokal untuk Pemberdayaan Masyarakat di Dusun Banaran, Sumberagung, Jetis, Bantul</b>	<b>241</b>
<i>Renindya Azizza Kartikakirana dan Dwi Pela Agustina</i>	
<b>42. Sekolah Demokrasi</b>	<b>247</b>
<i>Rezki Satri</i>	
<b>43. Redesain Interior Rumah untuk Meningkatkan Kemandirian Paraplegia</b>	<b>253</b>
<i>Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
<b>44. <i>Participatory Mapping</i> Sebagai Sarana Pendidikan Kebencanaan Untuk Peningkatan Kapasitas Elemen Sekolah dalam Upaya Pengurangan Risiko Bencana di SMK Negeri 1 Bantul</b>	<b>259</b>
<i>Rivi Neritarani dan Stara Asrita</i>	
<b>45. Teknologi Informasi Sebagai Media Wirausaha Pada Karang Taruna Sedyo Manunggal Kecamatan Berbah</b>	<b>265</b>
<i>Rizqi Sukma Kharisma</i>	
<b>46. Pelatihan Penggunaan <i>Software</i> AutoCAD dan Sketchup bagi Siswa-Siswi SMK dengan Jurusan Teknik Bangunan atau Sejenisnya di Kota Surakarta</b>	<b>271</b>
<i>RR. Sophia Ratna Haryati</i>	
<b>47. Peningkatan Minat Belajar dan Prestasi Siswa TKJ Lewat Pelatihan Pemrograman C# Fundamental (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)</b>	<b>277</b>
<i>Ryan Putranda Kristianto</i>	

<b>48. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembuatan Website Pemasaran dan Penyusunan Informasi Geospasial Potensi Wilayah di Dusun Kertodadi Pakembinangun</b>	<b>283</b>
<i>Sadewa Purba Sejati dan Firman Asharudin</i>	
<b>49. Pengelolaan Sampah di Kawasan Sungai Bengawan Solo</b>	<b>289</b>
<i>Seftina Kuswardini dan Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
<b>50. Pengembangan Desa Wisata dengan Perencanaan dan Perancangan Gedung Serbaguna pada Desa Wisata Blue Lagoon, Kabupaten Sleman, Yogyakarta</b>	<b>295</b>
<i>Septi Kurniawati Nurhadi</i>	
<b>51. Pelatihan Penggunaan <i>Microsoft Office</i> di Desa Umbulharjo Kecamatan Cangkringan</b>	<b>301</b>
<i>Sharazita Dyah Anggita</i>	
<b>52. Pelatihan <i>Public Speaking</i> di SMK N 1 Bantul</b>	<b>307</b>
<i>Stara Asrita dan Rivi Neritarani</i>	
<b>53. Pelatihan Penerapan Aplikasi Office Kepada Guru dan Karyawan SDN Ngringin Condongcatur Yogyakarta</b>	<b>313</b>
<i>Sumarni Adi</i>	
<b>54. Penanaman dan Pengembangan <i>Entrepreneurship</i> bagi Guru Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain</b>	<b>319</b>
<i>Tanti Prita Hapsari</i>	
<b>55. Pelatihan <i>Electronic Learning</i> Bagi Guru Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman, Yogyakarta</b>	<b>325</b>
<i>Theopilus Bayu Sasongko dan Ni'mah Mahnunah</i>	
<b>56. Sosialisasi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat di RW 02 Kelurahan Bener Kecamatan Tegalrejo Kota Yogyakarta</b>	<b>331</b>
<i>Vidyana Arsanti</i>	
<b>57. Media Informasi Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran untuk Usia Sekolah Dasar</b>	<b>337</b>
<i>Widiyana Riasasi dan Rivga Agusta</i>	
<b>58. Budidaya Sayuran Organik oleh Ibu Rumah Tangga untuk Efisiensi Belanja Rumah Tangga di Dusun Dayu Sinduharjo Sleman</b>	<b>343</b>
<i>Widiyanti Kurnianingsih</i>	
<b>59. Penerapan Multimedia Pembelajaran Pada PAUD Puspasari</b>	<b>349</b>
<i>Windha Mega Pradnya Dhuhita</i>	
<b>60. Sistem Informasi untuk Promosi dan Pendaftaran Online Pada Sanggar Kirana Mentari</b>	<b>355</b>
<i>Yuli Astuti</i>	

- 61. Pelatihan Pembentukan Usaha Bersama (Firma) di KUD Tani Makmur Bantul Yogyakarta** 361  
*Irton*
- 62. Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak-Anak Usia Dini** 367  
*Mulia Sulistiyono*
- 63. Urgensi Peningkatan Kualitas Perumahan dan Permukiman Kumuh Perkotaan** 373  
*Citra Desy Aisyah Alkis*
- 64. Perancangan Media Promosi Pentol Petir Magelang** 379  
*Agung Nugroho*
- 65. Pelatihan Manajemen Konten Website Lapak75 di Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta** 385  
*Bhanu Sri Nugraha*
- 66. Peningkatan Profesionalitas Guru dalam Menghasilkan Karya Pengembangan Profesi Guru Melalui Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru SMK N 2 Yogyakarta** 391  
*I Made Artha Agastya*

## PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR DAN GAMES INTERAKTIF PADA GURU TK WIJAYA DANU KABUPATEN SLEMAN

Acihmah Sidauruk

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta  
Email : [acihmah@amikom.ac.id](mailto:acihmah@amikom.ac.id)

### Abstrak

*Manusia senantiasa memerlukan pendidikan dalam setiap kehidupannya, baik buruknya kualitas suatu pendidikan banyak ditentukan oleh sistem pendidikan yang diterapkan. Seperti anak-anak TK Wijaya danu Condong Catur selaku anak didik yang merupakan salah satu aset sumber daya manusia untuk di didik sebagai generasi penerus bangsa. Perlu dikembangkan sistem pendidikan yang terbaik yaitu pola pendidikan yang dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk lebih maju berprestasi dan dapat mengembangkan potensinya. Teknik pengajaran yang diterapkan TK Wijaya Danu masih secara manual, dimana para guru menyampaikan materi pelajaran dan permainan menggunakan alat bantu berupa gambar, benda mati dan buku cetak. Sehingga dengan banyaknya jumlah anak didik yang dibina dinilai penyampaian materi pelajarannya belum efektif dan kurang menarik minat belajar pada anak-anak dan motivasi belajar yang dimunculkan sangat kecil. Dari permasalahan tersebut, maka pengusul mencoba menawarkan solusi yaitu solusi yang diberikan adalah melakukan pembuatan bahan ajar dan games interaktif pada guru-guru TK Wijaya Danu dan memberikan pelatihan menggunakan bahan ajar dan game interaktif tersebut. Luaran kegiatan ini adalah pembuatan bahan ajar dan games berbasis media interaktif serta pelatihan dalam pengoperasian media interaktif terhadap guru-guru Tk Wijaya Danu. Hasil akhir dari kegiatan ini secara umum untuk meningkatkan kualitas pendidikan, pelayanan dengan menggunakan teknologi informasi.*

**Keyword:** taman kanak-kanak, bahan ajar interaktif, pelatihan.

### 1. PENDAHULUAN

Manusia senantiasa memerlukan pendidikan dalam setiap kehidupannya, baik buruknya kualitas suatu pendidikan banyak ditentukan oleh sistem pendidikan yang diterapkan. Seperti anak-anak TK Wijayadanu Condong Catur selaku anak didik yang merupakan salah satu aset sumber daya manusia untuk di didik sebagai generasi penerus bangsa. Perlu dikembangkan sistem pendidikan yang terbaik yaitu pola pendidikan yang dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk lebih maju berprestasi dan dapat mengembangkan potensinya. TK Wijayadanu adalah lembaga pendidikan yang bersifat pendidikan umum yaitu bukan sekolah yang berciri khas agama tertentu melainkan milik Yayasan Wijayadanu. Tk Wijayadanu Condong Catur terletak di Jl. Anggajaya II Nomor 1 Gejayan Condong Catur Depol Sleman Yogyakarta Kode Pos 55283. Berdiri pada tanggal 1 September 1982 berdasarkan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 01184/II/1986 tertanggal 7 November 1986, dengan nama: "TK Wijayadanu.

Tk Wijayadanu dalam tahun ajaran pertama dibagi menjadi 3 kelas yaitu kelas A-1, kelas B-1 dan kelas B-2 dengan jumlah anak didik saat ini sekitar 70 orang. Untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar ditunjuklah Ibu Edi Witarti sebagai Kepala Sekolah TK Wijayadanu, Sedangkan tenaga guru dan karyawan berjumlah 4 orang yang statusnya ada yang honorer dan guru DPK yang dipilih dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman. Daftar Guru TK Wijaya Danu dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini

**Tabel.1. Daftar guru TK Wijaya Danu**

NO	NAMA	JABATAN
1	Edi Witarti	Kepala Sekolah
2	Suparjijah, S.Pd	Guru Kelas B
3	Inayah Kusumawati, S.Pd	Guru Kelas B
4	Wiwik Yuliana, S.Pd	Guru Kelas A
5	Catur Widiyati, S.Pd	Guru Kelas B

Teknik pengajaran yang diterapkan di TK Wijaya danu Condong Catur masih secara manual, dimana para guru menyampaikan materi pelajaran dan permainan menggunakan alat bantu berupa gambar-gambar, benda-benda mati dan buku cetak. Sehingga dengan banyaknya jumlah anak didik yang dibina dinilai penyampaian materi pelajarannya belum efektif dan kurang menarik minat belajar pada anak-anak dan motivasi belajar yang dimunculkan sangat kecil.

Dari permasalahan tersebut, maka pengusul mencoba menawarkan solusi. Adapun solusi yang diberikan adalah melakukan pembuatan bahan ajar dan games interaktif pada guru-guru TK Wijaya Danu dan memberikan pelatihan menggunakan bahan ajar dan game interaktif tersebut. Harapannya dengan adanya program ini dapat menunjang kemampuan, kreativitas guru-guru TK wijaya danu

Luaran kegiatan ini adalah pembuatan bahan ajar dan games berbasis media interaktif serta pelatihan dalam pengoperasian media interaktif terhadap guru-guru TK Wijaya Danu. Hasil akhir dari kegiatan ini secara umum untuk meningkatkan kualitas pendidikan, pelayanan dengan menggunakan teknologi informasi.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan beberapa tahap, antara lain: identifikasi masalah, model identifikasi masalah yang dilakukan dengan metode pengumpulan data dari hasil wawancara dan observasi. Selanjutnya adalah analisis kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

Aplikasi yang dikembangkan harus memenuhi fungsionalitas sebagai berikut: aplikasi harus mampu berjalan di desktop maupun di mobile, aplikasi mampu menampilkan desain yang sesuai kebutuhan siswa-siswi agar menarik perhatian dan interaktif dengan pengguna. Aplikasi memiliki tombol keluar yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Kebutuhan nonfungsional yang dimaksud adalah ruang belajar, komputer, handphone ,koneksi internet ,serta pengajar/mentor.

Pelatihan yang akan ditawarkan meliputi pelatihan penggunaan aplikasi bahan ajar, penggunaan games interaktif serta tambahan pelatihan penggunaan paket office.

### 2.1. WAKTU PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan beberapa tahap, antara lain: identifikasi masalah,

analisis, perancangan dan pembuatan bahan ajar pada kesempatan kali ini team pengusul kegiatan membuat bahan ajar mengaji jilid satu menggunakan metode ummi. Selanjutnya analisis, perancangan dan pembuatan games interaktif, dimana games yang dibuat adalah pengenalan warna, pengenalan huruf dan tebak gambar. Setelah pembuatan bahan ajar dan games interaktif selesai dilakukan maka tahap akhir dari kegiatan ini adalah melakukan pelatihan terhadap guru-guru TK Wijaya Danu dalam pengoperasian bahan ajar dan games yang telah dibuat.

Kegiatan ini dilaksanakan di tempat tujuan pengabdian yang bertempat di TK Wijaya Danu kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Waktu pelaksanaan dilakukan pada bulan Maret 2018 sampai dengan oktober 2018. Waktu pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Jadwal Kegiatan**

No	Kegiatan	Bulan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Identifikasi Masalah								
2	Pembuatan Dan Pengembangan aplikasi bahan ajar								
3	Pembuatan Dan Pengembangan Games Interaktif								
4	Pelatihan Penggunaan Aplikasi								
5	Perbaikan Dan evaluasi								
6	Pembuatan Laporan								
7	Seminar								

Lokasi pengabdian dilakukan di gedung TK Wijaya Danu. Gambar 2 adalah lokasi pengabdian



**Gambar 1. Lokasi pengabdian**

### 2.2. TAHAPAN PELAKSANAAN

Dalam tahapan pelaksanaan ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu:

- a. tahapan persiapan

tahapan persiapan, hal yang dilakukan oleh pengusul adalah melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan guru untuk membahas rencana pelaksanaan program. Setelah diskusi dilakukan persiapan selanjutnya perekrutan peserta pelatihan. Peserta terdiri dari guru-guru TK Wijaya danu.

b. Tahapan sosialisasi

Dalam tahapan sosialisasi, pengusul melakukan pertemuan dengan peserta pelatihan yang di wakili oleh kepala sekolah dan salah satu guru TK Wijaya Danu, untuk mensosialisasikan program akan yang dilaksanakan.



**Gambar 2. Tahap Sosialisasi**

c. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahap ini, tim membagi menjadi 3 kegiatan terdiri dari pembuatan aplikasi bahan ajar, dimana bahan ajar yang dibuat adalah bahan ajar mengaji jilid 1 menggunakan metode ummi. Kegiatan selanjutnya adalah penulis membuat games interaktif dimana games yang dibuat adalah tentang tebak gambar, Serta tahap terakhir dari pelaksanaan kegiatan ini adalah pelatihan terhadap guru-guru Tk Wijaya danu dalam pengoperasian bahan ajar dan games interaktif yang telah dibuat. Dan ada tambahan pelatihan pengoperasian komputer tentang penggunaan paket office.

**1.Pembuatan Aplikasi Bahan Ajar**

Pada kesempatan ini team pengusul melakukan pembuatan bahan ajar. Adapun bahan ajar yang dibuat adalah bahan ajar untuk mengaji jilid 1. Di TK Wijaya Danu belajar mengaji dilakukan setiap pagi hari sebelum memulai pelajaran atau permainan. Bahan ajar yang dibuat berbasis android. Sehingga dapat dioperasikan menggunakan handphone maupun di komputer. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup

sistem operasi, middleware dan aplikasi, Dan menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka [1]. Kemampuan membaca Al-Quran adalah merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran anak, karena ini adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki anak [4].



**Gambar 3. Metode mengajar mengaji di TK Wijaya danu**

**2. Pembuatan Games Interaktif**

Pembuatan games interaktif ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi games interaktif. Dimana dengan games ini dapat melatih kemampuan anak untuk mengenal warna, huruf, menyusun kata yang digunakan untuk menyelesaikan kasus tebak gambar. Games adalah aktivitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang kadang juga digunakan sebagai alat pembelajaran [2]. Dalam pembuatan game pertama kali yang dilakukan adalah tuangkan ide anda kedalam bentuk tertulis, corat coret ini akan memudahkan anda dalam menentukan gambaran dan batasan dari ide anda [3].



**Gambar 4. anak dan guru bermain**

### 3. Pelatihan

Pada tahap ini penulis melakukan pelatihan terhadap guru-guru TK Wijaya danu, Pelatihan yang dilakukan adalah menggunakan bahan ajar dan games interaktif yang telah dibuat tim pengusul. Pelatihan

#### 2.3. Monitoring Dan Evaluasi

Pelaksanaan monitoring dan evaluasi diperlukan untuk memantau dan mengukur apakah program sudah berjalan sesuai target indikator keberhasilan ataukah belum. Proses monitoring dilakukan di pertemuan terakhir kegiatan.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan selama kurang lebih 6 bulan. Tahapan pencapaian target hasil diuraikan menurut runtunan metode pelaksanaan dengan beberapa perubahan sesuai dengan kondisi lapangan, dan selanjutnya secara detail diuraikan sebagai berikut.

Peserta yang bergabung didalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru TK Wijaya danu



Gambar 5. Peserta pelatihan

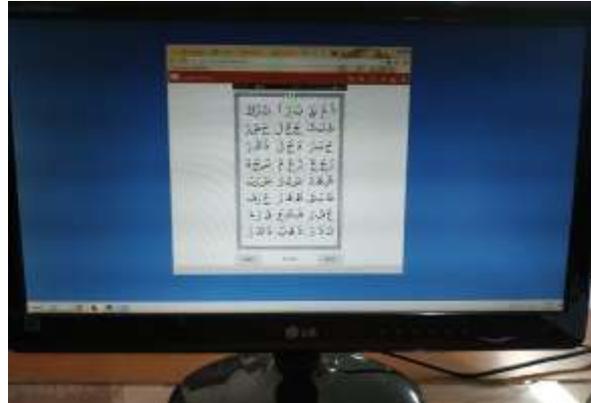
Tempat yang digunakan peserta pelatihan



Gambar 6. Tempat pelatihan

#### 4.1. Pelatihan Pengenalan Bahan Ajar

Pelatihan ini bertujuan untuk Memperkenalkan aplikasi bahan ajar yaitu bahan ajar mengaji jilid 1 menggunakan metode ummi



Gambar 7. Bahan Ajar Mengaji Jilid 1 di Pc

Berikut ini gambar jika aplikasi mengaji di operasikan di handphone.



Gambar 8. Aplikasi mengaji menggunakan handphone



Gambar 9. Pelatihan penggunaan bahan ajar menggunakan handphone

#### 4.2. Pelatihan Games Interaktif

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi games interaktif berbasis android Peserta

pelatihan dapat mempraktekan secara langsung dengan dibimbing oleh mentor di ruangan kelas.



Gambar 10. Menu games interaktif



Gambar 11. Games interaktif pada saat di play di handphone



Gambar 12. Pelatihan games interaktif bersama guru-guru TK Wijaya danu

Selain pelatihan menggunakan bahan ajar dan games interaktif, di akhir pelatihan guru-guru meminta tambahan pelatihan tentang penggunaan paket Office.



Gambar 13. Pelatihan tambahan paket office

#### 4.3. Monitoring Dan Evaluasi

Pelaksanaan monitoring dan evaluasi diperlukan untuk memantau dan mengukur apakah program sudah berjalan sesuai target indikator keberhasilan ataukah belum. Proses monitoring dilakukan di pertemuan terakhir pelatihan.

Diakhir acara kegiatan pelatihan dilakukan foto bersama dengan guru-guru TK Wijaya Da sebagai salah satu kenang-kenangan kegiatan pelatihan ini



Gambar 14. Foto bersama dengan Peserta

## 5. PENUTUP

Dari kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar dan games interaktif pada guru-guru TK Wijaya Danu Kabupaten Sleman dapat disimpulkan sebagai berikut: Pelaksanaan pelatihan pembuatan bahan ajar dan games interaktif pada guru TK Wijaya Danu dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan waktu dan tempat yang direncanakan Penggunaan teknologi informasi dan komputer bagi guru-guru sangat penting dan dibutuhkan. Pelatihan tentang bahan ajar dan games interaktif berbasis android membuat minat belajar para guru- guru dan persiapan untuk lebih memperbaiki teknik pengajaran lebih meingkat.

Saran bagi pembaca untuk meneruskan kegiatan pengabdian di mitra kami adalah: Pembuatan media bahan ajar lainnya seperti bahan ajar pengenalan tanaman ,bunga, hewan, dll., Pelatihan lebih lanjut tentang paket office terutama excel, kemudian cara upload file di website, scann dokumen, karena sangat dibutuhkan untuk pelaporan ke dikti.

## Daftar Pustaka

- [1] Safaat H Nazruddin, 2014, pemrograman aplikasi mobile smarthphone dan tablet pc berbasis android, Informatika, Bandung.
- [2] Nilwan, Agustinus, 2009, Pemrograman animasi dan game profesional, elex media komputindo, Jakarta.
- [3] Hendry Samuel, 2007, Membuat game dengan Fps creator, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [4] Abdul Rauf, Abdul Aziz,2012, Anda pun bisa menjadi hafidz Al-Quran, Markas Quran, Jakarta.

## Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak terkait diantaranya kepada Lembaga pengabdian masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta. Ucapan terima kasih juga kepada Pengurus TK Wijaya Danu,Kecamatan Depok Kabupaten Sleman sehingga terlaksananya kegiatan pengabdian. Terakhir ucapan terima kasih kepada seluruh Guru-guru atas kerja samanya sampai kegiatan pengabdian ini berjalan lancar tanpa hambatan yang bearti.