

LAPORAN
KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM) MANDIRI DOSEN
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER



Workshop Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
2026

A. Latar Belakang Masalah

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi tuntutan yang tidak dapat dihindari seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran saat ini tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga menuntut adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu langkah penting yang perlu dikembangkan oleh tenaga pendidik di era digital.

Salah satu tantangan yang dihadapi guru di tingkat sekolah menengah adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif sering kali menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam memahami materi yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga peserta didik dapat belajar dengan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain mampu meningkatkan motivasi belajar, penggunaan *game* edukasi juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif melalui aktivitas yang interaktif dan partisipatif.

Perkembangan berbagai *platform* dan aplikasi pendukung *game* edukasi saat ini memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif. Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi di sekolah masih belum optimal. Banyak guru yang masih terbatas dalam pengetahuan dan keterampilan penggunaan *platform* digital pembelajaran, baik karena kurangnya pelatihan, minimnya pengalaman praktik, maupun belum adanya pendampingan teknis yang berkelanjutan.

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Laboratorium UIN Bukittinggi merupakan salah satu lembaga pendidikan yang telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti akses internet dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Akan

tetapi, berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, sebagian guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Sebagai institusi pendidikan tinggi yang memiliki tanggung jawab dalam pelaksanaan tridarma perguruan tinggi, khususnya pada bidang Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), Program Studi Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi merasa perlu untuk turut berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Salah satu bentuk kontribusi tersebut diwujudkan melalui kegiatan workshop media pembelajaran berbasis *game* edukasi bagi guru-guru di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi.

Melalui kegiatan workshop ini, diharapkan para guru mampu memahami konsep media pembelajaran berbasis *game* edukasi serta memiliki keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat mendorong terciptanya budaya pembelajaran digital yang inovatif di lingkungan madrasah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam bentuk workshop dengan tema “Workshop Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi” di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi.

B. Identifikasi Masalah untuk Kegiatan PkM

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut : meskipun MTs Laboratorium UIN Bukittinggi telah memiliki akses internet yang memadai, pemanfaatan teknologi digital dalam proses evaluasi pembelajaran oleh para guru masih tergolong terbatas. Banyak guru yang belum familiar dengan *platform* media pembelajaran berbasis *game* edukasi, baik dari segi

pemahaman maupun keterampilan teknis dalam menggunakannya. Hal ini disebabkan oleh minimnya pelatihan dan pendampingan yang berfokus pada perancangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Oleh karena itu, perlu adanya upaya peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi, khususnya dalam perancangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi.

C. Batasan pada Kegiatan PkM

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dibatasi pada peningkatan kompetensi guru dalam perancangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Sasaran kegiatan terbatas pada guru-guru di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi, dengan asumsi bahwa peserta telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat komputer dan akses ke jaringan internet yang memadai.

D. Tujuan Kegiatan PkM

Adapun kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh dosen-dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, FTIK UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, berdasarkan masalah di atas, bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru MTs Laboratorium UIN Bukittinggi dalam merancang media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual tentang pentingnya transformasi pembelajaran digital, sekaligus membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam merancang dan menyusun media pembelajaran berbasis *game* edukasi.

E. Waktu Pelaksanaan Kegiatan PkM

Pelaksanaan kegiatan PkM Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FTIK UIN Sjech M.jamil Djambek Bukittinggi dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2026. Tempat pelaksanaan kegiatan PkM adalah Madrasah Tsanawiyah Laboratorium UIN Bukittinggi.

F. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pengabdian Masyarakat Dosen FTIK

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA (RAB) PENGABDIAN MASYARAKAT					
No	Jenis Kegiatan	Vol	Satuan	Harga	Jumlah
1	Pengumpulan Bahan Ajar	3	Bulan	Rp 300.000,00	Rp 900.000,00
2	Bahan yang diperlukan				
	Kertas A4	3	Rim	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
	Kertas Sertifikat	1	Rim	Rp 80.000,00	Rp 80.000,00
	Fotocopy Laporan	3	Rim	Rp 50.000,00	Rp 250.000,00
3	Transportasi Pengabdian	15	Orang	Rp 150.000,00	Rp 2.250.000,00
4	Spanduk	1	Paket	Rp 300.000,00	Rp 300.000,00
5	Snack	30	Kotak	Rp 18.000,00	Rp 540.000,00
6	Makan Siang	30	Kotak	Rp 25.000,00	Rp 750.000,00
Total					Rp 5.220.000,00

G. Narasumber Kegiatan PkM Dosen FTIK

Narasumber pada kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut:

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom	Dosen
2.	Dr. Liza Efriyanti, M.Kom	Dosen
3.	Sarwo Derta, M.Kom	Dosen
4.	Dodi Pasila Putra, S.Ag., M.Pd	Dosen
5.	Dr. Jasmienti, M.Pd	Dosen
6.	Hari Antoni Musril, M.Kom	Dosen
7.	Riri Okra, M.Kom	Dosen
8.	Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom	Dosen
9.	Firdaus Annas, M.Kom	Dosen
10.	Yulifda Elin Yuspita, M.Kom	Dosen
11.	Ahmad Zaki, M.Kom	Dosen
12.	Ihdi Syahputra Ritonga, M.Kom	Dosen
13.	Muhammad Rahfiqa Zainal, M.Kom	Dosen
14.	Agus Sundari, M.Kom	Dosen

H. Peserta Kegiatan PkM Prodi PTIK

Peserta pada kegiatan wokshop ini adalah guru di Madrasah Tsanawiyah Laboratorium UIN Bukittinggi.

J. Susunan Kegiatan PkM

Hari / Tanggal : Sabtu / 30 Mei 2026

NO	WAKTU/JAM	KEGIATAN	PENANGGUNG JAWAB/ NARASUMBER
1	07.30 – 08.00	Perjalanan Menuju Lokasi	Seluruh Peserta
2	08.00 - 08.30	PEMBUKAAN KEGIATAN Sambutan: 1. Kepala Sekolah 2. Ketua Prodi	Seluruh Peserta Pengabdian
3	08.30 - 10.30	Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi	1. Dr. Liza Efriyanti, M.Pd 2. Dr. Supratman Zakir, M.Kom 3. Dodi Pasila Putra, S.Ag., M.Pd 4. Jasmienti, M.Pd
4	10.30 - 12.30	Prinsip dan Unsur Desain Game Edukasi yang Efektif	1. Riri Okra, M.Kom 2. Yulifda Elin Yuspita, M.Kom 3. Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom
Isoma			
5	13.30- 15.00	Pengenalan dan Praktik Penggunaan Aplikasi Game Edukasi	1. Ahmad Zaki, M.Kom 2. Ihdi Syahputra Ritonga, M.Kom 3. Muhammad Rahfiqa Zainal, M.Kom 4. Agus Sundari, M.Kom
6	15.00- 16.30	Pembuatan Karya Game Edukasi Mandiri dan Presentasi Hasil	1. Sarwo Derta M, Kom 2. Hari Antoni Musril M.Kom 3. Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom
7	16.30-17.00	Penutup	Seluruh anggota PkM

Dokumentasi Kegiatan PKM





