



**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**PENGENALAN WARNA MELALUI GAME “IMUT” (INTERAKTIF  
BERBASIS MULTIMEDIA) di TAMAN KANAK-KANAK SETIA BUDI  
DESA WEDING, BONANG DEMAK**

**BIDANG KEGIATAN  
PKM PENGABDIAN MASYARAKAT**

Diusulkan Oleh :

<b>Ika Naili Fauziah</b>	<b>B12.2011.01967</b>	<b>Angkatan 2011</b>
<b>Muhammad Salafuddin</b>	<b>A11.2012.06668</b>	<b>Angkatan 2012</b>
<b>Desi Natalia</b>	<b>B12.2011.01867</b>	<b>Angkatan 2011</b>
<b>Moh. Imam Sajidin</b>	<b>B12.2011.01860</b>	<b>Angkatan 2011</b>

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
KOTA SEMARANG**


**2013**

## PENGESAHAN PKM-PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

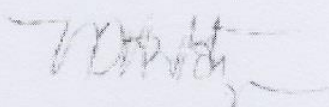
1. Judul kegiatan : Pengenalan Warna Melalui Game IMUT (Interaktif Berbasis Multimedia) di Taman Kanak-Kanak Setya Budi Desa Weding, Borang, Demak
2. Bidang kegiatan : PKM-M
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : Ika Naili Fauziyah
  - b. NIM : B12.2011.01967
  - c. Jurusan : Akuntansi - S1
  - d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Dian Nuswantoro Semarang
  - e. Alamat Rumah dan No.Telp/HP : Guyangsari RT 10 / RW 5 No. 6  
Larjen Sari Barat, Kec. Unguran Barat  
No.Hp 085747385766
  - f. Alamat email : naili\_apkj@yahoo.com
4. Pelaksana Kegiatan / Penulis : 4 orang
5. Dosen Pendamping
  - a. Nama Lengkap dan Gelar : Natalisty TAH, SE, M.Si
  - b. NIDN : 06.251259.02
  - c. Alamat Rumah dan No Telp/HP: Jl. Tegalsari Barat 3/35 Semarang  
0818248268
6. Biaya Kegiatan Total
  - a. DIKTI : Rp. 11.000.000 ,00
  - b. Sumber Lain (Sebutkan... ) : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 bulan

Semarang, 17 Oktober 2013

Ketua Pelaksana Kegiatan

  
Ika Naili Fauziyah  
NIM.B12.2011.01967

Dosen Pendamping

  
Natalisty TAH, S.E, M.Si  
NIDN. 0625125902



# DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
RINGKASAN.....	iv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Program.....	3
1.4. Luaran Yang Diharapkan .....	3
1.5. Kegunaan Program.....	3
BAB II. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN .....	4
BAB III. METODE PELAKSANAAN.....	5
BAB IV. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....	7
4.1 Anggaran Biaya.....	7
4.2 Jadwal Kegiatan .....	7
DAFTAR PUSTAKA.....	8
LAMPIRAN.....	9

## RINGKASAN

Usia dini sering disebut sebagai usia emas (*golden age*) bagi tumbuh dan berkembangnya anak. Pendidikan anak pada usia pra sekolah dasar (PAUD dan TK) memberikan pondasi bagi tumbuh berkembangnya anak selanjutnya.

Selain itu, anak usia pra sekolah juga merupakan usia yang paling peka bagi anak. Sebab itu akan menjadi titik tolak yang sangat strategis dalam mengukur kualitas seorang anak dimasa depan. Anak sangat kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu dan daya kreativitas yang tinggi. Untuk meningkatkan kreativitas anak, maka diperlukan rangsangan yaitu dalam bentuk sebuah permainan yang mendidik dan dapat meningkatkan kemampuan dalam berfikir, berbahasa serta bergaul dengan orang lain. Dalam hal ini pengenalan warna pada anak juga sangat penting demi mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif.

Game biasanya terkesan negatif bagi sebagian orang tua. Game identik dengan hiburan semata-mata atau kesenangan sesaat yang sering dipertentangkan dengan proses belajar anak. Tapi pada sisi lain sebenarnya game juga tidak selamanya indentik dengan kejelekan. Karena ada banyak juga game yang baik yang tidak saja menghibur tetapi juga memiliki nilai-nilai edukasi di dalamnya.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik, serta memiliki karakteristik atau ciri khas tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa anak usia dini juga sering disebut sebagai usia emas (golden age) bagi tumbuh dan berkembangnya anak. Di mana pendidikan anak pada usia dini pra sekolah dasar memberikan pondasi bagi tumbuh berkembangnya kecerdasan anak selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak, termasuk pada anak usia dini, merupakan masa terpenting dalam proses rentang kehidupan seseorang anak. Dimana pada masa ini pertumbuhan otak seorang anak pada usia dini sedang mengalami perkembangan yang pesat.

Sebagaimana yang terdapat dalam garis-garis program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak (DEPDIBUD;1994) bahwa tujuan program belajar anak usia Taman Kanak-Kanak yaitu untuk membentuk, meletakkan dasar kearah pengembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dalam lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Upaya pengembangan harus dilakukan, salah satunya melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan, dan mengekspresikan perasaannya. Game adalah sebuah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi (John C Beck & Mitchell Wade).

Menurut Eko Arryawan dan SmitDev Community dalam bukunya yang berjudul "Game Edukasi Terbaik Untuk Anak". Sebuah game yang memiliki content pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game berjenis edukasi ini mempunyai tujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang itu diharapkan anak bisa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disajikan.

Dilihat dari konsep tersebut penggunaan game dapat dimanfaatkan oleh anak usia dini, guru, dan orang tua sebagai media untuk menyampaikan sebuah pendidikan dan pengajaran tentang pentingnya anak dalam mengenal warna. Selain itu juga bermanfaat untuk mengenalkan anak pada bentuk dan warna bisa mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif.

Seperti yang dikemukakan oleh Dra. Sulasmi Darma Prawira dalam bukunya yang berjudul “Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain”, Warna adalah suatu konsep yang membantu mengenali sifat sebagai objek dan mendefinisikannya dengan lebih tepat.

Desa Weding merupakan suatu desa yang terletak di Kecamatan Bonang, Kabupaten Demak, Provinsi Jawa Tengah. Desa ini luasnya sekitar 612820 ha. Jumlah RT di desa Weding 28 dan jumlah RW 9. Jumlah penduduk Desa Weding kurang lebih sekitar 7.891 itu terdiri dari : 3.838 pria dan 4.053 wanita. Penduduk Desa Weding mayoritas beragama Islam dan sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani. Sarana pendidikan di desa Weding meliputi PAUD, TK, SD, SMP/MTS, SMA/MA/SMK.

Salah satu pendidikan usia dini yang ada di Desa Weding yaitu Taman Kanak-Kanak Setya Budi yang muridnya berjumlah 50 anak, terdiri dari 23 anak laki-laki dan 27 anak perempuan. Metode yang digunakan disana masih menggunakan manual berupa menerangkan kepada anak dengan cara presentasi dengan kertas bergambar dan berwarna yang ditempel di papan tulis. Itulah alasannya game ini di tujukan untuk anak usia dini.

Kegiatan belajar akan lebih menyenangkan dan menambah semangat belajar anak dalam mengenal warna, jika dalam proses belajar menerapkan visualisasi yang menarik. Sesuai dengan sifat dasar manusia dimana proses belajar akan lebih mudah dan lebih cepat mempelajari sesuatu dalam bentuk *visual-verbal*. Maksudnya dengan memainkan game yang dilakukan secara terus menerus hingga pengguna game tersebut merasa puas. Dengan demikian materi-materi yang disampaikan akan dengan sendirinya lebih mudah di mengerti dan dipahami oleh sang pemain game.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang sudah penulis jelaskan pada latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi sebagai berikut : Bagaimana game edukasi ini bisa diminati sebagai sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi anak usia dini ?

## **1.3 Tujuan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: Memperkenalkan Game Edukasi agar bisa disukai dan diminati sebagai sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi anak usia dini.

## **1.4 Luaran Yang Diharapkan**

Dari kegiatan ini, luaran yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Dapat menambah pengetahuan bagi anak usia dini dengan metode belajar sambil bermain, sehingga tidak membosankan.
2. Adanya tanggapan positif dari anak-anak dan para guru tentang game edukasi.
3. Dapat diterapkan di Taman Kanak-Kanak Setya Budi Desa Weding.

## **1.5 Kegunaan Program**

Kegunaan yang diharapkan setelah kegiatan ini adalah :

1. Membantu pemerintah dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia pada umumnya dan masyarakat Desa Weding pada khususnya.
2. Dengan adanya Program Kreativitas Mahasiswa bidang pengabdian masyarakat ini dapat membantu anak-anak di Taman Kanak-Kanak Setya Budi bermain sambil belajar sebagai sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Dengan adanya program game edukasi ini, diharapkan anak usia dini bisa lebih mengenal bermacam-macam warna.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN**

Desa Weding merupakan suatu desa yang terletak di Kecamatan Bonang, Kabupaten Demak, Provinsi Jawa Tengah. Berdasarkan data yang penulis peroleh dari kantor kepala desa, desa ini luasnya sekitar 612820 ha. Jumlah RT di desa Weding 28 dan jumlah RW 9. Jumlah penduduk desa Weding kurang lebih sekitar 7.891 itu terdiri dari : 3.838 pria dan 4.053 wanita. Penduduk desa Weding mayoritas beragama Islam dan sebagian besar bermata pencaharian dibidang pertanian baik sebagai petani pemilik sekaligus penggarap, dan sebagian besar umumnya sebagai petani penggarap saja (lebih dari 60% sebagai petani penggarap).

Kondisi ekonomi keluarga berkaitan erat dengan manajemen ekonomi keluarga, pendapatan keluarga, jenis peluang dalam meningkatkan kesejahteraan keluarga serta jenis mata pencaharian yang dimiliki. Secara umum kondisi ekonomi keluarga di pedesaan masih memerlukan perbaikan taraf ekonomi keluarga. Hal ini karena terbatasnya mata pencaharian di desa serta kurang berkembangnya usaha yang ditekuni masyarakat pedesaan.

Sarana pendidikan di desa Weding ada TK, SD, SMP/MTS, SMA/MA/SMK. Batas wilayah Desa Weding yaitu : bila kearah Barat menuju ke Desa Ruwet, bila ke Utara menuju Desa Kenduren (Kecamatan Wedung), ke arah Timur ke Desa Jali dan bila ke Selatan menuju desa Poncoharjo (Kecamatan Bonang).

Salah satu pendidikan usia dini yang ada di Desa Weding yaitu Taman Kanak-Kanak Setya Budi yang muridnya berjumlah 50 anak, terdiri dari 23 anak laki-laki dan 27 anak perempuan. Jumlah tenaga pengajar ada 3 yaitu , Ibu Sukinem (sebagai Kepala Sekolah), Ibu Asmirati dan Ibu Mira. Jam pelajaran dimulai dari pukul 08.00 – 10.00 WIB. Dalam kenyataan yang ada disekolah tempat survey yang telah dilakukan, didapatkan sebuah metode yang ada kurang maksimal dalam hal pemahaman kepada anak. Metode yang digunakan disana masih menggunakan manual berupa menerangkan kepada anak dengan cara presentasi dengan kertas bergambar dan berwarna yang ditempel di papan tulis serta menggambarkan suatu benda yang diwarnai dengan menggunakan kapur. Selain itu juga keterbatasan waktu anak untuk belajar di sekolah juga sangat berpengaruh.



## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN PROGRAM**

Metode pelaksanaan program ini adalah melakukan pendekatan dengan Taman Kanak-Kanak Setya Budi Desa Weding, Bonang, Demak untuk mempercepat dan mempermudah proses dalam pengenalan game tersebut dengan tujuan agar bisa memancing minat anak untuk belajar sambil bermain, dari hal itu diharapkan anak tidak hanya senang namun juga lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan dalam bentuk game tersebut.

Kegiatan dalam program pelatihan ini akan dilaksanakan di Desa Weding, Kecamatan Bonang, Kabupaten Demak. Pelaksanaan program ini akan dilakukan dalam kurun waktu 4 (empat) bulan. Metode pelaksanaannya yaitu :

#### 1. Pengumpulan Data dan Survey Tempat

Pada proses ini kami melakukan survey dan observasi langsung ke TK Setya Budi Desa Weding, Bonang, Demak. Dengan tujuan agar bisa memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan. Selain itu juga kami melakukan survey dan observasi di toko-toko yang menjual contoh cd game edukasi untuk usia dini. Itu dilakukan agar mendapatkan gambaran seperti apa game yang ada dipasaran.

#### 2. Pemilihan Game

Kami memilih “Game Edukasi untuk Memotivasi Anak Usia Dini dalam Mengenal Warna” dari Sdr. Moh. Miftah Agus Al Muttaqin. Alasannya yaitu Karakter yang digunakan kesemuannya lebih mendekati kepada karakter anak-anak. Dengan tujuan agar lebih mudah untuk dipahami oleh anak dalam memainkan game edukasi tersebut.

#### 3. Uji coba game edukasi

Akan dilakukan uji coba menjalankan aplikasi tersebut, dengan tujuan untuk mengetahui kesalahan atau kekurangan.

#### 4. Presentasi game

Setelah dilakukan uji coba, selanjutnya game tersebut dipresentasikan di TK Setya Budi. Game edukasi ini dimulai dari munculnya logo, kemudian akan masuk pada menu awal. Pada menu awal tersebut ada dua pilihan yang harus di pilih. Jika memilih ya atau tanda cawang maka akan masuk ke menu utama, namun apabila memilih tidak maka akan langsung keluar dari game tersebut. Dalam menu utama tersaji empat menu yang bisa dipilih, yaitu menu belajar, menu game, menu petunjuk, dan menu keluar. Pada menu game terdapat dua buah game, yaitu terdapat menu game mewarnai dan game puzzle.

#### 5. Pemantauan

Akan dilakukan pemantauan 1 minggu sekali selama 2 bulan, untuk melihat perkembangan anak-anak dalam belajar sambil bermain mengenal warna.

#### 6. Evaluasi

Dilakukan evaluasi untuk menilai tim kerja kami dalam melakukan pengabdian kepada TK Setya Budi Desa Weding, Bonang, Demak.

#### 7. Pembuatan laporan

Laporan disusun setelah pelaksanaan seluruh program selesai dilaksanakan.

## BAB IV

### BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

#### 4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Ringkasan Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Bahan habis pakai	2.750.000,00
2	Peralatan penunjang	2.100.000,00
3	Transportasi	900.000,00
4	Konsumsi	3.500.000,00
5	Lain-lain	1.750.000,00
Jumlah		<b>11.000.000,00</b>

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

Bulan ke-1  
Bulan ke-2  
Bulan ke-3

#### Bulan ke-4

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

No	Nama Kegiatan																
I	Persiapan																
1	Identifikasi masalah																
2	Study pustaka	■	■	■													
3	Akuisisi Pengetahuan		■	■													
4	Survey CD game edukasi		■	■													
5	Pemilihan game			■	■												
II	Pelaksanaan			■	■												
6	Uji coba Game Edukasi																
7	Presentasi game			■	■												
8	Pemantauan			■	■												
9	Evaluasi					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
III	Pelaporan																
10	Pembuatan laporan																
																■	■

## DAFTAR PUSTAKA

Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak. 1994. *Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar*. Jakarta: Depdikbud

Arryawan, Eko. 2012. *GAME Edukasi Terbaik Untuk Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Wade, Mitchell & John C. Beck. 2007. *The Kids Are Alright*. Jakarta: Gramedia

Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: P2LPTK

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pembimbing

#### I. NAMA DAN BIODATA KETUA SERTA ANGGOTA KELOMPOK

##### A. Ketua Pelaksana Kegiatan

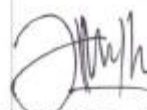
###### a. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ika Naili Fauziyah
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Akuntansi S1
4	NIM	B12.2011.01967
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, 30 Agustus 1992
6	E-mail	naily_apkj@yahoo.com
7	Nomor Telepon/HP	085747385766

###### b. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Duta Pakuan	SMPN 18 Bogor	SMKN 1 Bawen
Jurusan			Pertanian
Tahun Masuk-Lulus	1999-2005	2005-2008	2008-2011

Semarang, 17 Oktober 2013  
Ketua Pelaksana Kegiatan



**(Ika Naili Fauziyah)**  
NIM. B12.2011.01967

## B. Anggota Pelaksana

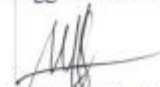
## a. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Muhammad Salafuddin
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Teknik Informatika S1
4	NIM	A11.2012.06668
6	Nomor Telepon/HP	085640406705

## b. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Weding 01	MTs NU Demak	SMAN 3 Demak
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

Semarang, 17 Oktober 2013  
Anggota Pelaksana

  
**(Muhammad Salafuddin)**  
NIM. A11.2012.06668

## C. Anggota Pelaksana

## a. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Desi Natalia
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Akuntansi S1
4	NIM	B12.2011.01867
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Banyumas, 22 Desember 1993
7	Nomor Telepon/HP	085713531175

## b. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD N 1 Salanegara	SMP N 1 Sumpiuh	SMA N 1 Sumpiuh
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	1999-2005	2005-2008	2008-2011

Semarang, 17 Oktober 2013  
Anggota Pelaksana



( Desi Natalia )  
NIM. B12.2011.01867

## D. Anggota Pelaksana

## a. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Moh. Imam Sajidin
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Akuntansi S1
4	NIM	B12.2011.01860
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, 17 Desember 1992
6	E-mail	<a href="mailto:Imamsajidin17@gmail.com">Imamsajidin17@gmail.com</a>
7	Nomor Telepon/HP	082327072013

## b. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 1 Turirejo	MTS Nuruh Hudaraji	MA Al-Ittihad
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	1999-2005	2005-2008	2008-2011

Semarang, 17 Oktober 2013  
Anggota Pelaksana



(Moh. Imam Sajidin)  
NIM. B12.2011.01860



**II. NAMA DAN BIODATA DOSEN PENDAMPING**

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Natalistyo TAH, S.E, M.Si
2	Golongan Pangkat	III A / Asisten Ahli
3	NIDN	0625125902
4	Jabatan Fungsional	Dosen
5	Jabatan Struktural	Ka Perpustakaan
6	Fakultas/Program Studi	Ekonomi dan Bisnis/Akuntansi
7	Perguruan Tinggi	Universitas Dian Nuswantoro
8	Bidang Keahlian	Akuntansi Keuangan

Semarang, 17 Oktober 2013  
Dosen Pembimbing



( **Natalistyo TAH, SE, M.Si** )  
NIDN. 0625125902

**Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan**

No	Jenis Pengeluaran	Jumlah unit	Harga(Rp)	Jumlah (Rp)
<b>A</b>	<b>Bahan Habis Pakai</b>			
1	Kertas HVS A4	3 Rim	50.000,00	150.000,00
2	Bolpoint	1 Box	30.000,00	30.000,00
3	Tinta	2 Buah	50.000,00	100.000,00
4	Pembelian DVD-R + kemasan	5 keping	7.000,00	35.000,00
5	Kertas foto	1 bungkus	50.000,00	50.000,00
6	Pembuatan Modul	50 buah	30.000,00	1.500.000,00
7	Sertifikat	50 anak	10.000,00	500.000,00
8	Pemberian kenang-kenangan	1 buah	350.000,00	350.000,00
9	Foto copy		35.000,00	35.000,00
	<b>Subtotal</b>			<b>2.750.000,00</b>
<b>B</b>	<b>Peralatan Penunjang PKM</b>			
1	Sewa LCD	1 kali	500.000,00	500.000,00
2	Sewa sound system	2 kali	200.000,00	400.000,00
3	Dokumentasi		500.000,00	500.000,00
4	Flashdisk 4 GB	4 buah	50.000,00	200.000,00
5	Sewa Camera DSLR	1 hari	500.000,00	500.000,00
	<b>Subtotal</b>			<b>2.100.000,00</b>
<b>C</b>	<b>Transportasi</b>			
1	Perjalanan tim pelaksana ke TK Setya Budi	4 orang	150.000,00	600.000,00
2	Perjalanan dosen ke TK Setya Budi	1 orang	100.000,00	100.000,00
3	Perjalanan membeli alat dan bahan	4 orang	50.000,00	200.000,00
	<b>Subtotal</b>			<b>900.000,00</b>
<b>D</b>	<b>Konsumsi</b>			
1	Konsumsi tim pelaksana	4 orang	400.000,00	1.600.000,00
2	Konsumsi dosen pembimbing	1 orang	100.000,00	100.000,00
3	Konsumsi Pengajar	3 orang	100.000,00	300.000,00
4	Konsumsi peserta	50 anak	30.000,00	1.500.000,00
	<b>Subtotal</b>			<b>3.500.000,00</b>
<b>E</b>	<b>Lain-lain</b>			
1	Pembuatan laporan kemajuan		200.000,00	200.000,00
2	Komunikasi tim pelaksana	4 orang	200.000,00	800.000,00
3	Pembuatan laporan akhir		250.000,00	250.000,00
4	Biaya tak terduga		500.000,00	500.000,00
	<b>Subtotal</b>			<b>1.750.000,00</b>
<b>TOTAL</b>				<b>11.000.000,00</b>

**Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tug**

No	Nama / NIM	Program Studi	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Ika Naili Fauziyah / B12.2011.01967	Akuntansi S1	5 jam/minggu	1,2,4,5,7,8,9,10
2	M. Salafuddin / A11.2012.06668	Teknik Informatika S1	5 jam/minggu	2,3,4,6,7,8,9,10
3	Desi Natalia / B12.2011.0	Akuntansi S1	5 jam/minggu	3,4,5,7,8,9,10
4	Moh. Imam Sajidin / B12.2011.	Akuntansi S1	5 jam/minggu	1,2,4,6,7, 8,9,10

## Lampiran 6. Gambaran Teknologi yang akan Diterapkembangkan

### 6.1 Foto / Print Out dan Spesifikasi Karya

#### 6.1.1 Screenshot Game

Game edukasi ini dimulai dari munculnya logo, kemudian akan masuk pada menu awal. Pada menu awal tersebut ada dua pilihan yang harus di pilih. Jika memilih ya atau tanda cawang maka akan masuk ke menu utama, namun apabila memilih tidak maka akan langsung keluar dari game tersebut. Dalam menu utama tersaji empat menu yang bisa dipilih, yaitu menu belajar, menu game, menu petunjuk, dan menu keluar. Pada menu game terdapat dua buah game, yaitu terdapat menu game mewarnai dan game puzzle.



Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2. Menu Awal



Gambar 3. Menu Utama



Gambar 4. Menu Belajar



Gambar 5. Isi dari menu belajar



Gambar 6. Menu Game



Gambar 7. Game Mewarnai



Gambar 8. Game Puzzle



Gambar 9. Menu Keluar

## 6.2 Karya

### 6.2.1 Icon Menu

#### 6.2.1.1 Deskripsi Karya

Icon terdiri tiga karakter yang ditampilkan pada menu utama dan dua pada sub menu game. Karakter tersebut berbentuk anak memakai topi, rubik, dan pintu. Yang kesemua karakter tersebut disertai dengan sound hasil dari dubbingan. Kemudian ketiga karakter tersebut digunakan sebagai tombol belajar untuk karakter anak memakai topi, tombol game untuk karakter rubik, dan tombol keluar untuk karakter pintu. Bentuk dari icon karekter tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 10. Icon Belajar



Gambar 11. Icon Game



Gambar 12. Icon Game

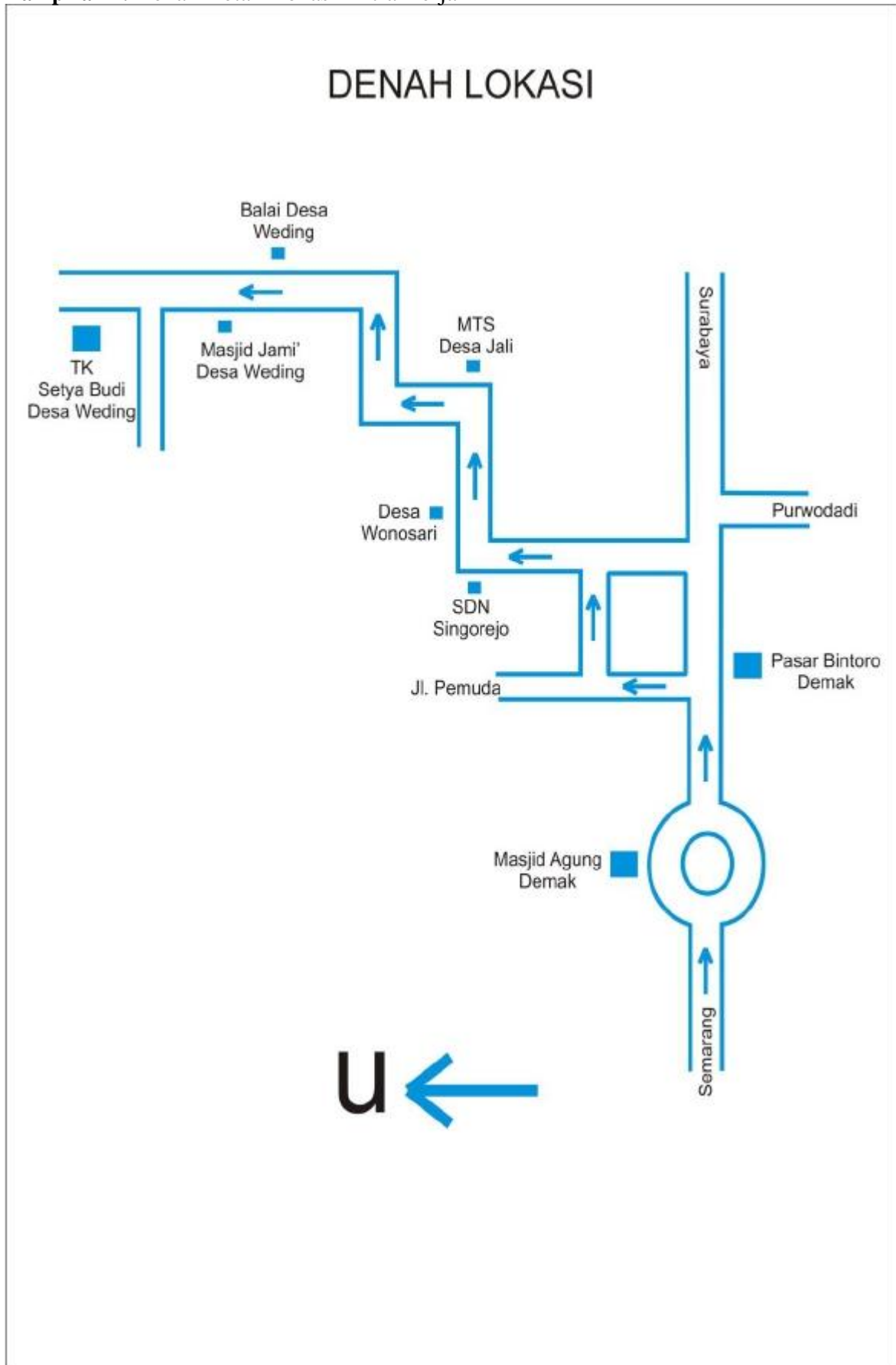


Gambar 13. Icon Game Mewarnai



Gambar 14. Icon Game Puzzle

Lampiran 7. Denah Detail Lokasi Mitra Kerja



## SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/PELAKSANA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ika Naili Fauziyah  
NIM : B12.2011.01967  
Program studi : Akuntansi-S1  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Dengan ini menyatakan bahwa usulan **PKMK** saya dengan judul:

Pengenalan Warna Melalui Game Imut ( Interaktif Berbasis Multimedia) di Taman Kanak - Kanak Setya Budi Desa Weding, Bonang, Demak

Yang diusulkan untuk tahun anggaran 2014 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.**

Bila mana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya peneliti yang sudah diterima ke kas Negara.

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

Mengetahui,  
Wakil Rektor III



Usman Sudibyo, S.Si, M.Kom  
NIP:0686.111996.100

Semarang, 3 Oktober 2013  
Yang menyatakan,



NIM: B12.2011.01967



**Lampiran 5. Surat Pernyataan Kesediaan dari Mitra**

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DALAM PELAKSANAAN  
PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ibu Sukinem  
Nama Lembaga : Taman Kanak-Kanak Setya Budi  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : Ds. Weding, Bonang, Demak

Dengan ini menyatakan **Bersedia untuk bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat.**

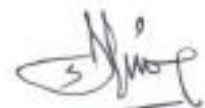
Nama Ketua Tim Pengusul : Ika Naili Fauziyah  
Nomor Induk Mahasiswa : B12.2011.01967  
Program Studi : Akuntansi-S1  
Nama Dosen Pembimbing : Natalistyo TAH, SE, M.Si  
Perguruan Tinggi : Universitas Dian Nuswantoro

Guna menerapkan dan/atau mengembangkan IPTEKS.

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara kedua belah pihak tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

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

Semarang, 17 Oktober 2013  
Yang menyatakan,



( Sukinem )