

**LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
KOLABORASI**



Uhamka
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

**PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA SIPAT SIPUT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI SEKOLAH DASAR**

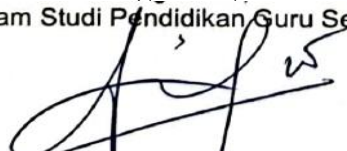
Oleh :
Ima Mulyawati, M.Pd **NIDN. 0316068801**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
TAHUN 2024**

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT KOLABORASI

Ringkasan Skema Pengabdian kepada Masyarakat		
Judul	Pelatihan Penggunaan Media Sipat Siput Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar	
Dana LPPM UHAMKA	Rp 1.000.000,00	
Informasi Ketua Tim Pengusul		
Nama Pengusul	Ima Mulyawati, M.Pd	
NIDN	0316068801	
Bidang Ilmu	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Program Studi/Fakultas	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	
Telepon genggam (<i>WhatsApp</i>)	085641258846	
Surel	Ima.mulyawati@uhamka.ac.id	
Informasi Mitra		
Nama Mitra	SDN Susukan 06 Pagi	
Alamat Mitra	Jl. Tanah Merdeka No.Rt. 09/05, RT.1/RW.6, Susukan, Jakarta, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13750	
Jarak PT dengan Mitra (km)	2 km	
Dana Mitra (Cash)	Rp. -	
Dana Mitra (<i>in kind</i>)	Rp. -	
Informasi Luaran		
Publikasi Media Massa (<i>link</i>)	https://mail.google.com/mail/u/0/?ogbl#sent/QgrcJHsbctWFTgTBstFlpFbBjtBBbpGtxLg	
Publikasi Video Kegiatan (<i>link</i>)	https://www.youtube.com/watch?v=mcCf3O2n7Mo	
Publikasi Artikel Hasil PkM	Nama Jurnal/Prosiding	Progress Luaran
	https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb	Submit


Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Mirrin Ninawati, M.Pd
NIDN. 0330116803

Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

PUJRNAMA SYAEPUROHMAN S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIDN/0307017404

Jakarta, 25 Juni 2024
Ketua Tim Pengusul


Ima Mulyawati, M.Pd
NIDN. 0316068801

Ketua LPPM UHAMKA

Dr. Gufron Amirullah, M.Pd
NIDN/0319057402



105

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
Jl. Hj. Tutty Alawiyah, No. 17, Kelurahan Kalibata, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan, 12740.
Tlp. (021) 8401780, Fax. 87781809, E-mail : lppm@uhamka.ac.id Web : <https://lppm.uhamka.ac.id>

SURAT PERJANJIAN/KONTRAK KERJA
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT INTERNAL KOLABORATIF
BATCH 2 2023/2024

Nomor : 0257/H.04.02/2024
Tanggal : 04 Maret 2024

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada hari ini **Senin**, tanggal **Empat**, bulan **Maret**, tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** (04-03-2024), kami yang bertandatangan di bawah ini:

1. **Dr. Gufron Amirullah, M.Pd.** bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.
2. **Ima Mulyawati, M.Pd** bertindak untuk dan atas nama Pengusul dan Ketua Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat dengan ketentuan dan syarat-syarat dalam pasal-pasal sebagai berikut:

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada **PIHAK KEDUA**, dan **PIHAK KEDUA** menerima tugas tersebut untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul Pelatihan Penggunaan Media Sipat Siput Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar dengan luaran wajib dan luaran tambahan sesuai data usulan pengabdian Batch 2 2023/2024.

Pasal 2

PIHAK KEDUA wajib melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1 dalam kurun waktu 3 (Tiga) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani dan menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan paling lambat tanggal 30 Juni 2024.

Pasal 3

PIHAK PERTAMA memberi bantuan dana sebesar Rp 1.000.000 (*Satu Juta Rupiah*) kepada **PIHAK KEDUA** untuk melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1. Bantuan dana yang diterima dikenakan Pajak Penghasilan (PPh) sebesar 5% (Lima Persen).

Pasal 4

Pembayaran bantuan dana tersebut pada Pasal 3, dilakukan dalam 1 (satu) tahap sebesar secara full 100%.

Terakreditasi Institusi BAN-PT dengan Peringkat Unggul

Visi : Universitas utama yang menghasilkan lulusan unggul dalam kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
Jl. Hj. Tutty Alawiyah, No. 17, Kelurahan Kalibata, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan, 12740.
Tlp. (021) 8401780, Fax. 87781809. E-mail : lppm@uhamka.ac.id Web : <https://lppm.uhamka.ac.id>

Pasal 5

1. **PIHAK KEDUA** diwajibkan melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1 dengan sungguh-sungguh dan penuh rasa tanggung jawab serta menjunjung tinggi/menjaga wibawa dan citra positif Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. **PIHAK KEDUA** wajib melampirkan bukti laporan singkat yang terdiri dari : Cover, Lembar Pengesahan, Surat Mitra, Surat Undangan Kegiatan, Foto Kegiatan, Berita Singkat dan Surat Kontrak sesuai dengan tema dijanjikan dalam Pasal 1.
3. **PIHAK KEDUA** wajib mencantumkan ucapan terima kasih kepada **PIHAK PERTAMA** dan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dalam setiap luaran wajib maupun luaran tambahan.
4. **PIHAK PERTAMA** akan memberikan sanksi berupa denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari keterlambatan penyerahan laporan akhir, maksimal 20% (dua puluh persen) dari jumlah dana pada Pasal 3.
5. Jika **PIHAK KEDUA** tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan seluruh bantuan dana yang telah diberikan oleh **PIHAK PERTAMA** sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Pasal 6

Hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK PERTAMA.

Dr. Gulron Amirullah, M.Pd

PIHAK KEDUA.

Ima Mulyawati, M.Pd

Mengetahui,
Wakil Rektor II,

Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

Terakreditasi Institusi BAN-PT dengan Peringkat Unggul

Visi : Universitas utama yang menghasilkan lulusan unggul dalam kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial.

1. Berita Singkat Kegiatan

Dosen UHamka Adakan Pelatihan Penggunaan Media Sipat Siput

Jumat, 21 Juni 2024

Dosen PGSD FKIP UHamka yaitu Ima Mulyawati, M.Pd dan Novanita Whindi Arini, M.Pd menyelenggarakan pengabdian masyarakat di SDN Susukan 06 Jakarta Timur. Kegiatan pengabdian kolaborasi ini bermula dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan selanjutnya dilakukan pengabdian masyarakat. Tema Kegiatan ini adalah pelatihan penggunaan games ludo yang dilakukan oleh 3 orang dosen selama 2 hari yaitu di tanggal 13 dan 14 Mei 2024.

Mujiyono sebagai kepala sekolah di SDN Susukan 06 Jakarta Timur menuturkan “media pembelajaran visual ini sebagai salah satu media konkret yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Dengan pelatihan penggunaan media sipat siput ini dapat memberikan wawasan kepada guru pembuatan media pembelajaran visual yang menarik, efektif, serta praktis digunakan oleh peserta didik. Salah satunya kegiatan yang dapat dilakukan pelatihan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka.” Penguasaan guru menggunakan media pembelajaran di kelas sebagai salah satu indikator dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Ima Mulyawati selaku dosen dalam kegiatan ini menuturkan “kegiatan ini bermula dari pengembangan research and development bersama mahasiswa yang diuji ke masyarakat. Media sipat siput merupakan media visual dalam menjelaskan materi simetri lipat dan simetri putar”, tuturnya

Kegiatan ini berlangsung dengan tiga metode yaitu ceramah, tanya jawab, simulasi, dan praktek penggunaan media sipat siput dalam pembelajaran di kelas. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat menambah wawasan guru terhadap media pembelajaran konkret di Sekolah.

Dilain pihak, Novanita Whindi Arini menyebutkan bahwa "media sipat siput ini dibuat dalam bentuk papan berukuran besar sehingga bisa dilihat oleh siswa di kelas," ujarnya. Dengan adanya pelatihan mengenai media sipat siput ini diharapkan dapat diterapkan guru dalam belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

2. Dokumentasi Kegiatan

Diskusi Dengan Media Ajar Sipat Siput



Penjelasan Materi Media Ajar Sipat Sput



Tanya Jawab Penggunaan Media Sipat Siput




Pemberian Kenang-Kenangan Media Ajar Sipat Siput



LAMPIRAN

1. Instrumen/Makalah/Materi kegiatan

 <p>Media Adalah Perantara Atau Pengantar Pesan Dari Pengirim Kepada Penerima Pesan.</p> <p>← BACK</p>	 <p>Media Adalah Perantara Atau Pengantar Pesan Dari Pengirim Kepada Penerima Pesan.</p> <p>← BACK</p>
 <p>MEDIA PEMBELAJARAN</p> <p>Sehingga media pembelajaran merupakan seluruh bagian yang terdapat di lingkungan sekolah yang dapat memberikan informasi dan merangsang siswa untuk belajar.</p> <p>Hal ini diperjelas oleh Cecep kustandi dalam buku media pembelajaran (2011:9) bahwa Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.</p>	 <p>ANKOWI</p> <p>Media pembelajaran dapat dibedakan menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan.</p> <p>sehingga secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah media itu dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati oleh panca indera</p> <p>← BACK</p>
 <p>GERLACH DAN ELY</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ciri fiksatif (<i>fixative property</i>)2. Ciri manipulatif (<i>manupulative property</i>)3. Ciri distributif (<i>distributive property</i>)	 <p>Jenis-jenis</p> <ul style="list-style-type: none">1. Media Visual Yaitu media yang hanya dapat dilihat, yang termasuk kelompok visual seperti foto, gambar, poster, buklet, grafik, kartun, Liflet, Toiso, Film bisu, model 3D seperti biorama, dan mokeup• 2. Media Audio Adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset, audio, radio, mp3 player, ipod

3. Media Audiovisual

Merupakan media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti Film bersuara, Video, televisi, soundslide

4. Multimedia

Adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer (CBI)



5. Media Realita

Yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawatkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah, dll.

Fungsi dan nilai media pembelajaran

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

MEDIA PEMBELAJARAN

Sehingga media pembelajaran merupakan seluruh bagian yang terdapat di lingkungan sekolah yang dapat memberikan informasi dan merangsang siswa untuk belajar.

Hal ini diperjelas oleh Cecep kustandi dalam buku media pembelajaran (2011:9) bahwa Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Ragam Media Pembelajaran

Ragam media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam suatu proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai pada media pembelajaran yang cukup rumit dan canggih.

Media Audio

Media audio berfungsi sebagai alat menyalurkan pesan audio dari sumber penerima pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditorif, baik verbal, nonverbal maupun kombinasinya.

Jenis Media Audio



Radio berfungsi untuk:

1. Meningkatkan kemampuan komunikasi audio,
2. Membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, dan
3. Meningkatkan kemampuan apresiasi dan imajinasi terhadap kejadian atau peristiwa yang sedang disiarkan.



Tape recorder dan pita audio memiliki fungsi untuk:

1. Meningkatkan komunikasi audio,
2. Membuat suasana belajar lebih mantap komunikatif, dan
3. Mengembangkan kemampuan apresiasi dan imajinasi siswa terhadap hal-hal yang sedang disiarkan.

Media Visual

Media Visual dalam suatu proses belajar mengajar memiliki fungsi untuk:

1. Mengembangkan kemampuan visual,
2. Mengembangkan imajinasi anak,
3. Membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, dan
4. Mengembangkan kreativitas siswa.

Media visual dibedakan menjadi dua, yaitu media visual diam dan media visual gerak.

Media visual diam, antara lain, foto, ilustrasi, *flash card*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, overhead proyektor, stereo proyektor, mikro proyektor, dan *tachistoscopes* serta grafik, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta dan globe.

Media visual gerak, antara lain, gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.



MEDIA PEMBELAJARAN

Depi Pujiyanti, M.Pd
081517444719
depi.pujiyanti@uhamka.ac.id
Perumahan Premier Terrace
Blok. H No.23, Ciracas
Jakarta Timur

Ima Mulyawati, Pd
085641258846
ima.mulyawati@uhamka.ac.id

PEMBELAJARAN MENURUT A. CHAEDAR

- 1) proses pembelajaran menghasilkan perubahan perilaku anak didik yang relatif permanen.
- 2) anak didik memiliki potensi, gandrung, dan kemampuan yang merupakan benih kodrat untuk ditumbuhkembangkan tanpa henti.
- 3) perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh linear sejalan proses kehidupan



Media pembelajaran = sumber-sumber belajar selain Guru yang menjadi penyalur atau penghubung pesan ajar yang tidak dan/atau diciptakan secara terencana oleh para Guru atau pendidik .



DEFINISI

Azhar (2011): media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

Munadi (2008): media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penemannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Gerlach dan Ely: Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membangun peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bias berupa perangkat keras (hardware) seperti computer, tv, projector, dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu.

JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Media By Utilization

- Sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan digunakan untuk keperluan belajar.
- Contohnya: kebun binatang, Museum, film, surat kabar, dll

Media By Desain

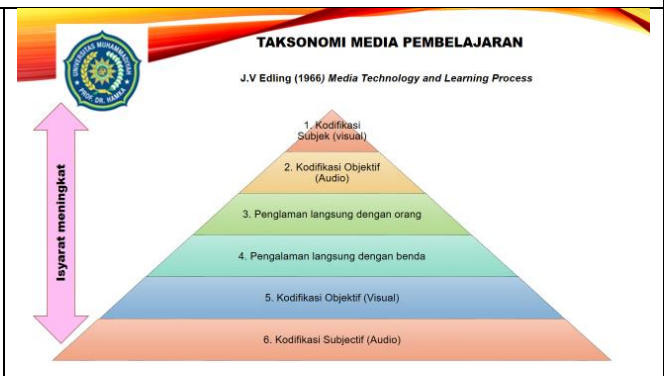
- Semua sumber belajar yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan berifat formal.
- Buku pelajaran, modul.



FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Fungsi Pembelajaran menurut Yuwita Murandi:

- Sebagai sumber belajar (penyalur, penyampai, penghubung bahkan dapat mewakili fungsi guru)
- Fungsi *semantic* (dapat menambah symbol verbal yang maknanya dipahami siswa didik)
- Fungsi *manipulative* (mengatasi batas-batas ruang, waktu dan inderawi)
- Fungsi psikologis (fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif, motivasi, sosio-kultural)



TAKSONOMI MENURUT FUNGSI PEMBELAJARAN BEBERAPA JENIS MEDIA

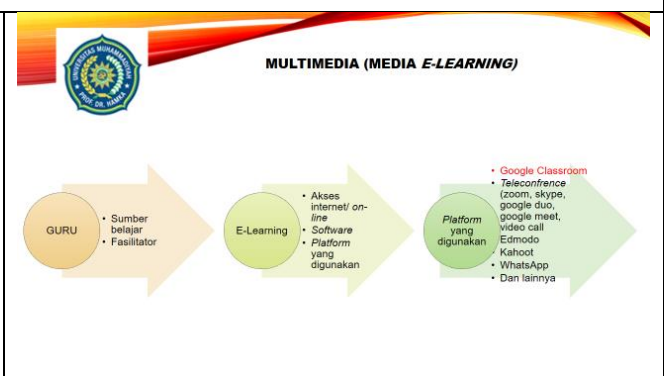
R.M Gagne(1965) *The Condition of Learning*

Fungsi	Demonstrasi	Penyampaian Lisan	Media Cetak	Gambar Diam	Gambar Gerak	Film dengan Suara	Mesin Pembelajaran
Stimulus	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya	Ya	Ya
Pengajaran perhatian/ logisitas	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Kemampuan terbatas yang diharapkan	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Isyarat eksternal	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Tertuhan cara belajar	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Ahli kemampuan	Terbatas	Ya	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas
Pemilaian hasil	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Umpan baik	Terbatas	Ya	Ya	Tidak	Terbatas	Ya	Ya

HIRARKI MEDIA AUDIOVISUAL :C.J DUNCAN

Level	Personal	Group	Classroom	Public
Lingkup Sasaran Luas	Manuskrip, Diktat, Bibliografi, Referensi, Duplikat Gambar	Kelompok Realita	Pameran Dinding (termasuk papan tulis), Spesimen, Model	
Berifat Umum	Reproduksi (Rekaman)	Reproduksi (Rekaman)	Epidiaskop, Buku Teks, Buku Kerja, Lembaran Teks Terprogram	
Pengajaran Tertinggi	Reproduksi (Rekaman)	Kelompok Reproduksi	Pita Audio, Cakram (piringan) Rekaman, Laboratorium Bahasa (Audio)	
	Kelompok Reproduksi (Rekaman)	Kelompok Reproduksi (Rekaman)	Film Bingkai, Film Rangkaian, OHP, Tutorial Audio Visual, Laboratorium Bahasa yang diperkaya, Stereogram an Sistem Proyeksi dengan Polarisasi	
			Film Bisu, Film Gelang, Film dengan Suara Magnetik, dan Film dengan Suara Optik (<i>build-in</i>)	
			Teks Terprogram dengan Peralatan, Radio Vision, TV Siaran Terbatas (CCTV), Sistem Respon (Sasaran), Program Siaran TVST langsung (live), Sistem Pembelajaran dengan Komputer, Siaran Audio dan Siaran TV	

Media yang Terlibat	Nama Media	Sifat Pesan	Program Software	Peralatan (hardware)	Peralatan Proyektor
Penglihatan	Media Audio	Audio Verbal dan Nonverbal	Program Radio (siaran langsung, siaran undur/terakhir)	Radio	
Penglihatan	Media Visual	Visual Verbal Visual nonverbal-grafis Visual nonverbal-Tiga dimensi	Program Audio, Rekam: Sajian bahan diajari, entertainment, (music), narasi, dongeng, drama, pony, pengembangan kosakata, belajar konsep, model (termasuk suara nada, dll)	Alat-alat Rekam: Phonograph (gramophone), audio-tape (open reel tapes) (reel to reel) cassette tapes, compact disk	Opaque projector OHP Projector
Penglihatan dan penglihatan	Media Audio visual	Verbal dan nonverbal, terkejar dan terikat	Program audio visual: film, documenter, film drama, dll	Spekimen (barang cangkah) Dorama Film 8 mm, 16 mm, 35 mm Video pita magnetic, video disc, cda memory Televise	Film Proyektor Digital Projector
Multimedia	Multimedia	Pengalaman langsung	Komputer	Pengalaman Belajar: Lingkungan nyata dan karyawata Pengalaman Terbatas: Permainan dan simulasi, bermain peran dan forum lester	



Media visual



Media visual adalah alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran yang bisa digunakan dengan "Mata". Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

APA SAJA CONTOHNYA ?

MEDIA VISUAL DIAM



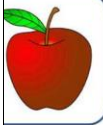
FOTO



ILUSTRASI



Flashcards



FLASH CARD

FILM RANGKAI



MEDIA VISUAL GERAK

FILM BISU



Apa saja prinsip penggunaannya ??

1. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram

2. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks)

3. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya




4. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep

5. Hindari visual yang tak berimbang

6. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual

7. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.

8. Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks



9. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan

10. Caption (keterangan gambar) harus disiapkan

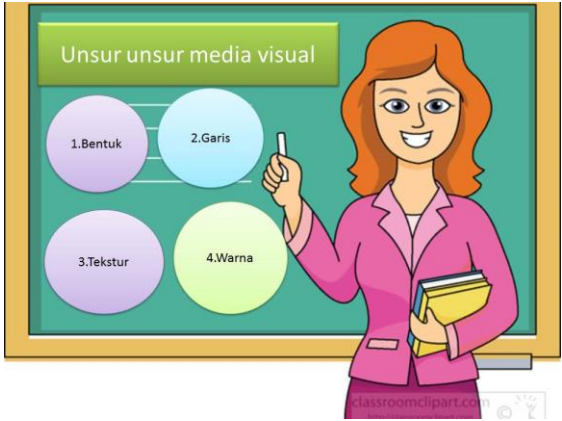
11. Warna harus digunakan secara realistis

12. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen



Unsur unsur media visual

1. Bentuk
2. Garis
3. Tekstur
4. Warna



FUNGSI MEDIA VISUAL


- 1) Mengembangkan kemampuan visual
- 2) Mengembangkan imajinasi anak
- 3) Membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas
- 4) Mengembangkan kreativitas siswa.



Kelebihan dan keterbatasan

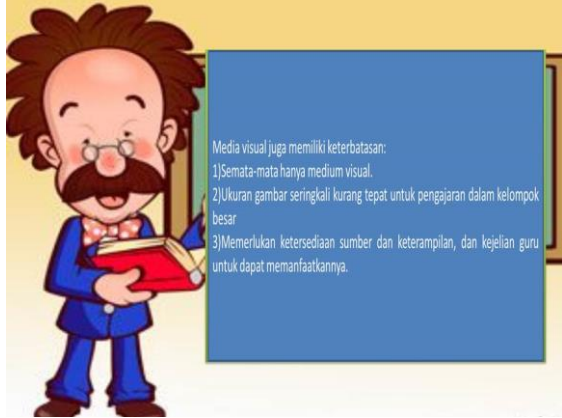
Media visual memiliki kelebihan sebagai berikut :

- 1) Umumnya murah harganya
- 2) Mudah didapat
- 3) Mudah digunakannya
- 4) Dapat diperjelas suatu masalah
- 5) Lebih realitis
- 6) Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.
- 7) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.



Media visual juga memiliki keterbatasan:

- 1) Semata-mata hanya medium visual.
- 2) Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar
- 3) Memerlukan ketersediaan sumber dan keterampilan, dan kejiwaan guru untuk dapat memanfaatkannya.



2. Surat Undangan Sebagai Narasumber/Pemateri dari Mitra

TERM OF REFERENCE (TOR)

Workshop Pembuatan dan Pengaplikasian Media Pembelajaran Dalam Pendidikan yang Kreatif dan Bermakna SDN Susukan 06 Pagi Jakarta

A. Nama Kegiatan

Kegiatan Workshop Pembuatan dan pengaplikasian media pembelajaran yang kreatif dan bermakna ini diselenggarakan sebagai bentuk keseriusan sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan yang kreatif dan bermakna untuk mendorong para guru dan siswa agar semakin bersemangat dalam menjalankan kegiatan belajar dan pembelajaran.

B. Latar Belakang Kegiatan

SDN Susukan 06 menyadari bahwa perkembangan jaman demikian pesat dan banyak sekali terjadi perubahan perilaku dari peserta didik pasca kejadian pandemi covid 19. Cara belajar dan selera mereka terhadap kegiatan pembelajaran mengalami perubahan yang sangat signifikan. Arus informasi sedemikian gencarnya yang dapat mereka akses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik. Semua pihak terimbas dan yang paling tampak perubahannya adalah para siswa yang memang pada usianya mudah mendapatkan pengaruh eksternal.

Para guru yang tidak sigap dalam melihat perubahan ini dan tidak siap dalam melakukan antisipasi akan berpotensi kehilangan marwah mengajarnya karena akan sulit mendapatkan perhatian siswanya bila masih menyampaikan mata pelajarannya dengan metode lama. Guru dituntut untuk juga mau berubah mengikuti alur yang ada dan melakukan survey terkait perubahan minat peserta didik untuk belajar. Guru harus mampu mengeksplor teknik-teknik baru yang menarik minat siswa untuk belajar sehingga mereka tidak kehilangan minat untuk terus belajar.

Keberadaan universitas sebagai salah satu motor penggerak perubahan dalam menjalankan proses pembelajaran menjadikannya sebagai rujukan untuk mendapatkan ilmu baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Diharapkan dari adanya kerjasama ini akan terjadi transfer ilmu yang membuat para guru menjadi kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan membuat siswa bersemangat dalam belajar

C. Tujuan Kegiatan

Workshop Pembuatan dan pengaplikasian media pembelajaran yang kreatif dan bermakna bertujuan untuk:

1. Meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan dosen tentang perangkat pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran
2. Meningkatkan minat belajar siswa

D. Jadwal dan Tempat Pelaksanaan

Hari : Selasa - Jumat
Tanggal : 28 - 31 Mei 2024
Lokasi : SDN Susukan 06 pagi

JADWAL KEGIATAN WORKSHOP PENULISAN ARTIKEL ILMIAH

Hari ke-1: Selasa, 28 Mei 2024

Pukul	Kegiatan	Penanggung Jawab
08.30-09.00	Registrasi Kegiatan	Panitia
09.00-10.00	Pembukaan Acara Sambutan Kepala Sekolah Sambutan perwakilan Dosen	MC: Khoirunisa Mujiono, M.Pd Dr. Mimin Ninawati, M.Pd
10.00-10.15	Pengenalan Moderator & Narasumber	Moderator: Aulia
10.15-11.15	Materi I: Pembelajaran yang Bermakna dan Kreatif	Pemateri: Dr. Mimin Ninawati, M.Pd
11.15-11.45	Sesi Tanya Jawab	Moderator
11.45-12.00	Kesimpulan	Moderator & MC

Hari ke-2: Rabu, 29 Mei 2024

Pukul	Kegiatan	Penanggung Jawab
08.30-09.00	Registrasi Kegiatan	Panitia
09.00-09.30	Persiapan materi hari-2	Moderator dan Pemateri
09.30-10.30	Materi II Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Game (Chatbot)	Pemateri: Novanita W. Arini, M.Pd
10.30-12.00	Sesi Tanya Jawab	Moderator
12.00-13.00	Ishoma	Panitia
13.00-15.00	Materi III Pengaplikasian Media pembelajaran dalam pembelajaran (pada siswa)	Pemateri: Lani Polina.M.Pd
15.00-16.00	Kesimpulan, Penutupan dan Doa	Moderator & MC

Hari ke-3: Kamis, 30 Mei 2024

Pukul	Kegiatan	Penanggung Jawab
08.30-09.00	Registrasi Kegiatan	Panitia
09.00-09.30	Persiapan materi hari-2	Moderator dan Pemateri
09.30-10.30	Materi IV Belajar Matematika yang Mengasyikkan	Pemateri: Ima Mulyawati, M.Pd
10.30-12.00	Sesi Tanya Jawab	Moderator
12.00-13.00	Ishoma	Panitia
13.00-15.00	Materi V Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Inetartif	Pemateri: Yamin.M.Pd
15.00-16.00	Kesimpulan, Penutupan dan Doa	Moderator & MC

Hari ke-4: Jum'at, 31 Mei 2024

Pukul	Kegiatan	Penanggung Jawab
08.30-09.00	Registrasi Kegiatan	Panitia
09.00-09.30	Persiapan materi hari-2	Moderator dan Pemateri
09.30-11.30	Materi VI Pelatihan penggunaan Media Pembelajaran pembelajaran interaktif (Media Sipat Siput)	Pemateri: Novanita W. Arini, M.Pd
11.30-12.00	penutup	Moderator

E. Peserta

Jumlah peserta kegiatan ini adalah guru dan siswa SDN Susukan 06

F. Penyelenggara

Penyelenggara kegiatan ini adalah SDN Susukan 06 Pgi Jakarta Timur dan FKIP UHAMKA

G. Penutup

Demikian Term of Reference kegiatan "Workshop Pembuatan dan pengaplikasian media pembelajaran yang kreatif dan bermakna" ini dibuat semoga menjadi bahan pertimbangan sebagai mana mestinya.



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
SEKOLAH DASAR NEGERI SUSUKAN 06 PAGI
Jl. Tanah Merdeka RT. 009 RW. 05 Kelurahan Susukan Kecamatan Ciracas
Kota Administrasi Jakarta Timur
Telepon : 021 87799798; Email: sdnsusukan06@gmail.com
J A K A R T A

Kode Pos 13750

Jakarta, 30 April 2024

Nomor : 096/ PK. 01.01
Lampiran : TOR
Perihal : Surat Undangan Narasumber

Kepada,
Ibu Ima Mulyawati, M.Pd
Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

di tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Salam silaturahmi kami sampaikan. Semoga aktivitas Bapak/Ibu sehari-hari selalu dalam lindungan Tuhan. Sehubungan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam kegiatan pembelajaran melalui diversifikasi media pembelajaran maka kami mengundang ibu/bpk pada kegiatan **Workshop Pembuatan dan Pengaplikasian Media pembelajaran dalam Pendidikan yang kreatif dan Bermakna** sebagai narasumber. Kegiatan akan dilaksanakan pada,

Hari / Tanggal : Selasa - Jumat, 28 - 31 Mei 2024
Pukul : 09.00 WIB - selesai
Tempat : SDN Susukan 06 Jakarta Timur

Demikian surat undangan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami mengucapkan terima kasih.

Wallaahul Muwafiq Ila Aqwamith-thariq.
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



3. Surat Mitra



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
SEKOLAH DASAR NEGERI SUSUKAN 06 PAGI
Jl. Tanah Merdeka RT. 009 RW. 05 Kelurahan Susukan Kecamatan Ciracas
Kota Administrasi Jakarta Timur
Telepon : 021 87799798; Email: sdnsusukan06@gmail.com
J A K A R T A

Kode Pos 13750

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA

Surat Nomor: 099/ PK. 01.01

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mujiyono, M.Pd
Nama Mitra/Instansi : SDN Susukan 06 Pagi
Jabatan : Kepala Sekolah
Bidang Usaha : Mitra Non Sosial
Alamat : Jl. Tanah Merdeka No.Rt. 09/05, RT.1/RW.6, Susukan, Jakarta,
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13750
No Tlpn : [\(021\) 87799798](tel:02187799798)

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Program PKM yang berjudul "Pelatihan Penggunaan Media Sipat Siput Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar", guna menerapkan IPTEK dengan tujuan mengembangkan produk/jasa atau target sosial lainnya, dengan:

Nama Ketua TIM Pengusul : Ima Mulyawati, M.Pd
NIDN/NIDK : 0316068801
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Sekolah Dasar / FKIP
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka
Nomor HP : (021) 8400341

Bersama ini, kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara Pelaksanaan Kegiatan Program ini tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga. Kolaborasi pembiayaan kegiatan ini sebesar Rp. 0,00.

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

Jakarta, 30 April 2024

Yang membuat pernyataan



Mujiyono, M.Pd

NIP. 196512131986031006