

LAPORAN

PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)



PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI GURU SDN SUSUKAN 07 DI ERA *SCHOOL FROM HOME* (SFH)

Oleh :

Dr. Roslaini, M.Hum (0006076401/Ketua)
Cahya Komara, S.Pd, M.Hum (0304029201/Anggota)

Nomor Kontrak: 0422/H.04.02/2020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2020

HALAMAN PENGESAHAN USULAN
PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT

1. Judul : : Pelatihan Media Pembelajaran Digital bagi Guru SDN Susukan 07 di Era *School From Home* (SFH).
1. Mitra Program PKM : SDN 07 Susukan Jakarta Timur
2. Jenis Mitra : Mitra Non-Produktif
3. Ketua Tim Pengusul
- a. Nama : Dr. Roslaini, M.Hum
- b. NIDN : 0006076401
- c. Jabatan/Golongan : Lektor Kepala/IV-a
- d. Program Studi/Fakultas : Pendidikan Bahasa Inggris/FKIP
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta
- f. Bidang Keahlian : Bahasa Inggris
- g. Alamat e-mail/HP : roslaini@uhamka.ac.id/ 081317584623
- h. Alamat Rumah/Telp/Faks : Jl. Tanah Merdeka Kp Rambutan Jakarta Timur
4. Anggota Tim Pengusul
- a. Jumlah Anggota : Dosen 1 orang
- b. Nama Anggota/bidang keahlian : Cahya Komara, M.Hum /Komputer, Bahasa Inggris
- c. Mahasiswa yang terlibat :
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra (Kecamatan) : Kecamatan Ciracas
- b. Kabupaten / Kota : Jakarta Timur
- c. Provinsi : DKI Jakarta
- d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) :
- e. Alamat Mitra/Telp/Faks : Jl. Tanah Merdeka, Kec. Ciracas Jakarta Timur
6. Luaran yang dihasilkan : Publikasi Artikel/jurnal, Video Youtube
7. Jangka waktu pelaksanaan : Tiga bulan (Juni-Agustus 2020)
8. Biaya Total (LPPM UHAMKA) : Rp. 8.000.000,-

Mengetahui,
Ketua Prodi



Zuhad Ahmad
NIDN. 0917126903

Jakarta, 16 Agustus 2020
Ketua Tim Pengusul



Dr. Roslaini, M.Hum
NIDN. 0006076401



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 0917126903



Ketua LPPM UHAMKA

Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd
NIDN. 0029116401



Nomor : 0472/H.04.02/2020
Tanggal : 8 Juni 2020

Pada hari ini Senin Tanggal Delapan Juni Dua Ribu Dua Puluh (8-06-2020) telah dilaksanakan kegiatan perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat antara:

1. **Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd.** bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA

2. **Dr. ROSLAINI M.Hum** bertindak untuk dan atas nama penerima bantuan biaya pelaksanaan Pengabdian dan Pemberdayaan Pada Masyarakat yang selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama-sama telah sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat dengan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA bersedia menerima tugas dari PIHAK PERTAMA untuk melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul *PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI GURU SDN SUSUKAN 07 DI ERA SCHOOL FROM HOME (SFH)*. Kegiatan pengabdian masyarakat tersebut berisi luaran wajib dan tambahan yang telah disampaikan dalam laman simakip.uhamka.ac.id.

Pasal 2

PIHAK PERTAMA memberi bantuan biaya Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 sebesar 8.000.000(Delapan Juta). Pembayaran bantuan tersebut pada ayat (1) dilakukan dua tahap, yaitu :

1. Tahap pertama sebesar Rp5.600.000 (Lima Juta Enam Ratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah surat perjanjian ini ditandatangani oleh dua belah pihak.
2. Tahap kedua sebesar Rp2.400.000 (Dua Juta Empat Ratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat beserta luarannya kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA diwajibkan melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat seperti 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 harus menyelesaikan Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 3 (Tiga) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani.PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagaimana tersebut pada pasal 1 di laman simakip.uhamka.ac.id
3. PIHAK PERTAMA akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan

4. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan pengabdian pada masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 3 (tiga) bulan terhitung sejak surat perjanjian ini ditandatangani.

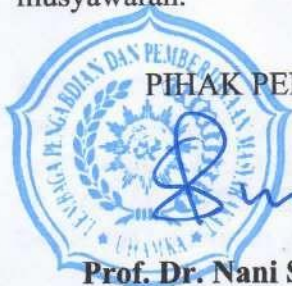

5. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, luaran wajib, dan tambahan paling lambat tanggal 8 Agustus 2020.

6. Jika PIHAK KEDUA terlambat menyerahkan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari dari nilai surat perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

7. Jika PIHAK KEDUA tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada pasal 1, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh biaya yang telah diberikan oleh PIHAK PERTAMA.

Pasal 4

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


PIHAK PERTAMA

Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd

PIHAK KEDUA,

Dr. ROSLAINI M.Hum

Mengetahui,
Wakil Rektor II,

Dr. Zamah Sari, M.Ag

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bermitra dengan Sekolah Dasar Negeri Susukan 07 Jakarta Timur. Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan pada guru-guru SDN Susukan 07 mengenai pembelajaran digital (*digital learning*) agar dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran jarak jauh *School From Home* (SFH) yang sudah ditetapkan oleh pemerintah pada tahun ini. Banyak guru yang belum terampil membuat dan menggunakan berbagai aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran digital untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH), dan mereka kurang memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran digital. Setelah mengikuti pelatihan media pembelajaran digital khususnya media infografis, para guru sudah mampu membuat dan mendisain media infografis untuk berbagai mata pelajaran, seperti: olah raga, biologi, IPA dan lain-lain. Hal ini dibuktikan dengan hasil karya para peserta pelatihan yang sangat baik. Harapannya para guru-guru yang sudah terlatih akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Mereka mampu memilih dan merancang serta memanfaatkan aplikasi digital yang sesuai dalam proses pembelajaran jarak jauh *School From Home* (SFH) sehingga guru bisa menyajikan materi yang menarik dan berkualitas sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas peserta didik.

Kata kunci: *Digital learning, School from Home, Learning Media*

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| COVER | |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | i |
| RINGKASAN | ii |
| DAFTAR ISI..... | iii |
| BAB 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Analisis Situasi | 1 |
| 1.2 Permasalahan Mitra | 3 |
| BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN..... | 4 |
| 2.1 Solusi | 4 |
| 2.2 Target Luaran..... | 4 |
| BAB 3. METODE PELAKSANAAN | 5 |
| 3.1. Metode Pelaksanaan..... | 5 |
| 3.2. Langkah-langkah Kegiatan | 5 |
| BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI | 7 |
| 4.1 Kelayakan Perguruan Tinggi | 7 |
| 4.2 Kualifikasi Tim Pelaksana | 7 |
| BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI | 8 |
| 5.1 Proses Kegiatan Pelatihan..... | 8 |
| 5.2 Hasil Angket | 11 |
| a. Hasil Angket Awal..... | 11 |
| b. Hasil Angket Akhir | 12 |
| c. Hasil Karya Peserta | 14 |
| 5.3 Luaran | 18 |
| BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN..... | 19 |
| 6.1 Kesimpulan | 19 |
| 6.2 Saran | 19 |
| Lampiran 1. Laporan Kinerja Tim | 20 |
| Lampiran 2. Surat Pernyataan Kesediaan Mitra..... | 26 |
| Lampiran 3. Materi Pelatihan..... | 27 |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Saat wabah COVID-19 ini muncul seluruh aktivitas manusia dibatasi, termasuk kegiatan pembelajaran—baik di jenjang sekolah dasar sampai jenjang perkuliahan mulai menerapkan kegiatan belajar dari rumah. Hal ini dilakukan guna membatasi penyebaran virus yang masif. Kebijakan belajar dari rumah mulai diterapkan pada tanggal 9 Maret 2020 setelah menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran nomor 2 tahun 2020 dan nomor 3 tahun 2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) (kolom.tempo.co, 25 Juni 2020)

Sejak mewabahnya pandemi COVID-19 dan sampai saat ini pun belum berakhir, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tetap memprioritaskan sistem pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH). Hal ini berdampak pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Yang lebih prihatin lagi anak-anak didik merasa bosan belajar di rumah, mereka merasa jenuh dengan sistem belajar jarak jauh yang ada, ungkap Seto Mulyadi. (news.detik.com, 22 Juni 2020).

Wakil Presiden Ma'ruf Amin mengakui pemerintah dilematis ketika hendak memberlakukan kebijakan membuka kembali kegiatan mengajar dan mengajar di sekolah umum maupun madrasah. Sebab pembukaan sekolah di tengah wabah virus corona (Covid-19) saat ini terkait dengan perlindungan kesehatan masyarakat (cnnindonesia.com, 25 Juni 2020). Artinya, kegiatan belajar siswa akan masih dilakukan secara daring (*online*).

Dampak dari proses belajar secara daring ini tampaknya belum memuaskan masyarakat khususnya peserta didik dan juga orang tua. Dari berbagai sumber media masa diketahui bahwa banyak orang tua mengeluh karena merasa anak-anak mereka merasa dirugikan karena anak-anak tidak belajar selayaknya dan tidak dapat menyerap pelajaran dengan baik. Mayoritas peserta didik hanya diberi tugas melalui alat bantu yang sederhana, seperti WhatsApp atau video. Dari sini dapat diketahui bahwa para guru belum memiliki pengetahuan yang memadai untuk

melakukan pembelajaran secara daring, dengan kata lain, pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH).

Kegelisahan peserta didik dan orang tua ini dikuatkan oleh adanya kerisauan guru di lapangan. Menurut salah satu sumber berita, Koran Tempo, menyatakan bahwa hampir mayoritas guru di Indonesia merasa kebingungan dalam melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh *School From Home* (SFH) ini. Hal ini dibenarkan pula oleh Unifah Rosyidi, Ketua Umum Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI), bahwa panduan pelaksanaan pendidikan yang diberikan pemerintah pada masa pandemi Covid-19 ini belum menjawab masalah yang muncul dalam sistem belajar jarak jauh *School From Home* (SFH). Di DKI Jakarta, gubernur Anies Baswedan, pun masih memberlakukan pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH) menunggu sampai keadaan benar-benar aman dan kondusif.

Kondisi yang sama juga dihadapi oleh guru-guru Sekolah Dasar Negeri Susukan 07 dan Sekolah Dasar Negeri Susukan 06 (SDN Susukan 07 dan 06) Jakarta. Jumlah guru di kedua sekolah ini sekitar 34 orang. Dari diskusi dengan kepala sekolah Ibu Nurul Huriyah, S.Pd dan beberapa guru SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru belum memiliki keterampilan yang cukup dalam merancang pembelajaran digital (*digital learning*) untuk membantu proses pembelajaran daring di masa *School From Home* (SFH) ini. Dalam proses pembelajaran guru masih terbatas pada penggunaan WhatsApp, google meet, dan Video dalam proses pembelajaran. Guru belum terampil dalam merancang dan memanfaatkan berbagai media teknologi untuk *digital learning* seperti media infografis, komik edukasi, dan lain-lain. Media demikian sejatinya sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di masa pandemi ini dimana proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh *School From Home* (SFH). Selain itu, banyak aplikasi teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif agar peserta didik mudah memahami konsep dan praktek dalam menguasai materi pembelajaran.

Mencermati kondisi seperti di atas, kami tim pengabdian dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka memiliki tanggung jawab terhadap proses pendidikan di Indonesia untuk membantu pemerintah. Dengan adanya Catur Darma Perguruan Tinggi memungkinkan para civitas akademika untuk membantu program pemerintah agar berjalan dengan baik. Maka pada kesempatan ini, kami

tim dosen FKIP UHAMKA ingin menyelenggarakan kegiatan yang dapat membantu terealisasinya program pemerintah. Kami ingin melaksanakan kegiatan pelatihan yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran jarak jauh *School From Home* (SFH) berupa pelatihan pembelajaran digital (*digital learning*) yang akan dilakukan secara daring.

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi di atas maka permasalahan yang dihadapi guru-guru di sekolah khususnya SDN Susukan 07 dan 06 dalam proses pembelajaran jarak jauh *School From Home* (SFH) dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru-guru SDN Susukan 07 dan 06 perlu tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran digital agar mampu memilih dan memanfaatkan aplikasi digital yang sesuai dengan peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh *School From Home* (SFH).
2. Guru-guru SDN Susukan 07 dan 06 belum cukup terampil merancang dan membuat media pembelajaran digital seperti infografis dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan sumber yang ada agar proses pembelajaran lebih efektif di masa pembelajaran jarak jauh *School From Home* (SFH).

BAB 2

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan masalah mitra yang telah diuraikan di atas yaitu, guru-guru SDN Susukan 07 dan 06 perlu mendapat tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran digital agar mampu memilih dan memanfaatkan aplikasi digital yang sesuai dengan peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH). Guru-guru SDN Susukan 07 dan 06 belum terampil dalam merancang dan membuat media pembelajaran digital seperti infografis, komik edukasi dll., dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan sumber yang ada agar proses pembelajaran lebih efektif untuk proses pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH).

Dengan demikian, solusi yang dapat ditawarkan pada mitra adalah memberikan pelatihan mengenai media pembelajaran digital dimana guru-guru SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta akan diberi pengetahuan tentang media pembelajaran digital dan keterampilan merancang dan membuat media pembelajaran digital agar proses pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH) bisa menjadi lebih efektif dan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Untuk praktek pelatihan merancang dan membuat media pembelajaran digital akan dipandu oleh Bapak **Widi Sriyanto, M.Pd.** dari Politeknik Negeri Media Kreatif.

2.2 Target Luaran

Luaran dari pelatihan ini diharapkan para peserta pelatihan yaitu guru-guru SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta Timur memiliki keterampilan memilih, merancang, dan membuat media pembelajaran digital agar proses pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH) menjadi lebih efektif sehingga daya serap siswa lebih baik.

Selain itu, luaran lain berupa satu artikel ilmiah di Jurnal “DINAMISIA” dan video youtube.

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1. Metode Pelaksanaan

Pendekatan pelatihan menggunakan pendekatan interaktif baik pada tahap diskusi, praktek, dan presentasi. Pelaksanaan pada kegiatan pengabdian masyarakat kali ini dilakukan secara daring/online dalam bentuk Webinar dengan diskusi, tanya jawab, dan praktek. Materi diskusi berkaitan dengan pengertian media, jenis-jenis media, manfaat media terutama media pembelajaran berbasis teknologi yang akan disajikan oleh narasumber pertama. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan oleh narasumber kedua yaitu praktek membuat media pembelajaran digital dengan berbagai bentuk media infografis.

3.2 Langkah-langkah Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan 2 kali pertemuan.

1. Pemaparan Materi dan Praktek

Di awal pertemuan, hari ke-1 pemaparan materi dilakukan melalui diskusi secara daring/online oleh Narasumber 1. Materi yang disampaikan adalah pengetahuan tentang media pembelajaran digital agar para peserta mampu memilih dan memanfaatkan aplikasi digital yang sesuai dengan peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh *School From Home* (SFH). Para peserta pelatihan diberikan juga waktu untuk bertanya bagi yang belum paham agar memiliki pengetahuan yang cukup mengenai media pembelajaran digital. Lalu kegiatan selanjutnya adalah praktek membuat media pembelajaran digital dengan berbagai bentuk media infografis oleh Narasumber 2.

2. Presentasi Hasil Pelatihan

Pada hari ke-2 dilanjutkan dengan presentasi hasil karya bapak ibu guru dalam membuat infografis setelah praktek membuat media pembelajaran oleh para peserta pelatihan yaitu guru-guru SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta Timur. Mereka menjelaskan tentang mata pelajaran apa, temanya apa, tujuan yang ingin dicapai dengan media tersebut serta menjelaskan cara pembuatannya.

Hal ini perlu dilakukan karena guru harus mempertimbangkan kepraktisan dari media tersebut serta penuh makna. Artinya, media yang dipilih benar-benar dapat membantu peserta didik dalam menyerap materi pelajaran sehingga proses pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH) dapat menjadi lebih berkualitas.

BAB 4

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

4.1 Kelayakan Perguruan Tinggi

Kegiatan pengabdian masyarakat (PPM) memiliki peran sentral dalam upaya mewujudkan visi UHAMKA. Kegiatan PPM diselenggarakan dalam rangka penerapan, pengembangan, dan penyebaran ilmu pengetahuan, teknologi, seni yang dapat mensejahterakan individu dan masyarakat, mendukung dan berkontribusi pada pembangunan daerah dan nasional. Hal ini sejalan dengan tujuan LPPM UHAMKA untuk: (1) mewujudkan keunggulan PPM di UHAMKA, (2) mewujudkan daya saing UHAMKA di bidang PPM tingkat nasional maupun internasional, (3) meningkatkan angka partisipasi dosen dan mahasiswa UHAMKA dalam melaksanakan kegiatan PPM yang bermutu, dan meningkatkan kapasitas pengelolaan PPM UHAMKA.

Arah kebijakan PPM UHAMKA dikembangkan sebagai pedoman bagi seluruh dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan PPM yang memiliki nilai keunggulan sebagai dasar pembentukan dan pengembangan payung pengabdian menurut bidang ilmu di masing-masing bidang studi sesuai dengan kebutuhan stakeholders. Sebagai unit pelayanan teknis dalam implementasi catur darma perguruan tinggi Muhammadiyah, LPPM UHAMKA memiliki tata organisasi sebagaimana tertuang dalam Statuta dan Renstra UHAMKA.

4.2. Kualifikasi Tim Pelaksana

Kegiatan pelatihan ini dilakukan oleh para tim pelaksana yang berkompeten dalam bidangnya. Tim pelaksana terdiri dari tiga orang dari program studi Pendidikan Bahasa Inggris yaitu Dr. Roslaini, M.Hum selaku ketua tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat sekaligus Narasumber 1, Widi Sriyanto, M.Pd sebagai Narasumber 2 di bidang teknologi pembelajaran dari Politeknik Negeri Media Kreatif, dan Cahya Komara, M.Hum selaku anggota tim pelaksana sekaligus host/moderator. Ketua tim pelaksana dibidang ilmu Bahasa Inggris dan linguistik. Anggota tim Cahya Komara, M.Hum dibidang ilmu Bahasa Inggris, ICT/computer, serta linguistik. Hal ini dapat dijadikan sebagai jaminan bahwa tim pelaksana beserta narasumber layak untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

BAB 5

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Pada bagian ini akan disajikan tiga hal kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, yaitu: 1) Proses Kegiatan Pelatihan, 2) Hasil Angket Awal dan Akhir, serta Hasil Karya Peserta Pelatihan, 3) Luaran

5.1 Proses Kegiatan Pelatihan

Mengacu pada permasalahan mitra yaitu dimana guru-guru menghadapi permasalahan terkait dengan pembelajaran jarak jauh atau *School From Home* (SFH) di era pandemi covid-19 ini, maka perlu memberikan keterampilan tambahan pada guru-guru khususnya di bidang teknologi guna membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah agar lebih efektif. Guru-guru yang diberikan pelatihan adalah guru SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta Timur. Untuk mencapai tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan secara daring ini maka disusun jadwal kegiatan sebagai berikut:

| No | Tanggal | Waktu | Materi | Narasumber/Pelatih |
|----|-----------------|-------------|--|---|
| 1 | 8 Agustus 2020 | 09.00-12.00 | Media Pembelajaran; dan Praktek pembuatan Media Infografis | Dr. Roslaini, M.Hum; Widi Sriyanto, M.Pd |
| 2 | 15 Agustus 2020 | 09.00-12.00 | Presentasi hasil karya guru-guru | Widi Sriyanto, M.Pd; Dr. Roslaini, M.Hum |

Pada pertemuan pertama, Narasumber 1, Dr. Roslaini, M.Hum, menyajikan materi tentang media pembelajaran guna memberi penyegaran pada guru-guru mengenai arti pentingnya media dalam proses pembelajaran khususnya dalam proses pembelajaran daring, hal ini meliputi: pengertian media, jenis-jenis media, dan media visual. Di bawah ini gambar penyajian pertama oleh narasumber pertama pada hari pertama tanggal 8 Agustus 2020.



Gambar 5.1

Penyampaian Materi 1
oleh Dr. Roslaini, M.Hum
Tanggal 8 Agustus 2020



Gambar 5.2

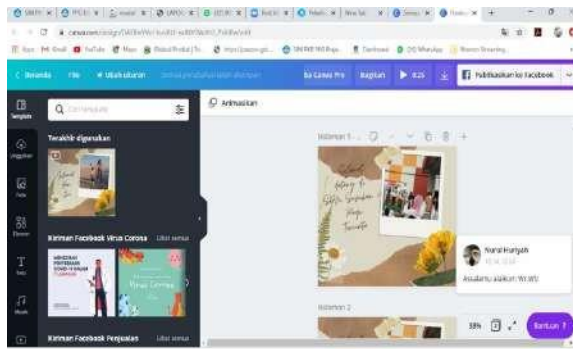
Peserta Hari Pertama
Tanggal 8 Agustus 2020

Pada kegiatan hari pertama ini, peserta hadir sebanyak 26 orang, 16 orang dari SDN Susukan 07 dan 10 orang dari SDN Susukan 06 Jakarta. Mereka semua khidmat mengikuti kegiatan pelatihan ini. Para peserta boleh bertanya jawab dengan narasumber terkait hal-hal yang belum dipahami oleh para peserta pelatihan. Setelah selesai, maka kegiatan dilanjutkan dengan materi 2 yang akan dipandu oleh bapak Widi Sriyanto, M.Pd.



Gambar 5.3

Penyampaian Materi 2
oleh Widi Sriyanto, M.Pd
Tanggal 8 Agustus 2020

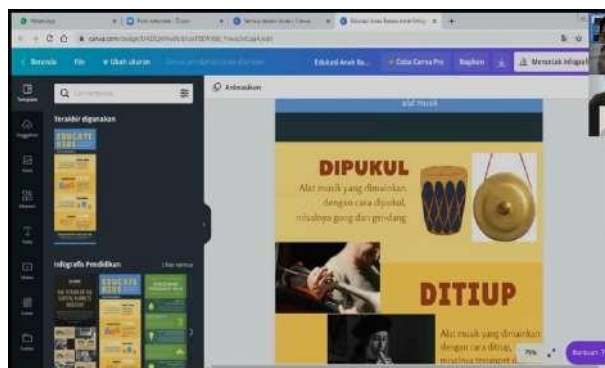


Gambar 5.4
Praktek Pembuatan Infografis oleh Widi Sriyanto, M.Pd

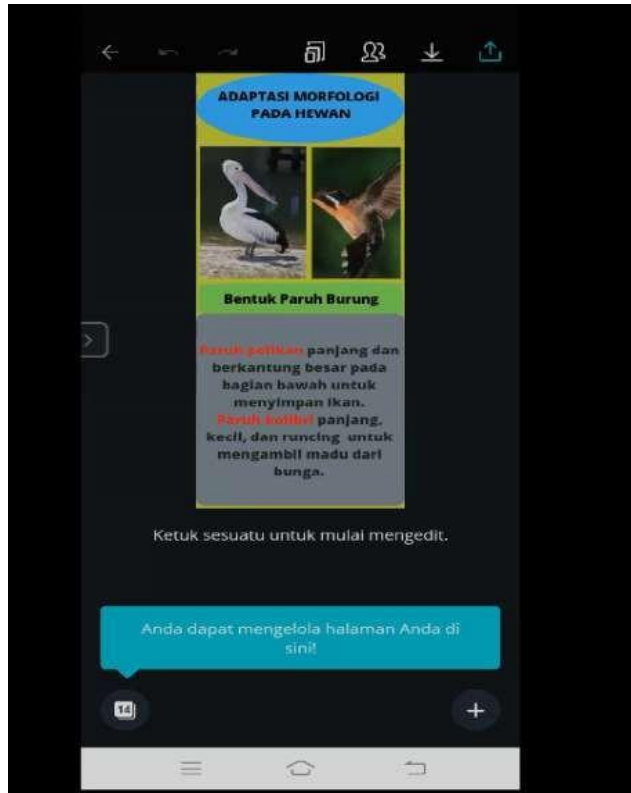
Bapak Widi Sriyanto dalam hal ini memberikan pengetahuan kepada para peserta pelatihan mengenai media Infografis yang meliputi: pengertian infografis, cara membuat infografis, kegunaan infografis, dan jenis-jenis infografis. Setelah para peserta memiliki pengetahuan yang cukup tentang infografis lalu dilanjutkan dengan praktek membuat infografis. Para peserta pelatihan melakukan pelatihan sambil berdiskusi langsung dengan narasumber.



Gambar 5.5
Para peserta berlatih membuat Infografis



Gambar 5.6
Peserta 1 menyajikan hasil karyanya Tanggal 15 Agustus 2022



Gambar 5.7
Peserta 2 menyajikan
Hasil karyanya
Tanggal 15 Agustus 2020

5.2. Hasil Angket

a. Hasil Angket Awal

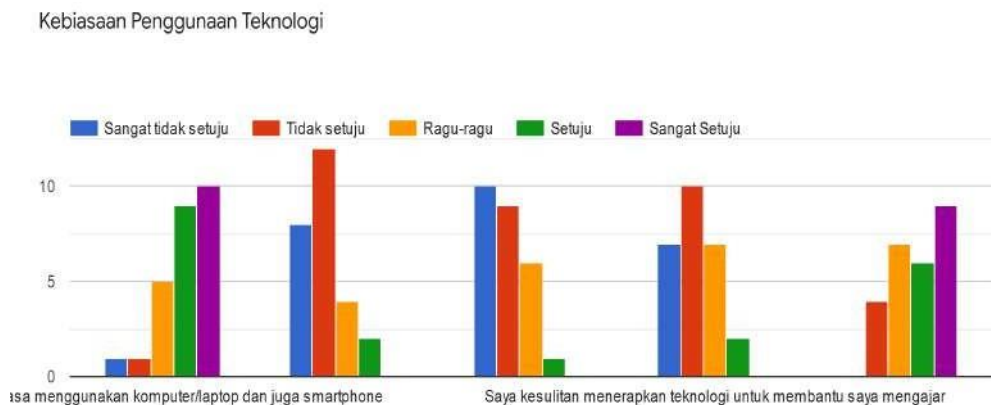
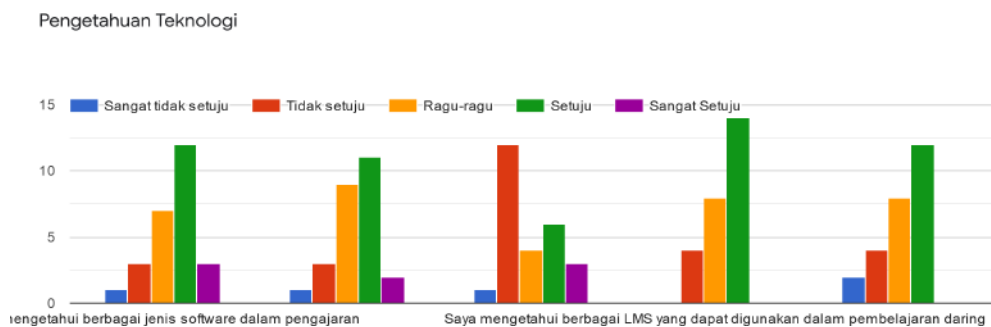
Angket awal digunakan untuk mengetahui seberapa jauh para peserta guru memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran digital khususnya media infografis. Hal ini bertujuan agar narasumber dapat mengetahui kemampuan awal para peserta. Dari hasil angket dapat diketahui bahwa dari 26 peserta guru terdapat 73,1% guru kelas dan 26,9% guru mata pelajaran; 53,8% mengajar di kelas tinggi dan 46,2% mengajar di kelas rendah.

Berikut gambaran keadaan guru menurut Pie Chart:



Guru di SDN Susukan 07 dan 06

Selanjutnya, mengenai pengetahuan para guru tentang teknologi diperoleh informasi bahwa mayoritas guru kurang/tidak mengetahui bahwa banyak *Learning Management System* (LMS) yang bisa digunakan untuk membantu pembelajaran, sehingga sebagian besar belum mampu menerapkan dalam pembelajaran karena kesulitan dalam menggunakan teknologi tersebut. Untuk gambarannya dapat dilihat dari Bar Chart di bawah ini.

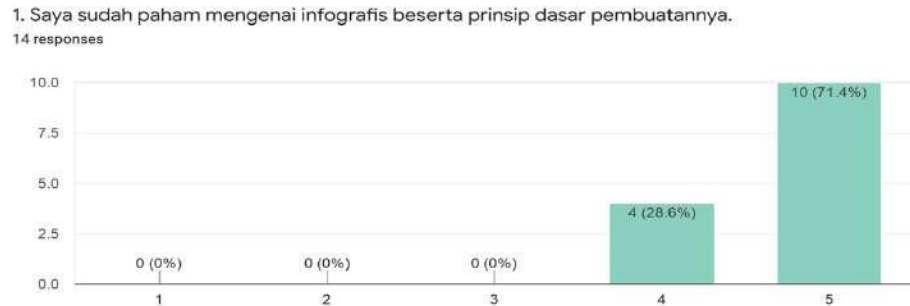


Selain itu, kemampuan para peserta guru dalam membuat bahan ajar sudah cukup baik, namun belum memiliki kemampuan menggunakan berbagai aplikasi LMS dalam pembelajaran daring/online.

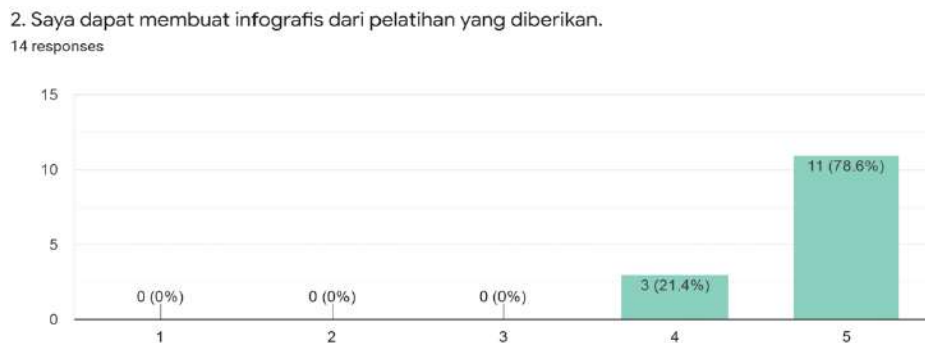
b. Hasil Angket Akhir

Setelah pelatihan selama 2 hari, alhamdulillah dari hasil angket akhir dapat diketahui keberhasilan dari para peserta guru dalam mengikuti pelatihan media pembelajaran digital ini dimana para guru merasa ilmu dan

pengetahuannya bertambah setelah mengikuti pelatihan. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban peserta melalui Bar Chart di bawah ini.



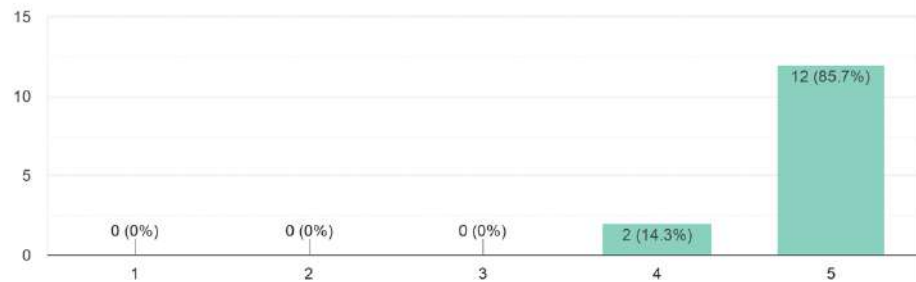
Lalu para peserta guru pun sebagian besar sudah mampu membuat infografis seperti terlihat dari jawaban angket dalam Bar Chart di bawah ini.



Yang sangat membanggakan dari hasil pelatihan media pembelajaran digital ini adalah bahwa para peserta guru merasa **mendapat ilmu baru** dari pelatihan media infografis ini. Artinya, sebelum pelatihan media pembelajaran digital ini banyak dari para peserta guru hanya memanfaatkan alat bantu seadanya seperti WhatsApp Group dan video dari youtube. Jawaban dari angket di bawah ini membuktikan bahwa para peserta guru merasakan manfaat dari pelatihan ini yaitu mengenai media pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi dimana mereka dapat menerapkannya dalam pembelajaran di kelas atau melalui daring/online. Ini jawabannya dapat dilihat dari Bar Chart di bawah ini.

9. Saya mendapat ilmu baru dalam penggunaan teknologi untuk membantu pengajaran ke siswa.

14 responses



Jadi, dari hasil angket awal diketahui bahwa para peserta guru belum memiliki ilmu pengetahuan dan pengalaman yang cukup tentang pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Mereka merasa kesulitan dalam membuat dan merancang media pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan materi kepada siswa-siswinya. Nah, setelah pelatihan para peserta guru menjadi lebih paham dan kreatif dalam membuat dan menyiapkan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk siswa-siswi khususnya untuk siswa Sekolah Dasar.





c. Hasil Karya Peserta Pelatihan

Setelah mengikuti pelatihan media pembelajaran digital khususnya membuat media infografis, alhamdulillah berikut beberapa contoh yang sudah dihasilkan oleh para peserta guru khususnya SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta Timur. Berikut ini disajikan beberapa contoh hasil karya bapak ibu guru yang luar biasa.

Nomor 1: Ibu Derisa Ajeng Pratiwi, S.Pd

Metamorfosa Ulat menjadi Kupu-Kupu

TAHAPAN DAUR HIDUP KUPU - KUPU
KELAS 3B
SDN Susukan 07 Pagi

| | |
|--|--|
|  <p>TELUR</p> <p>Sebuah proses metamorfosa berawal dari bagian terkecil yaitu ialah telur. Yang mana biasanya induk kupu-kupu akan meletakkan telurnya dibawah daun, hal ini akan memudahkan induk untuk mengawasinya.</p> |  <p>ULAT</p> <p>Di tahap ini adalah fase yang paling tidak disukai banyak orang, telur kupu-kupu menetas berubah menjadi larva (Ulat). Ulat sendiri memiliki ukuran dan warna berbeda-beda tergantung induknya.</p> |
|  <p>PUPA ATAU KEPOMPONG</p> <p>Berikutnya yaitu ulat akan membuat sebuah cangkang atau di Indonesia biasa dikenal dengan kepompong dengan memakai daun yang dilurikan dalam dirinya menggunakan benang khusus dari dirinya sendiri yang mengandung sutera.</p> |  <p>KUPU - KUPU DEWASA</p> <p>Setelah melalui seluruh proses yang cukup memakan waktu hingga sampai berhasil keluar dari dalam kepompong melalui cara yang amat mengagumkan.</p> |

Derisa Ajeng Pratiwi, S.Pd

Nomor 2: Hasil karya bapak Hamzah Faisal, S.Pd

Rukun Iman

IMAN ADALAH DIYAKINI DENGAN HATI, DIUCAPKAN DENGAN LISAN DAN DIAMALKAN DENGAN PERBUATAN.

- 1 IMAN KEPADA ALLAH**
Mengimani bahwa hanya Allah yang pantas disembah, yang telah menciptakan alam semesta.
- 2 IMAN KEPADA MALAIKAT ALLAH**
Mengimani adanya malaikat yang diciptakan Allah dari Nur (cahaya), dan memiliki tugas masing-masing.
- 3 IMAN KEPADA KIRAB-KITAB ALLAH**
Mengimani Allah telah menurunkan kitab suci kepada Rasul sebagai pedoman hidup manusia.
- 4 IMAN KEPADA PARA RASUL ALLAH**
Mengimani bahwa Allah telah mengutus Rasul sebagai pembimbing manusia mengenal Allah.
- 5 IMAN KEPADA HARI AKHIR**
Mengimani bahwa Hari Akhir atau Kiamat pasti terjadi. Hanya Allah yang tahu kapan waktunya tiba.
- 6 IMAN KEPADA QADA DAN QADAR (TAKDIR)**
Mengimani bahwa kejadian yang baik maupun buruk, semua itu atas izin Allah.

Hamzah Faisal / SDN Susukan 06

Nomor 3: Hasil Karya Ibu Maria Esterina, S.Pd



Nomor 4: Hasil Karya bapak Antoro, S.Pd

PPKN KELAS 5 MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SEBAGAI WARGA MASYARAKAT

Hak :

1. Memperoleh perlindungan hukum
2. Bebas memeluk agama dan menjalankannya
3. Hidup tenang dan damai
4. Tinggal di lingkungan yg bersih
5. Mendapat pekerjaan dan penghidupan yg layak
6. Berpendapat dan berorganisasi
7. Mengembangkan kebudayaan daerah

Kewajiban :

1. Mematuhi aturan, norma dan hukum yg berlaku
2. Menghormati dan toleransi terhadap agama lain
3. Mengikuti kegiatan di lingkungan tempat tinggal
4. Membantu tetangga yg terkena musibah
5. Menghormati dan menghargai tetangga
6. Menjaga ketertiban dan keamanan lingkungan
7. Menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan

BY ANTORO, S.PD
SDN SUSUKAN 06 PAGI

PELAJARAN 4
BERSIH ITU SEHAT

Allah Swt. mencintai orang yang bersih dan suci.

Bersih badan
Biasakan mandi dua kali sehari.

Tangan harus bersih

Menggosok gigi dengan benar

Kuku yang panjang harus dipotong

BERSIH BADAN
1. Tangan harus bersih
2. Menggosok gigi dengan benar
3. Kuku yang panjang harus dipotong

Bersih tempat
Rumah yang sehat harus selalu bersih. Halaman harus bersih dari sampah.

Tempat solat juga harus bersih.

Tempat tidur harus dibersihkan dari debu.

BERSIH TEMPAT
1. Bersih Rumah dan Halaman
2. Tempat Ibadah
3. Tempat tidur harus bersih

Pakaian harus bersih
Pakaian kotor harus dicuci. Pakaian harus rapi.

PAKAIAN HARUS BERSIH
Pakaian harus dicuci dan harus rapi

Barang-barang harus rapi dan bersih.

Piring, sendok, dan garpu harus dicuci bersih. Alat belajar harus bersih. Buku, lemari, dan meja belajar harus rapi.

BARANG-BARANG HARUS RAPI
Alat Belajar, buku dan lemari harus rapi

Bersih tempat

5.3. Luaran

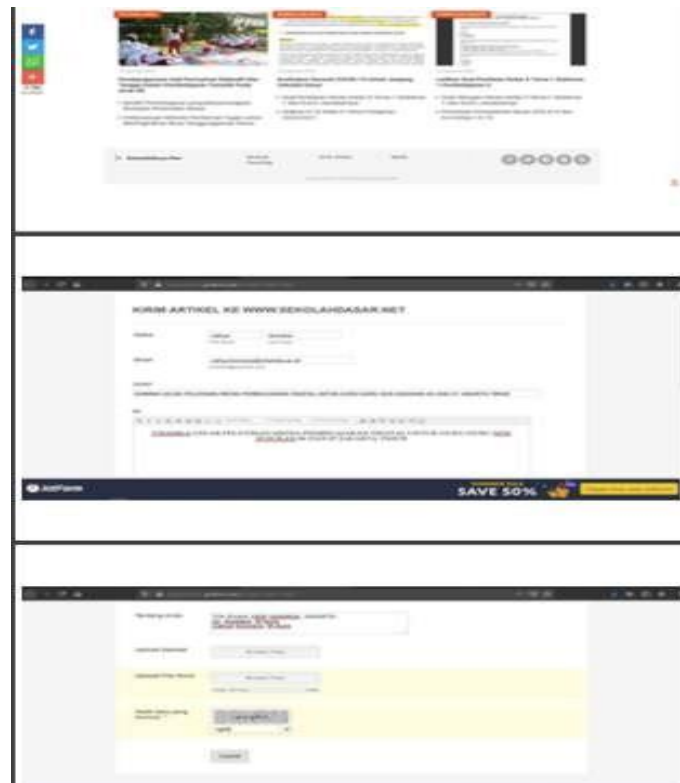
Dari tiga luaran yang ditetapkan ada dua luaran yang sudah terlaksana:

| No | Jenis Luaran | Capaian |
|----|---|---------|
| 1 | Publikasi di media massa/ <i>online</i> | Submit |
| 2 | Vidio kegiatan di Youtube | Upload |
| 3 | Publikasi di Jurnal/Prosiding | Draft |

1. Bukti submit publikasi di media masa/*online*

Web: <https://www.sekolahdasar.net>

Minggu, tanggal 16 Agustus 2020



2. Video di Yuotube

Link:

<https://drive.google.com/file/d/1PVcE1r67YuRhafKQF4RiWmi1ueB87kLM/view?usp=drivesdk>

3. Publikasi ilmiah di jurnal (draft/ masih dalam proses)

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Hasil pengabdian pada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh tim kami, menunjukkan bahwa terjadi penambahan pengetahuan dan keterampilan para peserta pelatihan yaitu guru-guru SDN Susukan 07 dan 06 dalam menguasai pembuatan media pembelajaran digital khususnya media infografis. Para peserta pelatihan yang awalnya belum begitu paham terhadap berbagai aplikasi *Learning Managemnet System* (LMS) dan belum maksimal memanfaatkannya dalam proses pembelajaran di sekolah. Alhamdulillah, setelah para peserta mengikuti pelatihan media pembelajaran digital khususnya media infografis, mereka sudah mampu membuat dan mendisain media infografis untuk berbagai mata pelajaran, seperti: olah raga, biologi, IPA dan lain-lain. Harapannya guru-guru yang sudah terlatih akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dari hasil angket awal dan hasil angket akhir menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan dan keterampilan sehingga berdampak pada para peserta dimana mereka sudah mampu membuat dan mendisain media infografis untuk pembelajaran di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan hasil karya para peserta pelatihan yang sangat baik.

6.2. Saran

Dari hasil kegiatan pengabdian kali ini terlihat sangat berdampak positif terhadap guru-guru di sekolah terutama dalam kondisi pandemi ini. Saran secara umum kepada kepala sekolah agar tetap memberikan dukungan kepada para guru agar terus berlatih meningkatkan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih berkualitas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk para guru-guru, terus berlatih agar hasil pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih baik. Untuk tim LPPM uhamka terus dan tetap pertahankan sistem yang sudah baik ini untuk membantu para dosen menjalankan catur darma perguruan tinggi khususnya bidang pengabdian pada masyarakat. Terakhir, kami tim pengabdian masyarakat Uhamka berterimakasih kepada semua pihak yang terkait sehingga kegiatan pelatihan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

**LAPORAN KINERJA PENELITIAN**

NIDN 0006076401
NAMA LENGKAP :DR. ROSLAINI M.HUM
FAKULTAS/PROGRAM STUDI :KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN/S1 PENDIDIKAN
BAHASA INGGRIS
JABATAN AKADEMIS :LEKTOR KEPALA
PANGKAT/GOL RUANG :PANGKAT PEMBINA, IV/A

JENIS LUARAN: PUBLIKASI JURNAL

Jumlah: 3

| No. | Judul | Penulis Publikasi | Jurnal |
|-----|--|----------------------|--|
| 1 | ANALISIS ESAI EKSPOSITORI PADA TULISAN MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS FKIP UHAMKA | • DR. ROSLAINI M.HUM | JURNAL MAQRA ISSN: 2302-772X VOLUME: 3 NOMOR: 1 HALAMAN: 22 - 31 URL: |
| 2 | METODE CONSTRUCTIVE CONTROVERSY: MEMBANGUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA DALAM MENULIS PARAGRAPH OPINI | • DR. ROSLAINI M.HUM | JURNAL MAQRA ISSN: 2302-772X VOLUME: 4 NOMOR: 2 HALAMAN: 72 - 81 URL: |
| 3 | METODE MIND MAPPING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS ESAI ARGUMENTATIF BAHASA INGGRIS | • DR. ROSLAINI M.HUM | JURNAL UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA ISSN: ISSN : 2621-6477 VOLUME: 0 NOMOR: 0 HALAMAN: 373 - 386 URL: HTTPS://JURNAL.UMJ.AC.ID/INDEX.PHP/SNP/ARTICLE/VIEW/2785 |

JENIS LUARAN: BUKU/BAHAN AJAR

Jumlah: 0

| No. | Judul | Buku |
|-----|-------|------|
|-----|-------|------|

JENIS LUARAN: PEMAKALAH FORUM ILMIAH

Jumlah: 3

| No. | Nama Dosen | Judul Makalah | Penyelenggara |
|-----|--|--|--|
| 1 | DR. ROSLAINI M.HUM NIDN : 0006076401 STATUS : KETUA | PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS ESAI DENGAN METODE PEMBELAJARAN KOLABORATIF PADA MAHASISWA BAHASA INGGRIS FORUM : SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN HIBAH | INSTITUSI : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA JAKARTA TGL. : 03/06/2015 - 04/06/2015 TEMPAT : JAKARTA TIMUR |



| | | | |
|---|--|---|--|
| 2 | DR. ROSLAINI M.HUM NIDN : 0006076401 STATUS : KETUA | EFEKTIFITAS METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA FORUM : KOLOKIUUM DOKTOR DAN SEMINAR HASIL PENELITIAN HIBAH TAHUN 2017 | INSTITUSI : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA JAKARTA TGL. : 21/11/2017 - 22/11/2017 TEMPAT : JAKARTA TIMUR |
| 3 | DR. ROSLAINI M.HUM NIDN : 0006076401 STATUS : KETUA | METODE MIND MAPPING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS ESAI ARGUMENTATIVE BAHASA INGGRIS FORUM : SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN | INSTITUSI : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA TGL. : 24/03/2018 - 24/03/2018 TEMPAT : TANGERANG SELATAN |

JENIS LUARAN: HKI

Jumlah: 1

| No. | Nama Dosen | Judul | HKI |
|-----|--|---|---|
| 1 | DR. ROSLAINI M.HUM NIDN : 0006076401 | METODE MIND MAPPING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS ESAI ARGUMENTATIF BAHASA INGGRIS | JENIS : HAK CIPTA NO. PENDAFTARAN : EC00201813982 STATUS: GRANTED |

JENIS LUARAN: LUARAN LAIN

Jumlah:

| No. | Luaran | Deskripsi Singkat |
|-----|--------|-------------------|
|-----|--------|-------------------|

PENELITIAN MANDIRI

Jumlah: 0

| No. | Tahun | Judul | Lokasi |
|-----|-------|-------|--------|
|-----|-------|-------|--------|

PENELITIAN INTERNAL: PENELITIAN PENGEMBANGAN IPTEK (PPI)

Jumlah: 3

| No. | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Batch Penelitian |
|-----|---|---|------------------|
| 1 | KETUA: DR. ROSLAINI M.HUM ANGGOTA 1: CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. | PENGUNAAN TEXT ALOUD SOFTWARE DALAM PEMBELAJARAN ENGLISH PRONUNCIATION | BATCH 2 - 2019 |
| 2 | KETUA: DR. ROSLAINI M.HUM ANGGOTA 1: CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. | IMPLEMENTASI METODE JUST-IN-TIME TEACHING BERBASIS WEB BASED TECHNOLOGY DALAM PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MEDIA FOR TEFL | BATCH 1 - 2018 |
| 3 | KETUA: DR. ROSLAINI M.HUM | METODE MIND MAPPING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS ESAI ARGUMENTATIF BAHASA INGGRIS (STUDI KASUS DI PRODI BAHASA INGGRIS FKIP | BATCH 1 - 2017 |



SIMAKIP

Sistem Informasi Manajemen & Kinerja Penelitian

Lembaga Penelitian dan Pengembangan - Universitas Muhammadiyah Prof DR. HAMKA

Tlp. 021-8416624, 87781809; Fax. 021-87781809; Email : lemlit@uhamka.ac.id

UHAMKA)

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi pelaporan kinerja penelitian dosen Universitas Muhammadiyah Prof DR HAMKA.

Jakarta, 26 Juni 2020
Pembuat Kinerja Penelitian

DR. ROSLAINI M.HUM

**LAPORAN KINERJA PENELITIAN**

NIDN 0304029201
NAMA LENGKAP : CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM.
FAKULTAS/PROGRAM STUDI : KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN/S1 PENDIDIKAN
BAHASA INGGRIS
JABATAN AKADEMIS : ASISTEN AHLI
PANGKAT/GOL RUANG : PANGKAT PENATA MUDA TINGKAT
I, III/B

JENIS LUARAN: PUBLIKASI JURNAL

Jumlah: 3

| No. | Judul | Penulis Publikasi | Jurnal |
|-----|--|------------------------------|---|
| 1 | THE EFFECTIVENESS OF APPLYING CONSTRUCTIVE CONTROVERSY METHOD IN GAINING STUDENT'S CRITICAL THINKING FOR WRITING ARGUMENTATIVE ESSAY | ♦ CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. | GEEJ, GETSEMPENA ENGLISH EDUCATION JOURNAL ISSN: 2502-6801 , 2355-004X VOLUME: 5 NOMOR: 2 HALAMAN: 177 - 186 URL: HTTP://GEEJ.STKIPGETSEMPEN A.AC.ID/HOME/ARTICLE/VIEW/126 |
| 2 | ENGLISH PRE-SERVICE TEACHERS' KNOWLEDGE OF LINGUISTICS IN INDONESIA | ♦ CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. | JOURNAL OF ELT RESEARCH ISSN: 2502-292X / E-ISSN = 2527-7448 VOLUME: 4 NOMOR: 2 HALAMAN: 42 - 55 URL: HTTP://WWW.JOURNAL.UHAMKA .AC.ID/INDEX.PHP/JER/ARTICLE/VIEW/ 3018 |
| 3 | ENGLISH PRE-SERVICE TEACHERS' KNOWLEDGE OF LINGUISTICS IN INDONESIA | ♦ CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. | JOURNAL OF ELT RESEARCH ISSN: 2502-292X / E-ISSN = 2527-7448 VOLUME: 4 NOMOR: 2 HALAMAN: 42 - 55 URL: HTTP://WWW.JOURNAL.UHAMKA .AC.ID/INDEX.PHP/JER/ARTICLE/VIEW/ 3018 |

JENIS LUARAN: BUKU/BAHAN AJAR

Jumlah: 1

| No. | Judul | Buku |
|-----|--|---|
| 1 | BUKU AJAR AUDIO VISUAL MEDIA FOR TEFL (TEACHING ENGLISH AS FOREIGN LANGUAGE) | PENERBIT: RAJAWALI PERS, DEPOK, JAWA BARAT ISBN : 978-602-425-288-5 JML. HALAMAN :156 |

Jumlah: 1

**JENIS LUARAN: PEMAKALAH FORUM ILMIAH**

| No. | Nama Dosen | Judul Makalah | Penyelenggara |
|-----|--|---|---|
| 1 | SILIH WARNI PH.D NIDN : 0302128002 STATUS : ANGGOTA | THE USE OF MOBILE PHONE FEATURES BY EFL STUDENTS IN A PRIVATE UNIVERSITY IN JAKARTA FORUM : UICELL (UHAMKA INTERNATIONAL CONFERENCE ON ELT AND CALL) | INSTITUSI : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA TGL : 21/11/2019 - 22/11/2019 TEMPAT : JAKARTA |
| | CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. NIDN : 0304029201 STATUS : ANGGOTA | | |

JENIS LUARAN: HKI

Jumlah: 0

| No. | Nama Dosen | Judul | HKI |
|-----|------------|-------|-----|
|-----|------------|-------|-----|

JENIS LUARAN: LUARAN LAIN

Jumlah:

| No. | Luaran | Deskripsi Singkat |
|-----|--------|-------------------|
|-----|--------|-------------------|

PENELITIAN MANDIRI

Jumlah: 0

| No. | Tahun | Judul | Lokasi |
|-----|-------|-------|--------|
|-----|-------|-------|--------|

PENELITIAN INTERNAL: PENELITIAN PENGEMBANGAN IPTEK (PPI)

Jumlah: 3

| No. | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Batch Penelitian |
|-----|---|--|------------------|
| 1 | KETUA: CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. | PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (MOODLE) DALAM PENGAJARAN GRAMMAR BAHASA INGGRIS MAHASISWA | BATCH 2 - 2020 |
| 2 | KETUA: DR. ROSLAINI M.HUM ANGGOTA 1: CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. | PENGGUNAAN TEXT ALOUD SOFTWARE DALAM PEMBELAJARAN ENGLISH PRONUNCIATION | BATCH 2 - 2019 |
| 3 | KETUA: DR. ROSLAINI M.HUM ANGGOTA 1: CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. | IMPLEMENTASI METODE JUST-IN-TIME TEACHING BERBASIS WEB BASED TECHNOLOGY DALAM PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MEDIA FOR TEFL | BATCH 1 - 2018 |

PENELITIAN INTERNAL: PENELITIAN DASAR KEILMUAN (PDK)

Jumlah: 1

| No. | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Batch Penelitian |
|-----|---------------|------------------|------------------|
|-----|---------------|------------------|------------------|



SIMAKIP

Sistem Informasi Manajemen & Kinerja Penelitian

Lembaga Penelitian dan Pengembangan - Universitas Muhammadiyah Prof DR. HAMKA

Tlp. 021-8416624, 87781809; Fax. 021-87781809; Email : lemlit@uhamka.ac.id

-
- | | | | |
|---|---|---|----------------|
| 1 | KETUA: CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM. ANGGOTA 1: FIDANIAR TIARSIWI M.PD. | ANALISIS PERSEPSI PEMELAJAR BAHASA INGGRIS DI INDONESIA TENTANG PEMBELAJARAN GRAMMAR BAHASA INGGRIS | BATCH 1 - 2019 |
|---|---|---|----------------|

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi pelaporan kinerja penelitian dosen Universitas Muhammadiyah Prof DR HAMKA.

Jakarta, 26 Juni 2020
Pembuat Kinerja Penelitian

CAHYA KOMARA S.PD., M.HUM.

Lampiran 5. Surat Pernyataan Kesiediaan Kerjasama Mitra (Sementara)



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUSUKAN 07 PAGI
Jl. Tanah Merdeka RT 008 RW 005, (021) 8413215

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Nurul Huriyah, S.Pd
2. Jabatan : Kepala Sekolah SDN Susukan 07 Pagi
3. Nama Mitra : SDN Susukan 07 Jakarta Timur
4. Bidang Usaha : Pendidikan, Sosial
5. Alamat : Jl. Tanah Merdeka, Kp. Rambutan Jakarta Timur

Menyatakan bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Program PKM yang berjudul “*Pelatihan Media Pembelajaran Digital bagi Guru SDN Susukan 07 di Era School From Home (SFH)*”, guna menerapkan IPTEK dengan tujuan mengembangkan produk/jasa atau target sosial lainnya, dengan:

Nama Ketua Tim Pengusul : Dr. Roslaini, M.Hum

NIDN : 0006076401

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Bersama ini pula kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara Pelaksanaan Kegiatan Program ini tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga.

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

Jakarta, 25 Juni 2020

Nurul Huriyah, S.Pd

MEDIA PEMBELAJARAN

MAKNA MEDIA
JENIS MEDIA

Pemateri 1
Dr. Roslaini, M.Hum

1

APA MEDIA?

1. Semua benda yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa
2. Sebagai alat bantu mengajar yang dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran.
3. Media memiliki karakteristik dan kemampuan dalam menyangkan pesan dan informasi

2

Apa Media dlm Pembelajaran?

↓

SEGALA SESUATU YANG DAPAT MENYALURKAN INFORMASI DARI SUMBER KE PENERIMA/SISWA

```

    graph LR
      A[SUMBER] --> B[MEDIA]
      B --> C[PENERIMA/SISWA]
    
```

3

TUJUAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Memberi kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam penggunaan teknologi
4. Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan

4

APA FUNGSI MEDIA?

1. Memperjelas penyajian pesan yang terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
3. Untuk mengatasi sikap pasif siswa
4. Penyediaan lingkungan belajar yang berbeda

5

JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

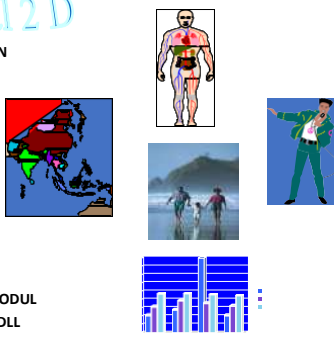
1. Media visual dua dimensi tidak transparan
2. Media visual dua dimensi yang transparan
3. Media visual tiga dimensi
4. Media Audio
5. Media Audio –Visual
6. Multimedia



6

Media Visual 2 D

1. CHART ATAU BAGAN
2. MEDIA PAPAN
3. KARIKATUR
4. FLIP CART
5. DIAGRAM
6. POSTER
7. GRAFIK
8. KOMIK.
9. PETA
10. PHOTO
11. BUKU, MAJALAH, MODUL
12. DIKTAT, MAKALAH DLL



7

MULTIMEDIA

Interaktif

Belajar menjadi Mudah dan Menyenangkan

8

APA ITU MULTI MEDIA BERBASIS KOMPUTER?

- Mengintegrasikan teks, gambar, grafis, dan suara yang dioperasikan dgn komputer
- Bentuknya: Hyper media, Video interaktif, CD-room, Digital Video Interaktif, dan Virtual Reality

9


PENGERTIAN

- ❖ Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”.
- ❖ Multi berarti banyak, sehingga multimedia dapat diartikan sebagai gabungan dari berbagai media yang terintegrasi.
- ❖ Kombinasi berbagai media dimanfaatkan secara harmonis dan terintegrasi sehingga menghasilkan satu program pembelajaran yang sinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- ❖ Program pembelajaran yang disajikan dalam bentuk CD /off line

10

FUNGSI


Memperkaya produk bahan belajar
Memperkaya bahan ajar yang diajarkan di kelas.



11

MANFAAT

- ✓ Mendorong siswa belajar secara mandiri
- Membantu siswa meningkatkan pemahaman materi
- ✓ Membantu dan mendorong guru dalam menjelaskan hal-hal yang sulit digambarkan dengan kata-kata.



12

KARAKTERISTIK MULTIMEDIA

- ❖ Bersifat **fleksibel** (memberikan keleluasaan bagi guru untuk memilih materi & menggunakannya kepada siswa)
- ❖ Bersifat **self-pacing** (memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatannya dalam memahami materi)

13

13

KARAKTERISTIK MULTIMEDIA

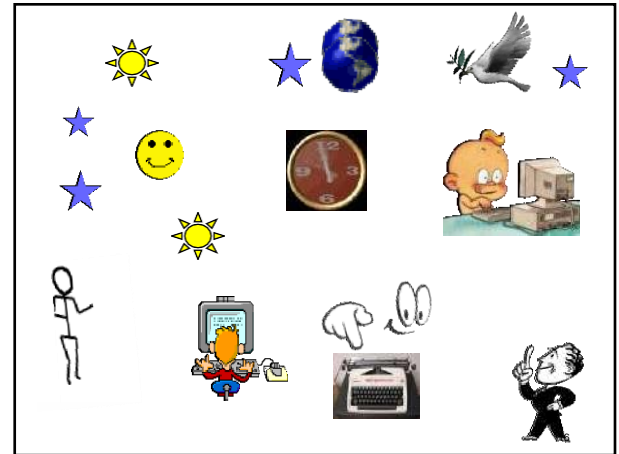
- ❖ Bersifat **content-rich** (memberikan informasi yang kaya baik dari isi maupun medianya)
- ❖ Bersifat **interaktif** (memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan respon dan mencoba simulasi)

14

14



15



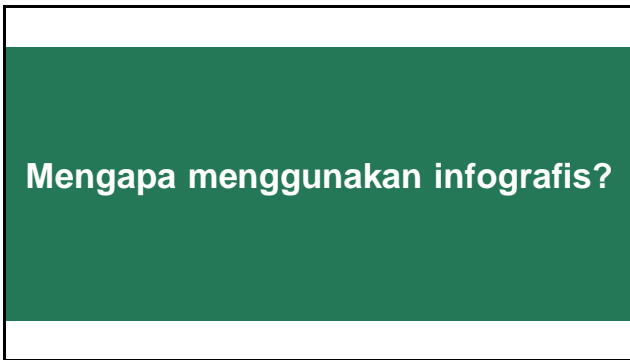
16



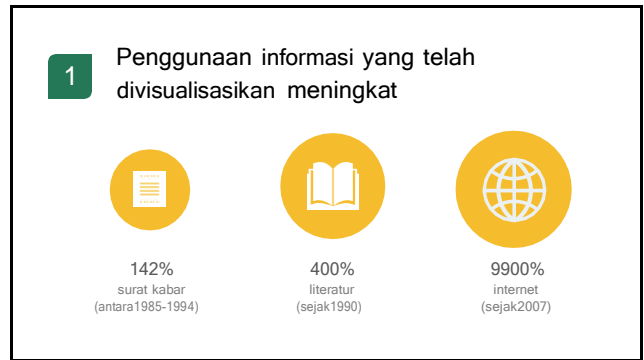
1



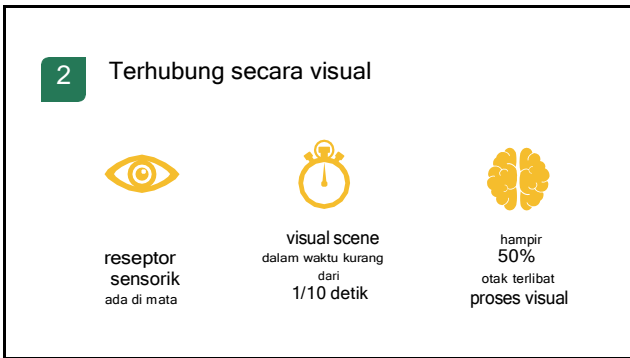
2



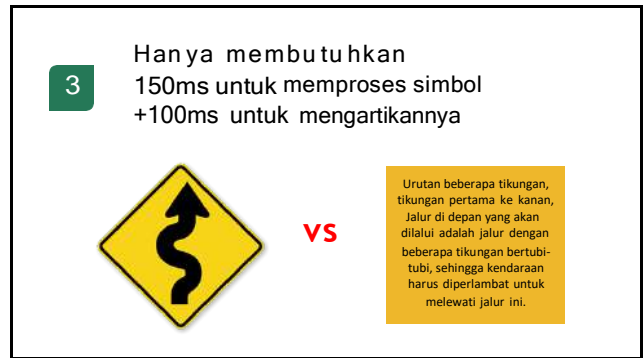
3



4



5



6

4 Memiliki informasi berlebih



menerima 5x Lebih banyak informasi tiap harinya



rata-rata kita mengonsumsi 34 gigabyte atau 100,500 kata informasi di luar pekerjaan tiap harinya



rata-rata kita hanya membaca 28% kata tiap kita berkunjung

7

5 Lebih menarik



Peneliti menemukan bahwa warna visual dapat meningkatkan keinginan membaca hingga 80%

8

6 Lebih mudah diakses



70% tingkat pemahaman untuk label dengan teks saja



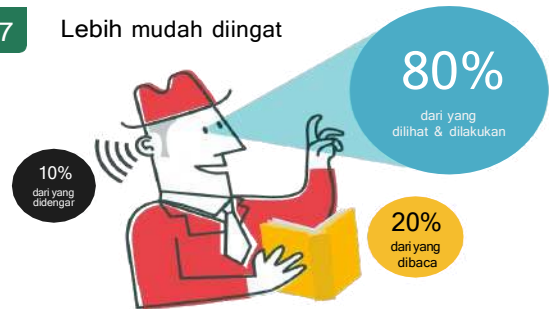
95% tingkat pemahaman untuk label dengan teks dan gambar

Sebuah studi tentang tingkat pemahaman seseorang dalam mengartikan label dari obat-obatan:

Orang yang mengikuti petunjuk dengan teks dan ilustrasi melakukan 323% lebih baik daripada orang yang mengikuti petunjuk tanpa ilustrasi

9

7 Lebih mudah diingat



10

8 Lebih persuasif



50% penonton diyakinkan oleh presentasi verbal murni



67% penonton diyakinkan oleh verbal yang menyertai visual



Menambahkan gambar membuat orang lebih cenderung percaya dengan apa yang mereka baca

11

INFOGRAFIS

Mudah Dicerna

Mudah untuk Berbagi

Sangat Menyenangkan

Source: Neomam studio

12

Selanjutnya

13

Jenis-jenis infografis

14

1

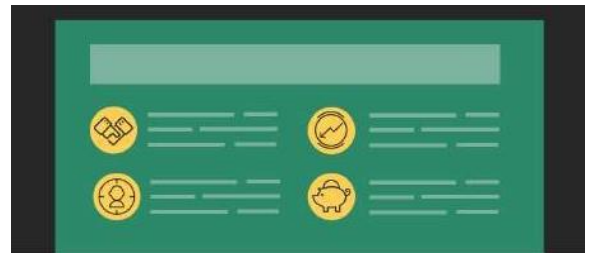
Grafik campuran
Infografis mencakup berbagai
bagian yang berbeda untuk
menampilkan data



15

2

Daftar infografis
sebagian besar adalah teks yang mencantumkan
informasi tentang subjek yang diberikan



16

3

Timeline
melihat bagaimana subjek berubah dari waktu ke waktu



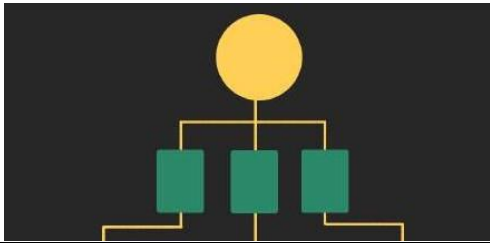
17

4

How to guide
adalah panduan
langkah demi langkah
untuk menciptakan
sesuatu

18

5 Diagram alir dimulai pada satu titik dan melihat titik-titik yang bercabang berdasarkan keputusan yang berbeda



19

6 Perbandingan membandingkan dan kontras dua subjek yang berbeda

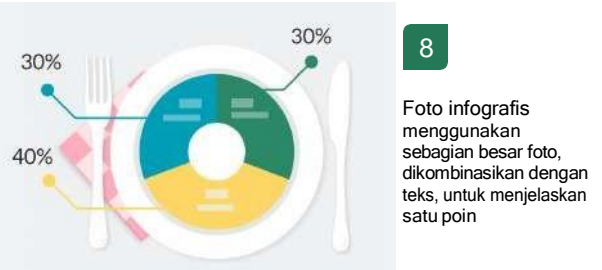


20

7 Infografis berbasis lokasi menggunakan peta untuk memvisualisasikan data geografis



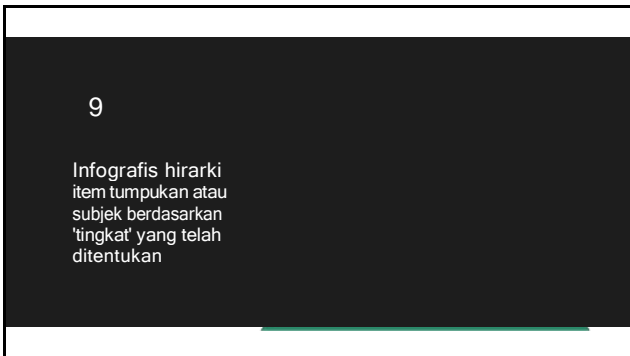
21



8 Foto infografis menggunakan sebagian besar foto, dikombinasikan dengan teks, untuk menjelaskan satu poin

22

9 Infografis hirarki item tumpukan atau subjek berdasarkan 'tingkat' yang telah ditentukan



23



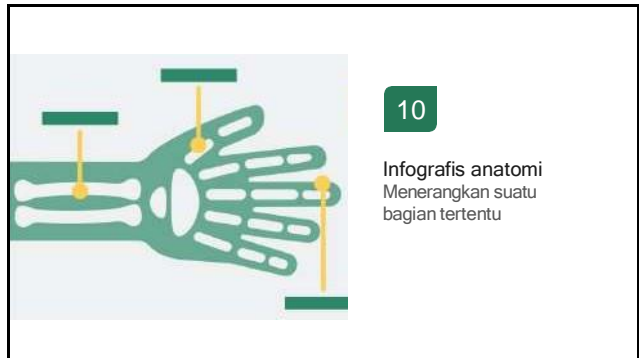
10 Bagan tunggal adalah bagan (seperti grafik batang atau garis) yang memvisualisasikan data pada subjek

24

11

Visualisasi angka
menambahkan
gambar ke statistik
agar lebih menarik

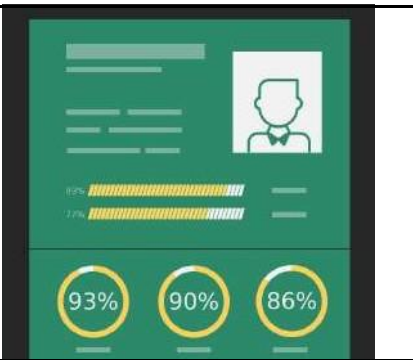
25



26

11

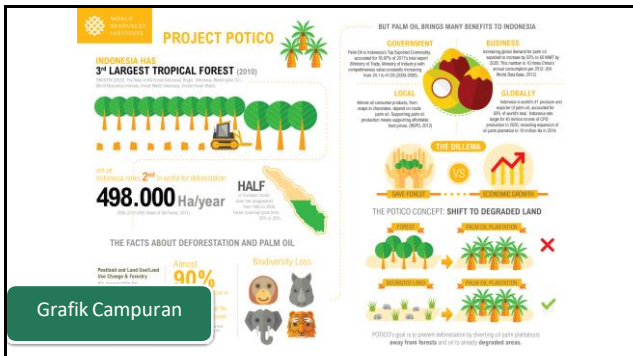
Visual
resume (cv)
adalah resume
dalam bentuk
form infografis



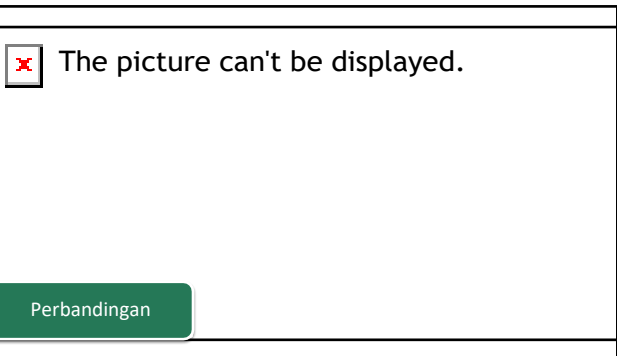
27

MARTABAK (MARI KITA MENEBAK)

28



29



30

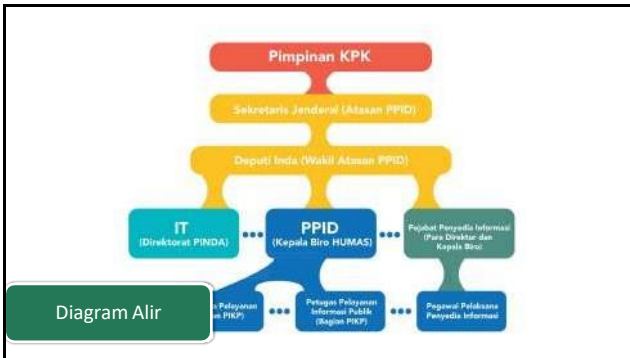


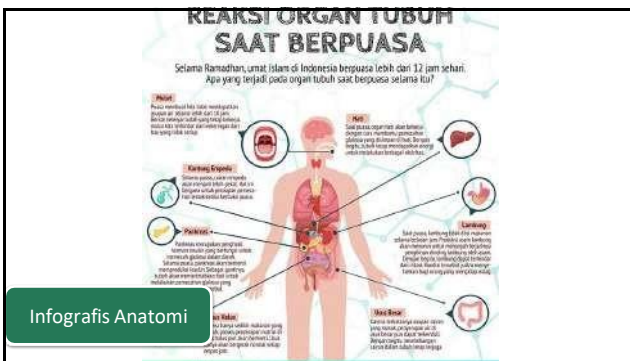
Diagram Alir

31



Foto Infografis

32

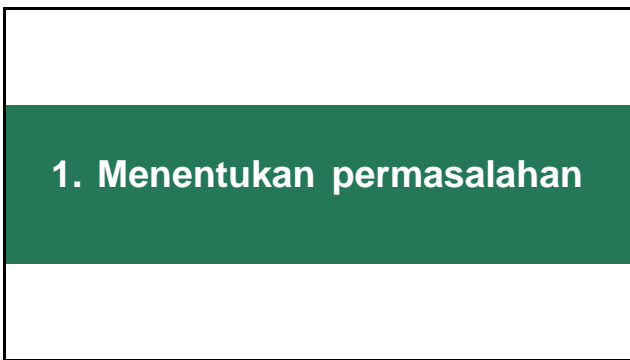


Infografis Anatomi

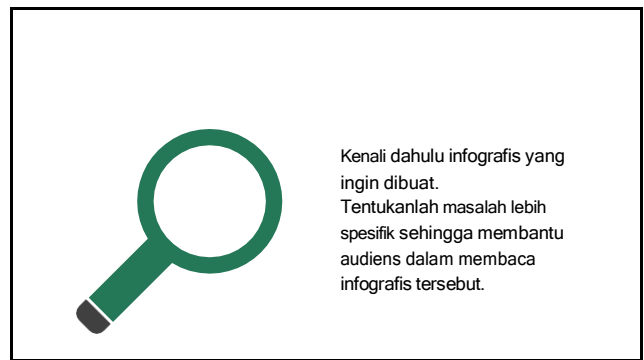
33



34



35



36

2. Mengumpulkan data

37

1 Mencari data

- Data sendiri
- Literatur
- Internet

38

2 Menyaring data

39

3. Memvisualisasikan data

bagaimana menyajikan data secara visual

40

1 Menginformasikan

Buat statistik numerik menonjol dengan teks besar dan berani dan berwarna

Buat perhatian ekstra dengan memasang ikon dengan teks

Sorot dengan bagan atau pictograph

41

2 Perbandingan

Membandingkan dari waktu ke waktu


Membandingkan nilai masing-masing

Membandingkan keseluruhan


Membandingkan dari keseluruhan kategori

42


3 Perubahan




perubahan yang terus berlanjut sepanjang waktu.



menunjukkan kejadian diskrit pada waktunya.




menampilkan data spasial.



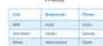
data yang berubah selama ruang dan waktu.

43


4 Terorganisir




menunjukkan peringkat atau urutan bila Anda ingin memberikan informasi tambahan tentang setiap elemen.




menunjukkan peringkat atau urutan saat Anda ingin pembaca dapat mencari nilai yang spesifik.





menunjukkan order dalam suatu proses





menunjukkan kelompok yang terorganisir (seperti yang terlihat di diagram Venn dan peta pikiran).













atau gunakan grafik lainnya

44

5 Berhubungan




menampilkan dua variabel untuk satu set data.



membandingkan beberapa kumpulan data terkait.

45

6 Eksplorasi



Tidak ada poin tertentu untuk bereksplorasi - gaya visualisasi benar-benar akan bergantung pada spesifikasi data yang dimiliki.

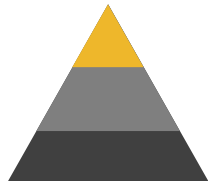
Anda harus memiliki semua yang dibutuhkan untuk memilih grafik yang sesuai untuk setiap rangkaian data yang ingin divisualisasikan. Pikirkan saja informasi apa yang ingin ditekankan, dan pilihlah bagan yang sesuai dengan itu.

46

4. Tata letak elemen

47

1 Buat arus informasi alami



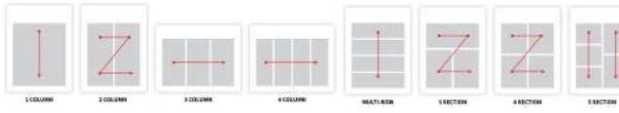
Mulailah dengan memberi tahu pembaca apa yang akan mereka dapatkan dari infografik (masalah utama).
Dilanjutkan dengan grafik yang membahas "pertanyaan pendukung", dan kemudian mengemukakan semuanya ke rumah dengan grafik yang membahas "pertanyaan menyelidik".

piramida pertanyaan untuk memandu tata letak dan arus informasi Anda.

48

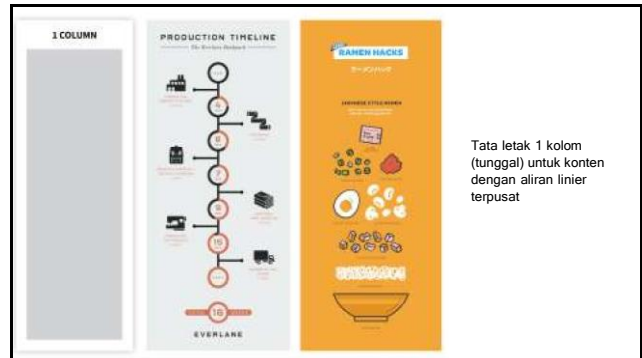
2

Gunakan tata letak grid untuk menambahkan struktur dan keseimbangan infografis



elemen secara berurutan merupakan taktik untuk dalam pembuatan infografis.

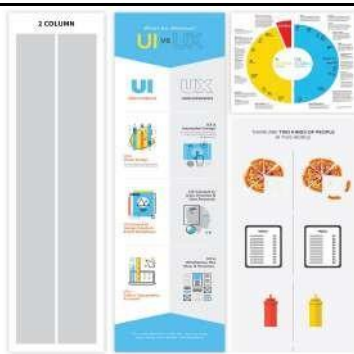
49



Tata letak 1 kolom (tunggal) untuk konten dengan aliran linier terpusat

50

Konten perbandingan



51



Tata letak dengan banyak kolom untuk informasi yang sama penting

52

“

Apapun tata letak yang digunakan, atur jarak elemen secara berkala sehingga menciptakan struktur dan keseimbangan yang baik.

53

3

Menggunakan template

“

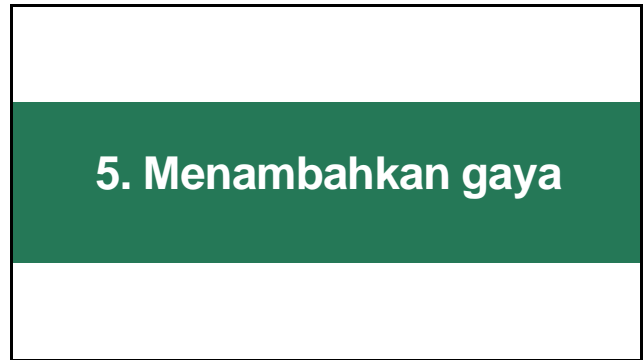
Jika membuat tata letak dari awal terlalu menakutkan, carilah template infografis siap pakai yang dapat dipersonalisasi agar sesuai dengan data yang dimiliki. Pilih template infografis berdasarkan strukturnya, lalu mainkan dengan gaya.

54



Pikirkan berapa banyak data yang akan divisualkan (untuk menentukan jumlah kolom yang baik dalam tata letak infografis). Gunakan template infografis sesuai dengan banyaknya data yang dimiliki

55



56



57



58



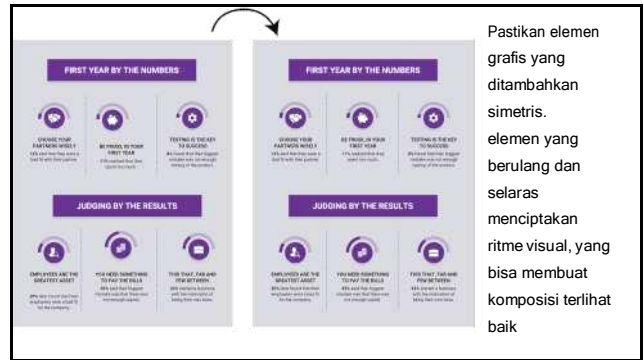
59



60



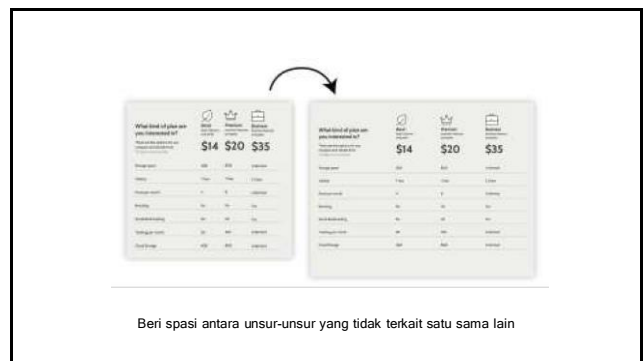
61



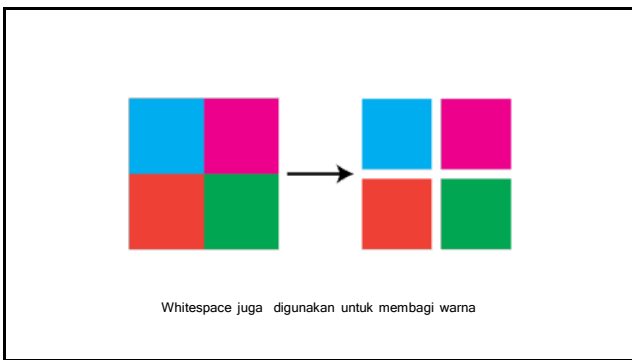
62



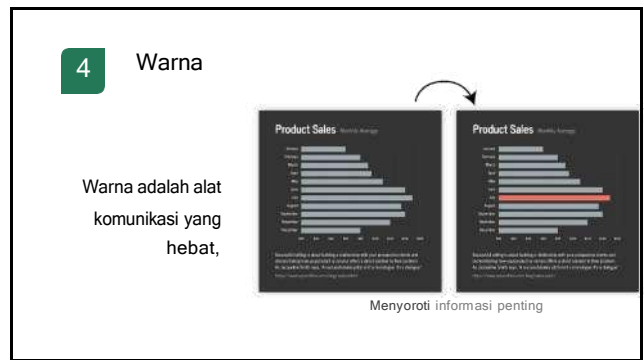
63



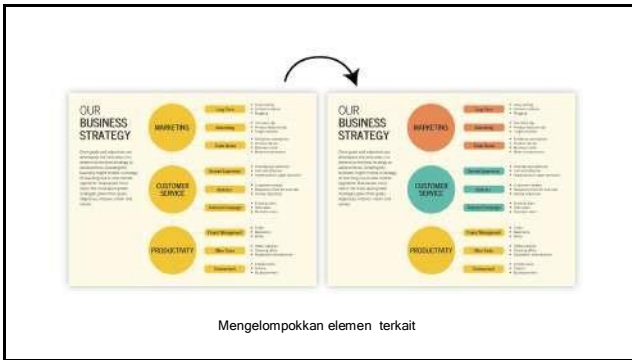
64



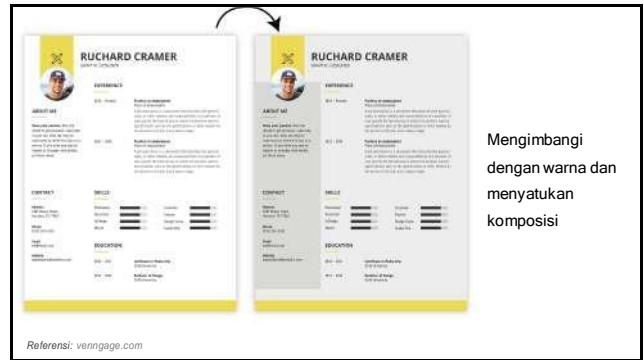
65



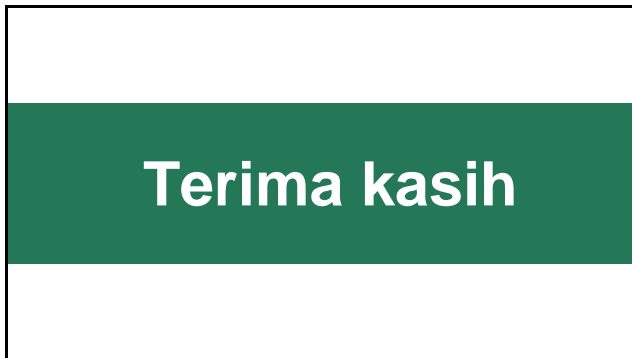
66



67



68



69