

# LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DAN PUBLIC  
SPEAKING BAGI GURU SDIT INSAN CENDEKIA, TERAS, BOYOLALI, JAWA  
TENGAH  
(5 November 2021)**

**Tim Pelaksana :**

Sri Huning Anwariningsih, ST, M. Kom (Dosen/Ketua)  
Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn (Dosen/Anggota)  
Prof. Dr. Ir. Kohar Sulistyadi, MSIE (Dosen/Anggota)  
Wisnu Habibi (Mahasiswa/Anggota)  
Ipong Setyawan (Mahasiswa/Anggota)


Pengabdian pada Masyarakat Ini dilaksanakan sesuai dengan  
Surat Penugasan Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat  
Nomor: 0238/ST/LPPM/Usahid-Ska/X/2021 Tanggal 4 November 2021

**FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI, DAN KESEHATAN  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA  
SURAKARTA  
2021**


**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KEGIATAN  
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**

1. Judul : Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Animasi Dan Public Speaking Bagi Guru Sdit Insan Cendekia, Teras, Boyolali, Jawa Tengah
2. Bidang Ilmu : Teknologi
3. Ketua Pelaksana
  - a. Nama Pelaksana : Sri Huning Anwariningsih, ST, M.Kom
  - b. Jenis Kelamin : Perempuan
  - c. NIDN : 0017067901
  - d. Pangkat/golongan : Penata Tingkat 1/III d
  - e. Jabatan : Lektor Kepala
  - f. Fakultas/Jurusan : Informatika
4. Jumlah Pelaksana : 5 orang
5. Lokasi Penelitian : SDIT Insan Cendekia kampus 2, Teras, Boyolali
6. Waktu : 1 hari
7. Biaya : Rp. 1.500.000,- (Satu Juta Lima Ratus Ribu Rupiah)

Menyetujui,  
Ketua LPPM

  
Rusnandari Retno Cahyani, SE, M.Si  
NIDN.0601058202

Surakarta, 23 November 2021  
Ketua Pelaksana.

  
Sri Huning A. ST, M.Kom  
NIDN. 0017067901

## RINGKASAN

Kondisi pandemi COVID memaksa mitra untuk menjalankan pembelajaran dengan system Belajar Dari Rumah (BDR). Selain itu amanat dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional IV Pemerintah Indonesia tahun 2020-2024 menjadi tantangan bagi mitra untuk mengembangkan kualitas SDM guru. Mitra SDIT Insan Cendekia berada di Desa Kadireso, Kecamatan Teras, Kabupaten Boyolali. **Permasalahan** dari mitra adalah masih minimnya media pembelajaran daring khususnya video simulasi/multimedia dan alat peraga yang dimiliki, dan ditambah masih rendahnya kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran visual. Solusi dari permasalahan prioritas mitra adalah : pelatihan serta pendampingan bagi guru dalam membuat media pembelajaran. **Tujuan**/luaran dan target dari kegiatan ini adalah: (1) Peningkatan ketrampilan mitra dalam pembuatan media pembelajaran sehingga jumlah media/video pembelajaran yang diproduksi guru minimal 50% dari jumlah guru, (2) Pelatihan public speaking untuk para guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara di depan kamera. **Metode** yang digunakan dalam kegiatan ini adalah : (1) Tahap Perencanaan meliputi survei lapangan, koordinasi dengan mitra/tim, perizinan, dan pengumpulan data, (2) Tahap pelaksanaan kegiatan meliputi : pencarian sumber pustaka, pelatihan dan pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran, dan tahap (3) adalah evaluasi evaluasi pelatihan. Setelah selesai program kegiatan pengabdian ini diharapkan adanya **keberlanjutan** yaitu para guru mitra diharapkan juga dapat membuat media pembelajaran berbasis animasi kemudian menularkan ilmunya kepada guru-guru Sekolah Dasar lain di sekitar mitra.

## TIM PELAKSANA KEGIATAN PENGABDIAN

No	Nama Dosen	Materi
1.	Sri Huning A, ST, M.Kom	<b>Materi I</b> Mensiasati pembelajaran daring dengan mengoptimalkan teknologi informasi
2	Prof. Dr. Ir. Kohar Sulistyadi, MSIE	<b>Materi II</b> Percaya Diri berbicara di depan Kamera
3	Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn	<b>Materi III</b> Pembuatan Media Pembelajaran Animasi dengan Video Maker
4	Wisnu Habibi (Mahasiswa/Anggota)	Pendamping Pelatihan
5	Ipong Setyawan (Mahasiswa/Anggota)	Pendamping Pelatihan

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kami haturkan kepada ALLAH SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-NYA kepada kita semua sehingga kegiatan pengabdian dengan judul “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Animasi Dan Public Speaking Bagi Guru SDIT Insan Cendekia, Teras, Boyolali, Jawa Tengah”.

Kami menyadari bahwa kegiatan ini tidak akan terlaksana jika tidak mendapat bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, kami ingin menghaturkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Ir. Mohamad Harisudin, M.Si selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan izin kepada kami untuk melaksanakan pengabdian sebagai salah satu bentuk Tridharma Perguruan Tinggi.
  2. Ibu Rusnandari Retno Cahyani, SE, M.Si selaku ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) USAHID Surakarta yang sudah memberikan izin penelitian.
  3. Bapak Badruzzaman, ST, S.Pd, Selaku Kepala Sekolah SDIT Insan Cendekia yang sudah memberikan izin dan memberikan banyak bantuan/kemudahan dalam pelaksanaan kegiatan ini.
  4. Para dosen dan mahasiswa yang sudah terlibat langsung dalam kegiatan Penelitian ini
- Besar harapan kami bahwa Laporan pengabdian ini menjadi bermanfaat bagi banyak pihak.

Surakarta, November 2021

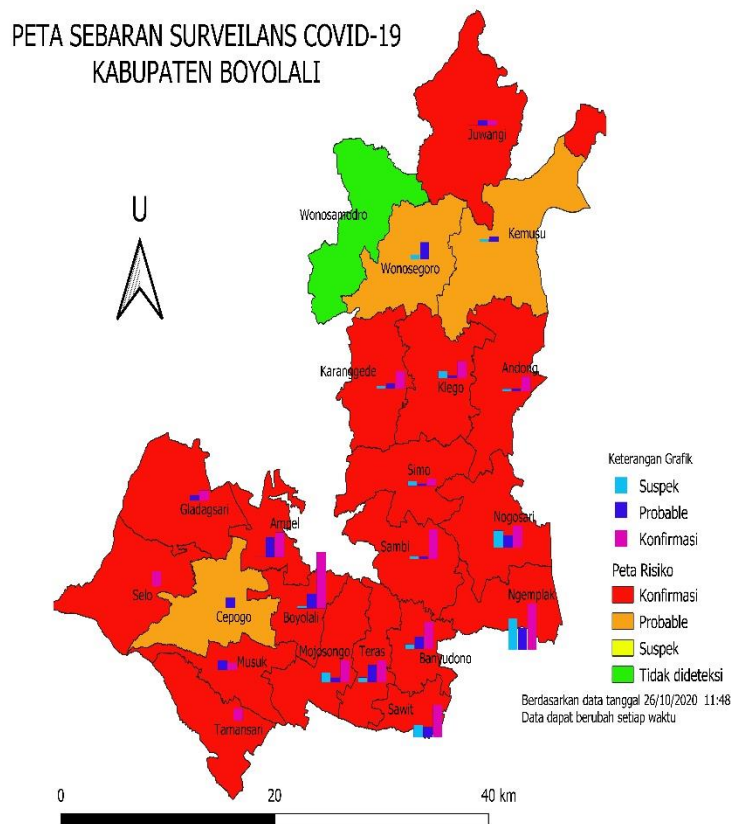
## DAFTAR ISI

Halaman pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Tim Pelaksana Kegiatan	iv
Kata pengantar	v
Daftar isi	vi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Permasalahan Mitra	3
1.3. Tujuan Kegiatan	3
1.4. Manfaat Kegiatan	3
<b>BAB II. METODEDE KEGIATAN</b>	<b>5</b>
2.1. Khalayak Sasaran	5
2.2. Metode Kegiatan	5
2.3. Langkah-Langkah Kegiatan	5
2.4. Faktor Pendukung dan Penghambat	5
<b>BAB III. PELAKSANAAN KEGIATAN</b>	<b>6</b>
<b>BAB IV. PENUTUP</b>	<b>7</b>
4.1. Kesimpulan	7
4.2. Saran	7
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
1. Surat Tugas	
2. Foto-foto Kegiatan	
3. Materi Ceramah	

## BAB I. PENDAHULUAN

### 1.1. Analisis Situasi

Perkembangan pandemik COVID-19 di Propinsi Jawa Tengah khususnya di Kabupaten Boyolali masing tinggi. Berdasar data dari situs <https://covid19.boyolali.go.id/>, data akumulasi pasien terkonfirmasi positif sampai dengan tanggal 26 Oktober 2020 sebanyak 1086 dengan pasien sebanyak 82 masih dirawat inap, 75 isolasi mandiri, 887 sembuh, dan 42 orang meninggal dunia. Meski ada daerah sudah zona hijau dan orange, tetapi sebagian besar tempat masih zona merah termasuk di dalamnya adalah wilayah Kecamatan Teras dimana lokasi mitra berada (Gambar 1.1).



Gambar 1.1. Peta Sebaran Covid-19 Kabupaten Boyolali (data per 26 Oktober 2020)  
(Sumber : <https://covid19.boyolali.go.id/detail/155/> ) (Boyolali, 2020)

Masih adanya penambahan jumlah pasien terkonfirmasi positif di wilayah Indonesia, mendorong Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID-19) dan diperkuat dengan dikeluarkannya surat edaran Mendikbud nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID-19) dengan tujuan. Dalam surat edaran ini disebutkan bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua. Pemerintah Kabupaten Boyolali sendiri merespon surat edaran menteri tersebut dengan mengeluarkan surat

edaran tentang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) di Boyolali selama masa pandemik COVID-19 ini. Kondisi tersebut memaksa mitra untuk menjalankan pembelajaran dengan sistem Belajar Dari Rumah (BDR). Selain itu, salah satu sasaran pembangunan nasional sebagaimana diamanatkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) RPJMN IV tahun 2020—2024 yaitu “Kesejahteraan masyarakat yang terus meningkat”. Salah satu agenda pembangunan dalam RPJMN IV tahun 2020—2024 yang menjadi Prioritas Nasional yaitu meningkatkan SDM yang berkualitas dan berdaya saing. Arah kebijakan dan strategi pendidikan dan kebudayaan kurun waktu 2020—2024 dalam rangka mendukung pencapaian Prioritas Nasional yaitu meningkatkan SDM yang berkualitas dan berdaya saing adalah melalui Kebijakan Merdeka Belajar yang bercita-cita menghadirkan pendidikan bermutu tinggi bagi semua rakyat Indonesia. Guru/pendidik dituntut menjadi agen perubahan dan sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.

Mitra (SDIT Insan Cendekia) berada di Desa Kadireso, Kecamatan Teras, Kabupaten Boyolali. SDIT Insan cendekia sampai dengan pelaporan tahun ajaran 2019/2020, memiliki siswa laki-laki sebanyak 150 dan siswa perempuan sebanyak 125. Dimana 275 siswa tersebut terbagi dalam 12 rombongan belajar dengan diampu oleh 15 guru (yang terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran baik guru tetap yayasan maupun guru honorer). SDIT Insan Cendekia meskipun sudah memiliki 1 (satu) buah laboratorium, akan tetapi jumlah komputernya hanya 5 komputer desktop dengan spesifikasi yang sudah tidak dapat digunakan lagi dalam pembelajaran karena masih menggunakan sistem operasi Windows XP yang sudah *out-of-date* (Gambar 2).



Gambar 1.2. Kondisi Laboratorium SDIT Insan Cendekia

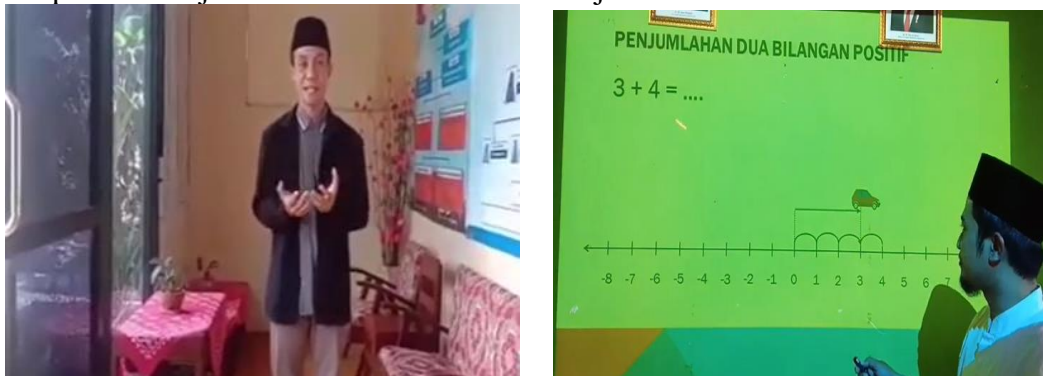
Surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan tentang pembelajaran daring/program BDR menuntut setiap satuan pendidikan harus menyediakan sarana dan prasarana yang dimiliki guru dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh baik secara daring maupun luring selama darurat COVID-19 (seperti ketersediaan gawai/komputer/laptop untuk fasilitas pembelajaran daring, akses internet ke media pembelajaran daring dan luring, memastikan bahwa distribusi sarana pembelajaran luring dan alat peraga ke rumah peserta didik termasuk alat peraga pendidikan bagi peserta didik penyandang disabilitas (bagi yang tidak memiliki akses ke pembelajaran daring) berjalan lancar, dan satuan pendidikan mengupayakan adanya layanan dukungan psikososial bagi pendidik, orang tua/wali, dan peserta didik). Selain itu, guru/pengajar juga dituntut untuk memiliki perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang terhubung internet. Guru juga dituntut untuk menyiapkan media media pembelajaran, seperti format teks, audio/video simulasi, multimedia, alat peraga, dan sebagainya. Guru juga diharapkan meningkatkan kapasitas guna mendukung keterampilan menyelenggarakan PJJ pada situasi darurat COVID-19. **Tuntutan ini menjadi permasalahan utama dari mitra.**

Berdasarkan wawancara dan observasi awal, permasalahan dari mitra adalah masih minimnya media pembelajaran daring khususnya video simulasi/multimedia dan alat peraga



yang dimiliki, dan ditambah belum adanya kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran visual. Pemerintah sebenarnya sudah menyediakan beberapa link sumber belajar, akan tetapi secara karakter psikososial, siswa akan jauh merasa nyaman dan paham ketika yang memberi materi adalah gurunya sendiri. Apalagi jika sebuah desa memiliki karakteristik bahasa dan budaya masing-masing. Penyampaian dengan bahasa dan budaya setempat, akan lebih dipahami oleh siswa.

Selain permasalahan di atas, pembelajaran daring selama COVID 19 ini masih dilakukan menggunakan media *WhatsApps Group* ke grup orang tua siswa. Meski ada beberapa guru yang sudah memiliki laptop tetapi spesifikasi laptop guru juga belum memenuhi spesifikasi minimal untuk pembuatan ataupun editing video pembelajaran. Sehingga sebagian besar guru sebagian masih menggunakan *handphone* pribadi dalam pembelajaran daring. Pembuatan video pembelajaran juga dilakukan dengan *handphone* sehingga secara kualitas jauh di bawah standar baik secara gambar maupun suara karena *handphone* yang dimiliki guru juga bukan *handphone* dengan fasilitas canggih. Hampir seluruh guru, dalam membuat video hanya alakadarnya, karena mereka belum memiliki ketrampilan tentang cara membuat video pembelajaran dengan kualitas baik (Gambar 3). Bahkan masih ada guru yang masih gagap teknologi. Kondisi ini membuat proses Belajar Dari Rumah dari mitra menjadi tidak maksimal.



Gambar 1.3. Sarana Pembelajaran Daring yang digunakan Guru Saat Ini

Adanya kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan mitra.

## 1.2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis yang dilakukan bersama mitra, maka diputuskan bersama bahwa permasalahan mitra yang menjadi prioritas adalah masih minimnya ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran baik yang berbentuk aplikasi presentasi interaktif maupun berbentuk video pembelajaran yang layak di-*upload* ke *channel* youtube. Selain itu guru masih belum luwes berbicara di depan kamera karena kemampuan *public speaking* yang masih rendah.

## 1.3. Tujuan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran sehingga jumlah media/video pembelajaran yang diproduksi guru minimal 50% dari jumlah guru.

## 1.4. Manfaat Kegiatan

1. Manfaat yang didapatkan dari peserta ini adalah bertambahnya kemampuan guru dalam *public speaking* dan membuat media pembelajaran berbasis animasi.

2. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk kewajiban universitas untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi

## **BAB II. METODE KEGIATAN**

### **2.1. Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran kegiatan seminar ini adalah guru-guru pengajar di SDIT Insan Cendekia Teras Boyolali. Kegiatan seminar diadakan di kampus SDIT Insan Cendekia Teras Boyolali pada tanggal 5 November 2021. Jumlah peserta yang menghadiri kegiatan pengabdian ini berjumlah 20an guru. Adapun yang menjadi narasumber dalam kegiatan ini adalah dosen Prodi Informatika serta program studi Desain Komunikasi Visual.

### **2.2. Metode Kegiatan**

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode ceramah yang disertai tanya jawab dan dilanjutkan dengan pendampingan. Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan materi. Sementara metode pendampingan untuk memberi kesempatan para peserta berkonsultasi terkait praktik pembuatan media pembelajaran.

### **2.3. Langkah-Langkah Kegiatan**

Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah ceramah dengan tahapan sebagai berikut:

1. Ceramah tentang Mensiasati pembelajaran daring dengan mengoptimalkan teknologi informasi
2. Pengantar singkat tentang Percaya Diri berbicara di depan Kamera dilanjutkan dengan praktik bersama mahasiswa
3. Pengantar singkat tentang Pembuatan Media Pembelajaran Animasi dengan Video Maker dilanjutkan praktik

### **2.4. Faktor Pendukung dan Penghambat**

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan dan hasil kegiatan dapat diidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam melaksanakan program pengabdian pada masyarakat ini. Secara garis besar faktor pendukung dan penghambat tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1. Faktor Pendukung**

- a. Tersedia narasumber yang memadai baik dari pihak Program Studi maupun dari praktisi.
- b. Antusiasme para peserta yang cukup tinggi terhadap pelaksanaan pengabdian ini dengan dibuktikan pada saat konseling banyak yang bertanya
- c. Dukungan dari institusi yang menyambut baik pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dan membantu tim pengabdian mengorganisasikan pelaksanaan kegiatan.
- d. Ketersediaan dana pendukung dari fakultas guna penyelenggaraan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

#### **2. Faktor Penghambat**

Hampir tidak ditemui kendala yang berarti dari pelaksanaan pengabdian ini.

### BAB III. PELAKSANAAN KEGIATAN

Mitra yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah SDIT Insan Cendekia yang berlokasi di Desa Kadireso, Kecamatan Teras, Kabupaten Boyolali, Propinsi Jawa Tengah. Kegiatan PPM yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode ceramah yang dilanjutkan dengan tanya jawab. Kegiatan ini dilaksanakan sehari yaitu pada hari tanggal 5 November dari pukul 08.00-16.00 WIB. Peserta kegiatan berjumlah 20 orang tua siswa/I SDIT Insan Cendekia Teras Boyolali dan lokasi penyelenggaraan pelatihan di Kampus SDIT Insan Cendekia Teras Boyolali.

Ada beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan, yaitu:

#### 1. Tahap Perencanaan

Ada beberapa kegiatan yang telah dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a. melakukan survei lapangan ke lokasi mitra untuk melihat kondisi mitra secara detail. Kemudian melakukan proses wawancara dan diskusi dengan pihak sekolah untuk identifikasi permasalahan.
- b. Melakukan koordinasi dengan mitra dan tim pelaksana, dengan melakukan identifikasi masalah yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk perancangan sistem dan materi yang digunakan untuk pelatihan dengan mitra.
- c. Melakukan perizinan dan penyampaian kegiatan pada instansi-instansi dan pihak-pihak terkait.
- d. Melakukan pengumpulan data-data yang terkait dan dibutuhkan pada kegiatan pengabdian ini.

#### 2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Beberapa kegiatan yang telah dilakukan pada tahap pelaksanaan kegiatan ini adalah:

- a. Pencarian pustaka untuk acuan materi yang digunakan selama kegiatan pengabdian ini.
- b. Pelatihan dan pendampingan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah :
  - Pelatihan *public speaking* untuk memberi ketrampilan untuk berbicara di depan kamera.
  - Pelatihan voice over audio/suara di depan kamera
  - Pelatihan pembuatan media pembelajaran baik membuat media presentasi interaktif maupun membuat video pembelajaran. Pelatihan ini akan memanfaatkan perangkat yang sudah dimiliki mitra.
  - pendampingan guru dalam media pembelajaran

#### 3. Tahap Evaluasi

Hasil evaluasi kegiatan pengabdian secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

- a. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
- b. Ketercapaian tujuan pelatihan
- c. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
- d. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Target peserta mencapai 95% dari keseluruhan jumlah guru SDIT Insan Cendekia. Ketercapaian target materi pada kegiatan pengabdian ini cukup baik, karena materi telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Secara keseluruhan kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan.

## **BAB IV. PENUTUP**

### **4.1. Kesimpulan**

Program pengabdian dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun meskipun target peserta belum tercapai. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti pengabdian dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir.

### **4.2. Saran**

Adanya kegiatan lanjutan yang berupa pendampingan yang menasar kepada siswa/I SDIT Insan Cendekia.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Tugas



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

### UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

Jl. Adi Sucipto 154, Solo 57144, Indonesia  
Tel. +62 - (0)271 - 743493, 743494, Fax. +62 - (0)271 - 742047  
p3m\_usahid@yahoo.com

#### SURAT PENUGASAN

Nomor: 0238/ST//LPPM/Usahid-Ska/X/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rusnandari Retno Cahyani, SE., M.Si  
Jabatan : Kepala LPPM  
Institusi : Universitas Sahid Surakarta

memberikan penugasan kepada :

1. Nama : Sri Huning Anwariningsih, ST, M.Kom  
Jabatan : Dosen  
Institusi : Universitas Sahid Surakarta
2. Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn  
Jabatan : Dosen  
Institusi : Universitas Sahid Surakarta
3. Nama : Prof. Dr. Ir. Kohar Sulistyadi, MSIE  
Jabatan : Dosen  
Institusi : Universitas Sahid Jakarta

Untuk melakukan pengabdian, pada 5 November 2021, dengan judul "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Animasi dan Public Speaking bagi Guru SDIT Insan Cendekia", dengan lokasi di Kota Boyolali.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 04 November 2021  
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA  
Yang menugaskan,

Rusnandari Retno Cahyani, SE., M.Si  
Kepala LPPM



Teladi dilaksanakan dengan baik,

*Zaman, s.7.1.p8-i*

Tembusan :

1. Arsip
2. Bag. Personalia(Uploud di Sysfo oleh DYS)

**Lampiran 2. Foto-foto Kegiatan**

**a. Foto Kegiatan Koordinasi dengan Mitra**







**b. Foto Kegiatan Pelatihan Voice Over Pelatihan voice over audio/suara di depan kamera**



**c. Foto Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran**



## **Lampiran 5. Materi Ceramah**

# OPTIMALISASI IT DALAM PEMBELAJARAN DARING

*Sri Huning Anwariningsih*

*Disampaikan pada Kegiatan Pengabdian di SDIT Insan  
Cendekia Boyolali  
5 November 2021*

# MANAGEMENT N PENDIDIKAN

# Manajemen Pendidikan



- Seni atau ilmu mengelola sumber daya pendidikan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara
- dapat pula didefinisikan sebagai seni dan ilmu mengelola *sumber daya* pendidikan mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien

# Sumber Daya Pendidikan



Sesuatu yang dipergunakan dalam penyelenggaraan pendidikan yang meliputi enam hal;

1. administrasi peserta didik
2. Administrasi tenaga pendidik
3. Administrasi keuangan
4. Administrasi sarana prasarana
5. Administrasi hubungan sekolah dan masyarakat
6. Administrasi layanan khusus

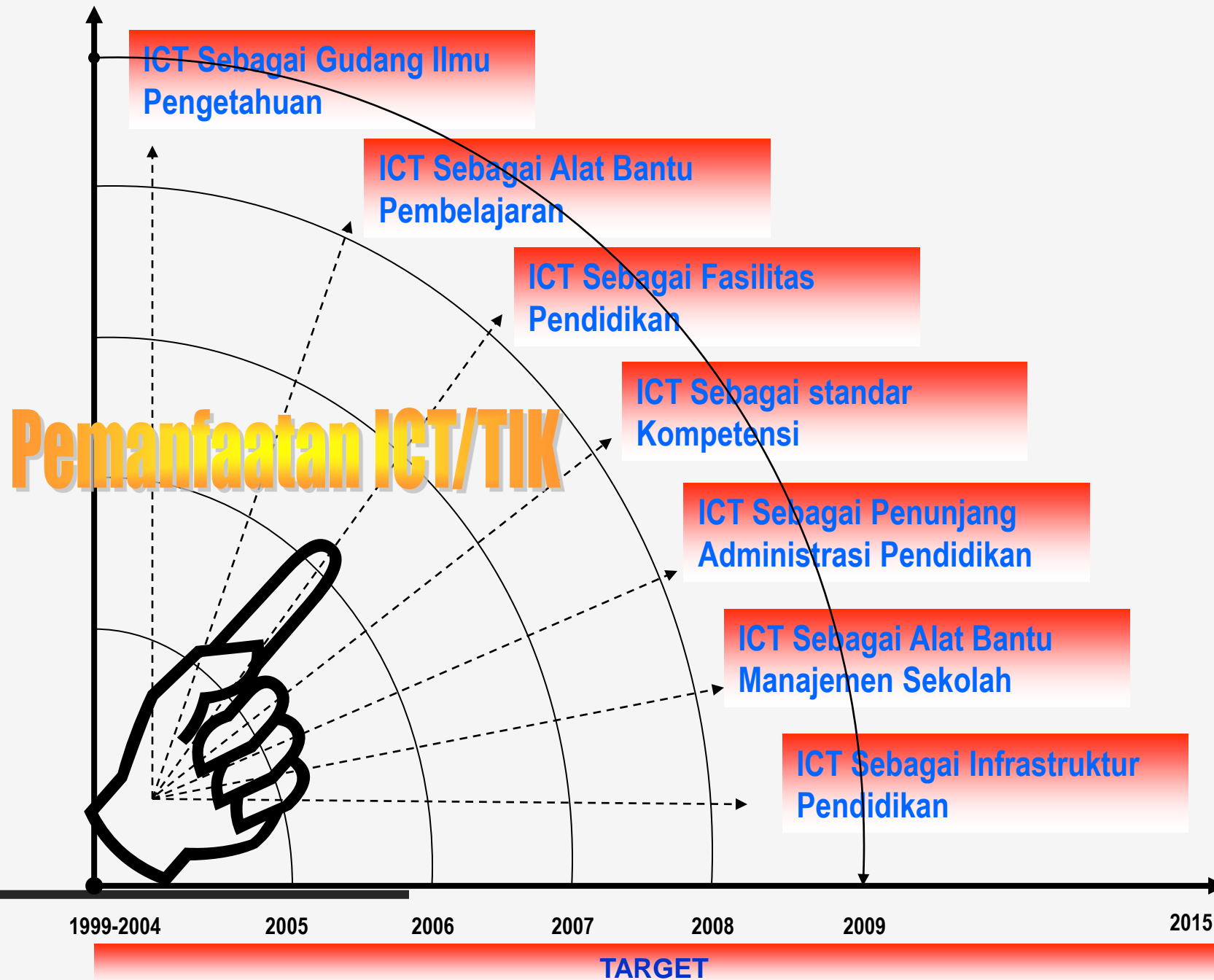
## ❖ Pengertian TIK/ICT

- Apa itu TIK ?

Adalah alat / sarana teknis yang digunakan untuk meningkatkan / melaksanakan tugas secara efisien dibidang informasi dan komunikasi untuk membuat kehidupan lebih baik

---







# PREVIEW

- Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada hakekatnya ditujukan untuk ***meningkatkan kesejahteraan masyarakat.***
  - Kenyataan menunjukkan TIK telah membawa ***perubahan penting dalam perkembangan peradaban dunia*** terutama ekonomi.
  - Keadaan ini mengakibatkan adanya ***pergeseran paradigma strategis*** pembangunan masyarakat dunia dari era industri menuju informasi.
-

# ❖ Apa sajakah yang termasuk TIK

## Hardware/infrastruktur



The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window displaying the Telkom SIAP Online website. The browser's address bar shows the URL <http://www.siap-online.com/>. The website's header includes the Telkom SIAP Online logo, the text "Sistem Informasi Aplikasi Pendidikan online", and navigation links for "beranda", "profil SIAP", "biaya layanan", "pesan anda", and a "Login Pengguna" button. The Telkom Indonesia logo is also present in the top right corner.

## Layanan Online Terpadu, Karya Anak Bangsa untuk Kemajuan Pendidikan Indonesia

Layanan sistem informasi & aplikasi pendidikan online menghubungkan orangtua, siswa, guru, sekolah, dinas daerah dan pusat secara terpadu dan akuntabel untuk **Kemajuan Pendidikan Indonesia**

[Info detail](#)

Daftar dan Dapatkan Segera!

**SIAP Sekolah Edisi GRATIS**

Below the main banner, there is a horizontal menu with icons and labels for various services: SIAP PSB, SIAP Online, SIAP Sekolah, SIAP Dinas, SIAP Siswa, SIAP Guru, and SIAP Ortu.

**Keuntungan**

- Mudah Tanpa Instalasi
- Gratis Pemutakhiran

At the bottom right, there is a social sharing section with the text "Bagikan ke:" followed by icons for Facebook, Twitter, and a "share" button, along with an email icon.

The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window displaying the Pustaka Maya website. The browser's address bar shows the URL <http://pustakamaya.diknas.go.id/gdl42/index.php>. The website has a blue header with the title "Pustaka Maya - WELCOME | Powered by GDL4.2 - Mozilla Firefox". The main content area features a large banner for "SINERGI KEMENTERIAN Departemen Pendidikan Nasional & Perpustakaan Nasional" with logos of the Ministry of Education and National Library. Below the banner is a quote from the Secretary General of Depdiknas. The left sidebar contains a search bar, a menu with links to Home, Bookmark, Diskusi / Komentar, Pencarian, Bahasa, Links, F.A.Q., Kredit, and Kontak, and a navigation menu with links to HOME, Login, Registerasi, and Aktivasi. The main content area also includes a "Selamat datang di Pustaka Maya" message and a list of "Artikel Baru" with titles, dates, authors, and file counts.

Pustaka Maya - WELCOME | Powered by GDL4.2 - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Tools Help

http://pustakamaya.diknas.go.id/gdl42/index.php

Customize Links go.php Free Hotmail My Yahoo! :: NOMOR UNIK PEN... Windows Marketplace Windows Media lion air - Telusuri den... Windows

Pustaka Maya - WELCOME | Pow... Loading...

HOME Login Registerasi Aktivasi

**SINERGI KEMENTERIAN**  
**Departemen Pendidikan Nasional**  
**Perpustakaan Nasional**  
Fasilitator Biro Perencanaan dan Kerjasama Luar Negeri

“ Dalam penerapan program sinergi antara Departemen Pendidikan Nasional dan Perpustakaan Nasional, serta pemantapan Jejaring Pendidikan Nasional, perlu dikembangkan jejarang Pustaka maya (digital library) untuk peningkatan mutu, relevansi dan daya saing ..... Sekretaris Jendral Depdiknas ”

“ Kepala Pusat Perpustakaan Nasional .... Terima kasih atas dukungan dan kerjasama Depdiknas melalui program sinergi dalam pembangunan dan pengembangan e-library di Indonesia ”

**Selamat datang di Pustaka Maya**

**Artikel Baru**

- Mengoperasikan Peralatan Pengalih Daya Tegangan Rendah  
2008-02-03, Course Material oleh Drs. Ahmad Hadiyanto, 1 file
- Dasar telekomunikasi  
2008-02-03, Course Material oleh Sekolah, 1 file
- Menggambar Rencana Kusen  
2008-02-03, Undergraduate Theses oleh Drs. Agus Komara, 1 file
- Tutorial Membuat Blog di [www.blogger.com](http://www.blogger.com)  
2008-01-31, Course Material oleh Yuhefizar, S.Kom, 1 file
- Kurikulum tingkat satuan pendidikan kelompok teknologi bidang telekomunikasi  
2008-01-31, Book oleh Team BSNP dan DIKNAS, 5 file

Done | Idle

Halaman Utama - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Tools Help

http://www.e-dukasi.net/index2.php

Customize Links Free Hotmail My Yahoo! Windows Marketplace Windows Media Windows Yahoo! Answers Yahoo! Downloads Yahoo! Mail Yahoo!

**e-dukasi.net** Belajar Lebih Mudah dan Menyenangkan

Kata kunci  Cari

Semua subjek

Home | Halaman Utama | Bahan Belajar | Komunitas | Info | FAQ

User terdaftar: 73298

Berita

Sekolah Musik Makin Diminati [Selengkapnya](#)

Pemerintah Kembangkan SMK Agroindustri [Selengkapnya](#)

Indonesia (Stephanie Senna) dengan berhasilnya meraih medali emas pada Olimpiade Biologi Internasional

**Symposium Open Distance Learning 2007**

Total Hadiah 250.000.000

**DNA**  
Ciri yang paling menonjol dari makhluk hidup adalah kemampuan untuk memproduksi jenisnya. Hanya manusia yang bisa melahirkan manusia, kucing melahirkan kucing ([selengkapnya](#))

**JARAK TITIK DAN MENGGAMBAR IRISAN**

**PENYUSUTAN AKTIVA TETAP**  
Tahukah anda bahwa aktiva tetap yang dimiliki suatu perusahaan akan mengalami penyusutan aktiva tetap tersebut kecuali tanah ([selengkapnya](#))

**COMMERCIAL BANK**  
What do you know about money and banking? Are there any relationships both of them? ([selengkapnya](#))

[Daftar Materi Pokok selengkapnya.](#)

Bila anda ingin **download** materi silakan login

User ID:

Password:

Untuk menjadi anggota silakan mendaftar [di sini](#)

Profil Sekolah  
Forum  
Chatting  
Recomendasi Web  
Game  
Telekolaborasi

**Jenjang Sekolah**

- SMP
- SMA
- SMK

**Link Terkait**

- Pustekom
- TVE
- ASEAN SchoolNet

**Polling**

Apakah bahan belajar yang terdapat dalam e-dukasi.net khususnya materi pokok membantu Anda menyajikan materi kepada siswa?

- sangat membantu
- membantu
- cukup membantu
- kurang

<http://www.e-dukasi.net>

<http://www.duniabelajar.com>

Dunia Belajar - Pusat Pendidikan Online & Permainan Interaktif Pendidikan - Internet Explorer

http://www.duniabelajar.com/

Google

Go

Bookmarks 4 blocked Check AutoLink AutoFill Send to Settings **lenovo**

Web Search

Bookmarks Settings Messenger Mail My Yahoo! Answers Games

Dunia Belajar - Pusat Pendidikan Online & Permainan I...

**DUNIA BELAJAR**

mari kita belajar di [www.duniabelajar.com](http://www.duniabelajar.com)

**HALAMAN UTAMA** **UNTUK MURID** **UNTUK GURU** **BERITA**

**Untuk Murid** **Untuk Guru**

**SOAL LATIHAN** [Baca Selengkapnya](#) **SOAL LATIHAN** [Baca Selengkapnya](#)

- SD 1: mengenal waktu
- SD 2: Mengenal Kegunaan Benda
- SD 3: Mengenal Rambu Lalu Lintas
- SD 4: Mempelajari Energi Panas
- SD 5: Peninggalan Bercorak Islam
- SD 6: Mencari Volum Balok
- Umum: Keajaiban Dunia

**TIPS** [Baca Selengkapnya](#) **TIPS** [Baca Selengkapnya](#)

- Umum: Bagaimana Menjadi Murid Yang Sukses
- Umum: Bermain Layang-layang Bersama Ayah
- Umum: Siap Menghadapi Ujian dan Ulangan Umum
- Umum: 10 Cara untuk Meningkatkan Prestasi di Sekolah
- Umum: Kandungan Gizi Pada Makanan Jajanan
- Umum: Hidup "SEHAT" di Kota Polusi
- Umum: Agar Anak Tidak Malas Belajar
- Umum: Pekerjaan Rumah (PR) Anak
- Umum: Mengajar Banyak Murid
- Umum: Mengemudi Lebih Aman

**ARTIKEL** [Baca Selengkapnya](#) **ARTIKEL** [Baca Selengkapnya](#)

- Umum: Hari-hari Pertama di Sekolah
- Umum: Hari-hari Pertama di Sekolah

## ❖ Bidang Pendidikan (e-education)

- **Globalisasi** telah memicu kecenderungan **pergeseran-pergeseran** dalam dunia pendidikan dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan lebih fleksibel.
  - Beberapa ahli sejak dahulu telah meramalkan perubahan-perubahan di bidang pendidikan.
-

## ❖ Potensi TIK dalam pendidikan

- Membuat kongkrit konsep yang masih abstrak
  - Membawa obyek sukar / berbahaya dalam lingkungan belajar misal, binatang buas
  - Menampilkan obyek yang terlalu besar
  - Menampilkan obyek yang tidak tampak oleh mata.
  - Mengamati obyek yang terlalu cepat
  - Siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan
  - Keseragaman persepsi dlm pengalaman belajar
-



- Membangkitkan motivasi belajar siswa
  - Menyajikan informasi belajar secara konsisten, akurat, berkualitas dan dapat diulang penggunaannya dan dapat disimpan sesuai kebutuhan
  - Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak untuk lingkup kecil atau luas, kapan saja dan dimana saja
-

## ❖ pendidikan di Indonesia di masa mendatang

- Berkembangnya ***pendidikan terbuka dengan cara belajar jarak jauh (distance learning)***. Untuk menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh perlu dimasukkan sebagai strategi utama pendidikan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi internet secara maksimal dapat memberikan efektifitas dalam hal waktu, tempat bahkan meningkatkan kualitas pendidikan.
  - Terjadinya ***sharing resource (berbagi sumber daya)*** antara lembaga pendidikan dan pelatihan .
-

- Perpustakaan dan instrument pendidikan lainnya misalnya ***guru dan laboratorium berfungsi sebagai fasilitator*** bukannya sumber informasi.
  - ***Penggunaan perangkat informasi interaktif*** seperti CD-ROM multimedia yang secara bertahap akan ***menggantikan fungsi papan tulis, TV, Video.***
-

## **Manfaat integrasi TIK dalam pembelajaran :**

1. Keterampilan TIK & media (**ICT and media literacy-skills**)
  2. Keterampilan berpikir kritis(**critical thinking skills**)
  3. Keterampilan memecahkan masalah (**problem solving skills**)
  4. Keterampilan berkomunikasi efektif (**effective communication skills**)
  5. Kemampuan bekerja sama secara kolaboratif (**collaborative skills**).
-

## ❖ **Pertanyaan .....**

- Bagaimana di sekolah anda ....
  - Apakah di sekolah anda sudah memanfaatkan TIK?
  - Sebagai Media pembelajaran atau sumber pembelajaran?
  - Apakah siswa belajar dengan TIK atau masih mempelajari TIK ?
-

## ❖ Idealnya

- Sambil Belajar TIK ( Learning about ICT )
  - Siswa juga belajar dengan TIK  
( Learning with and or through ICT )
-



## Peran Guru

- Fasilitator
  - Kolaborator
  - Mentor
  - Pelatih
  - Pengarah
  - Teman belajar bagi siswa
-



## Peran TIK bagi siswa

- Siswa menjadi partisipan aktif
  - Siswa bisa menghasilkan dan berbagi (sharing) pengetahuan / keterampilan dengan siswa lain.
  - Siswa belajar secara individu juga belajar secara kolaboratif dengan siswa lain.
-




## ❖ Integrasi TIK dalam pembelajaran menjadikan proses belajar :

- Aktif
  - Konstruktif
  - Kolaboratif
  - Antusiastik
  - Dialogis
  - Kontekstual (pembelajaran bermakna /real-world)
  - Reflektif
  - Multisensory (audio,visual, kinestetik)
  - High order thinking skills training (melatih - kemampuan berfikir tingkat tinggi)
-

# ❖ Perubahan Paradigma Pendidikan

Dari	Ke
Teacher-Centered	Student-centered
Single-sense	Multisensory stimulation
Single-path progression	Multi-path progression
Single-media	Multi-media
Isolated work	Collaborative work
Information delivery	Information exchange
Passive Learning	Active/inquiry based

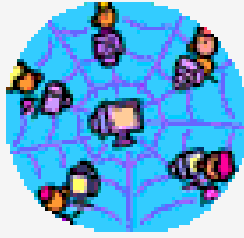


Dari	Ke
Factual thinking	Critical thinking
Knowledge based	Informed decision
Reactive response	Proactive-planned
Isolated	Authentic
Artificial context	Real-world context

---

# Interface TIK

- Web Base (Administrasi Sekolah (Aplikasi data base), Sistem Informasi, Pembelajaran (E-Learning))
  - Multicast Base (Video Broadcast, Vicon Broadcast, Transmit Data)
  - Mobile Base (Mobile Learning)
  - Animation
  - Game
-



- **5th Generation:**

**The Virtual/Online/  
E- Learning Model**

- **Web-based courses  
(integrated multimedia)**
- **Computer Mediated  
Communication**
- **Computer intelligent  
system**

- **6th Generation:**

**The Mobile Learning (M-  
Learning or Palm-E  
Model)**

- **Web-based courses  
(integrated multimedia)**
- **Mobile/Handphone  
Mediated  
Communication**
- **Computer intelligent  
system**

# **PEMANFAATAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN**



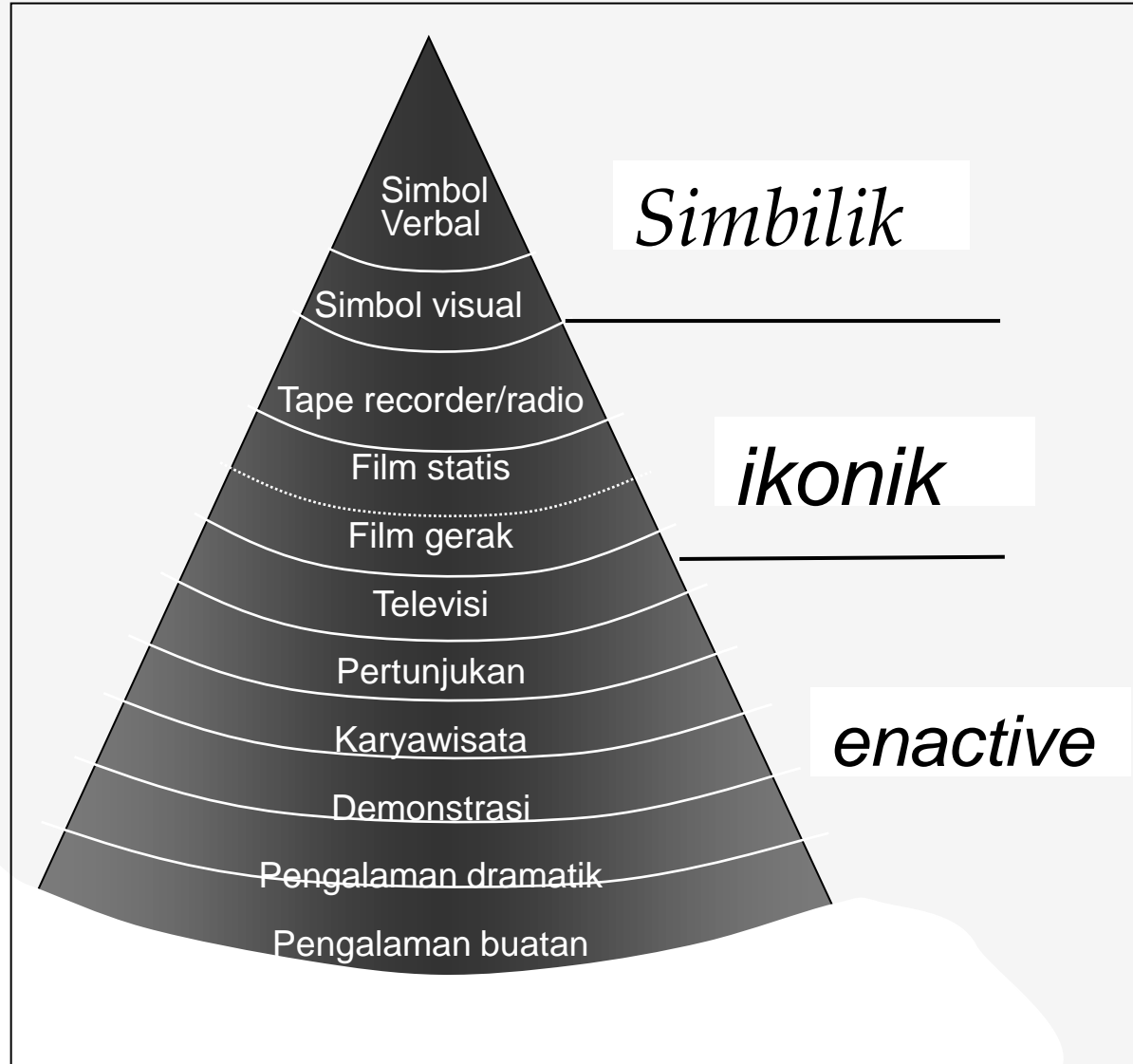
# MEDIA PEMBELAJARAN DAN PBM

## Pengertian Media

Suatu medium (jamak: media) adalah perantara/pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

---

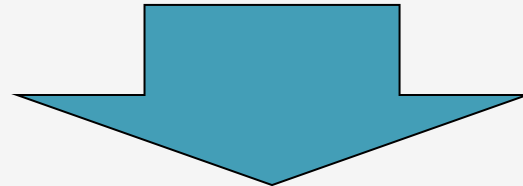
# Kerucut Pengalaman Dale dan Ide Brunner





# Kesalahan komunikasi dapat terjadi karena:

1. Guru sebagai komunikator kurang mampu dalam cara penyampaian pesan.
2. Adanya perbedaan daya tangkap para siswa sebagai komunikan.
3. Jumlah siswa yang besar.



**MEDIA PEMBELAJARAN**

# **Fungsi Media Pembelajaran**

- **memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.**
- **mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.**
- **menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.**
- **memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.**
- **memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.**

# Kontribusi Media Pembelajaran

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
  2. Pembelajaran dapat lebih menarik
  3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
  4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
  5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
  6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
  7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
  8. Peran guru berubah kearah yang positif
-

# daftar kelompok media instruksional menurut *Anderson, 1976 (Dulu)*

KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1. Audio	<ul style="list-style-type: none"><li>• pita audio (rol atau kaset)</li><li>• piringan audio</li><li>• radio (rekaman siaran)</li></ul>
2. Cetak	<ul style="list-style-type: none"><li>• buku teks terprogram</li><li>• buku pegangan/manual</li><li>• buku tugas</li></ul>
3. Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"><li>• buku latihan dilengkapi kaset</li><li>• gambar/poster (dilengkapi audio)</li></ul>
4. Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"><li>• film bingkai (slide)</li><li>• film rangkai (berisi pesan verbal)</li></ul>
5. Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"><li>• film bingkai (slide) suara</li><li>• film rangkai suara</li></ul>
6. Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"><li>• film bisu dengan judul (caption)</li></ul>

# Jenis-jenis media pembelajaran

## A. Media Pembelajaran berupa Alat Peraga

- Bangun datar
- Luas daerah ndatar
- Volum bangun ruang.

## B. Media Pembelajaran berupa Media Display

- Charta / Chart
- Grafik
- Poster.

## C. Media Pembelajaran berupa OHT (Overhead Transparency)

- Single transparency
- Overlay transparency.

## D. Media Pembelajaran berupa Komputer

- Komputer sebagai alat bantu
- Komputer untuk multi media.

# Media grafis

Media Grafis adalah media yang ditulis atau digambar.

Contoh: Charta, Poster, OHT, dll.

## **Empat Prinsip Media Grafis**

- 1. Simplicity (sederhana)**
- 2. Unity (kesatuan)**
- 3. Emphasis (penekanan)**
- 4. Balance (keseimbangan).**

# Empat Prinsip Media Grafis

1. **Simplicity** (sederhana)
2. **Unity** (kesatuan)
3. **Emphasis** (penekanan)
4. **Balance** (keseimbangan).

## 1. **Simplicity** (sederhana)

- Isinya singkat
- Mudah dibaca dan dimengerti
- Hanya menggunakan kata-kata kunci
- Memakai huruf biasa.

## 2. **Unity** (kesatuan)

- Isinya mrpk satu pengertian yg utuh
- Bagian-bagian tidak terpisah-pisah
- Digunakan tanda: panah, garis atau warna.

### **3. Emphasis (penekanan)**

- Bagian-bagian yang penting, ditampilkan berbeda dengan yang lain
- Digunakan tanda-tanda: panah, garis tebal, warna yang mencolok, tulisan yang berbeda.

### **4. Balance (keseimbangan)**

- Formal.
- Informal.