

ISSN 2615-2657

PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2018

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 7 April 2018

**LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**





PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2018

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 7 April 2018

Penerbit :

Lembaga Pengabdian Masyarakat

Universitas Amikom Yogyakarta

Telp.(0274) 884 201 ext 611

Email : abdimas@amikom.ac.id



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2018

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

ISSN 2615-2657

Editor : Mochammad Yusa, M.Kom
Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, M.T
Agus Fatkhurohman, M.Kom

Kulit Muka : Ahmad Kurniadi

Penerbit :
Lembaga Pengabdian Masyarakat
Universitas Amikom Yogyakarta
Telp.(0274) 884 201 ext 611
Email : abdimas@amikom.ac.id

Cetakan I, April 2018

Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh bagian isi buku ini tanpa
izin tertulis dari penerbit.



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2018

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Reviewer:

Prof. Dr. Ema Utami, S.Si., M.Kom.
Eny Nurnilawati, S.E., M.M.
Heri Sismoro, M.Kom.
Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
Mei P. Kurniawan, M.Kom.
Windha Mega Pradnya Dhuhita, M.Kom.
Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom.

DAFTAR ISI

	Kata Pengantar	iv
	Daftar Isi	vii
Pelatihan Teknologi Informasi Pada Pemuda di Margorejo Kabupaten Sleman		1
	Acihmah Siaduruk, M.Kom	
Pelatihan dan Penerapan Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Pada Home Industri "Sania Kue" di Desa Sidowangi Kecamatan Kabupaten Magelang		7
	Agung Nugroho, M.Kom	
Pelatihan Strategi Pemasaran Online untuk UKM Tahu		13
	Agus Fatkhurohman, M.Kom	
Capacity Building Pada Unit Program Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) RW 12 Karangasem, Condongcatur, Kabupaten Sleman		19
	Agustina Rahmawati, S.A.P, M.Si dan Hanantyo Sri Nugroho, S.IP, MA	
Pemberdayaan Masyarakat Untuk Pengembangan Ekonomi Kreatif Desa Wisata Brajan Desa Sendang Agung Kecamatan Minggir Kabupaten Sleman		25
	Amif Fatah Sofyan, ST, M.Kom dan Nurizka Fidali, ST, M.Sc	
Pelatihan Kewirausahaan dan Pengelolaan Dokumen Digital Pada Komunitas X-Bank Indonesia		31
	Anggrismo, SE, M.Ec, Dev dan Firman Asharudin, M.Kom	
IbM Kelompok Pengolah dan Pemasar Hasil Ikan "Ngupadi Boga"		37
	Anik Sri Widowati, S.Sos, MM dan Ismadiyah Purwaning Astuti, SE, M.Sc	
Pemberdayaan Perempuan: Manajemen Jaringan Usaha		43
	Ardiyati, SIP, M.P.A dan Muhammad Zuhdan, S.IP, MA	
Website Bimbingan Belajar "Abimanyu"		49
	Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, M.T.	
Sosialisasi Tata Cara Penganggaran Anggaran Pendataan Dan Belanja Desa (APBDES), Rencana Kerja Anggaran (RKA), dan Koridor Penggunaan Alokasi Dana Desa		55
	Bagus Ramadhan, ST, M.Eng	
Pengembangan Web Untuk Pendataan Jamaah Pondok Pesantren "Ahlul Muqorrobin" Desa Pleset, Kecamatan Pangkur, Kabupaten Ngawi		61
	Bayu Setiaji, M.Kom	
Realisasi Konsep Usaha Kuliner dan Pembuatan Video Promo Serta Media Sosial Pemasaran Produk Kuliner Ulat Sutra Ibu PKK Desa Bantulan Godean Sleman		67
	Bernadhed, M.Kom	

E-Commerce Eevoco Bags and Furnitur Kids di Imogiri Bantul	73
Dina Maulina, M.Kom dan Bernadhed, M.Kom	
Pelatihan Akuntansi Dasar Perencanaan Keuangan Keluarga di RW 40 Kampung Pasekan Maguwoharjo Sleman	79
Fachrul Imam Santoso, SE, Akt, M.Ak	
Edukasi Pemanfaatan E-Government IbM Padukuhan Grogol, Desa Grogol, Kecamatan Paliyan, Kabupaten Gunung Kidul	85
Ferri Wicaksono, S.IP., MA	
Pelatihan Pendayagunaan Open Source Website Bagi Informasi Kegiatan Remaja Masjid Al-Ikhlas Citra Ringin Mas	91
Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs	
IbM Batik Jumputan Ibu Sejahtera Kampung Wisata Tahunan	97
Fitri Juniwati Ayuningtyas, SE, M.Ec.Dev dan Anik Sri Widowati, S.Sos, MM	
Peningkatan Peran Pemuda Dalam Mitigasi Bencana Banjir di Kelurahan Pringgokusuman Kecamatan Gedongtengan Kota Yogyakarta	103
Fitria Nucifera, S.Si, M.Sc dan Widiyana Riasasi, S.Si., M.Sc	
Edukasi Pengajuan Bantuan UMKM bagi Kelompok Usaha Masyarakat "Ngudi Mulyo"	109
Hanantyo Sri Nugroho, S.IP, MA dan Agustina Rahmawati, S.A.P, M.Si	
Pengenalan Sistem Informasi Adaptasi Cuasa di Padukuhan Wonorejo, Sariharjo, Ngaglik, Sleman	115
Hartatik, ST, M.Cs dan Wahyu Sukestyastama Putra, M.Eng	
Penerapan E-Commerce Berbasis Website Untuk Media Promosi Pada Rock Guitar Instrument	121
Hendra Kurniawan, M.Kom	
Pemanfaatan Media Online pada Usaha Kue dan Catering di Condong Catur Kabupaten Sleman	127
Ikmah, M.Kom	
Program Pemberdayaan Perempuan Padukuhan Mancasan Kleben Melalui Kegiatan Kewirausahaan Berbasis Industri Cokelat	133
Laksmindra Saptyawati, SE, MBA dan Tanti Prita Hapsari, SE, M.Si	
Pelatihan Tata Kelola Sistem dan Jaringan Pada PT. Adipura Agung Sakti Yogyakarta	139
M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom dan Oki Arifin, S.Kom, M.Cs	
Pelatihan Pengelolaan Teknologi Internet dan Web	145
Moch Farid Fauzi, M.Kom dan Kusnawi, S.Kom. M.Eng	
Internet Marketing Percetakan Sinar Offset	151
Mochammad Yusa, M.Kom	

Pemanfaatan Media Sosial Untuk Meningkatkan Penjualan Usaha Pakaian Anak di Desa Sendangadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman	157
Mulia Sulistiyono, M.Kom	
Pelatihan Guru Kelompok Bermain Dalam Pemanfaatan Ms. Office Pengenalan Multimedia dan Internet Dasar	163
Norhikmah, M.Kom	
Sosialisasi Penataan Sarana Utilitas Jaringan Persampahan Kemasan, Singosaren, Bantul, Yogyakarta	169
Prasetyo Febriarto, ST, M.Sc dan RR. Sophia Ratna Haryati, ST, M.Sc	
Penyuluhan Dan Edukasi Masuknya Zat Psikotropika Terbaru Dikalangan Mahasiswa	175
Rezki Satris, S.IP, MA dan Seftina Kuswardini, S.IP, MA	
Pemberdayaan Masyarakat Untuk Penataan Kembali Desa Wisata Heritage Rejosari, Desa Jogotirto, Kabupaten Sleman	181
Rhisa Aidilla Suprpto, ST, M.Sc dan Ani Hastuti Arthasari, ST, M.Sc	
Edukasi Literasi New Media Di Sekolah Tiara Chandra Yogyakarta	187
Rivga Agusta, S.IP, M.A	
Pelatihan Peningkatan Gerakan Literasi Sekolah Menggunakan Media Game Edukasi Jamrana	193
Rizky, M.Kom	
Sosialisasi Penataan Lingkungan Daerah Aliran Sungai Gajah Wong Segmen Surowajan, Banguntapan, Bantul	199
RR. Sophia Ratna Haryati, ST, M.Sc dan Prasetyo Febriarto, ST, M.Sc	
Bersama Menjadi Agen Perubahan Untuk Dunia Yang Lebih Hijau	205
Seftina Kuswardini, S.IP, M.A dan Rhisa Aidilla Suprpto, ST, M.Sc	
Pengembangan Desa Wisata Berbasis Ekonomi Kreatif Pada Wisata Blue Lagoon, Kabupaten Sleman, Yogyakarta	211
Septi Kurniawati Nurhadi, ST, MT dan Fitria Nucifera, S.Si, M.Sc	
Membangun dan Menggunakan Website Sebagai Media Penunjang Promosi UKM Dodol Salak di Desa Nglumut	217
Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs	
Pemberdayaan Masyarakat Untuk Pengembangan Desa Wisata Minapadi Cibuk Kidul, Mergoluwih, Godean, Kabupaten Sleman	223
Widiyana Riasasi, S.Si, M.Sc dan Afrinia Lisditya Permatasari, S.Si, M.Sc	
Pelatihan Multimedia Audio Visual Berbasis Jurnalistik Televisi Sebagai Media Promosi Potensi Desa	229
Yogi Piskonata, SS., M.Kom	

E-Commerce Pada Koki Kecil Catering and Service 235
Yuli Astuti, M.Kom

Pemanfaatan Media Online Untuk Pemasaran 241
Yusuf Amri Amrullah, SE, MM dan Dony Ariyus, M.Kom

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA LITERASI DIGITAL BERBASIS WEBSITE UNTUK PENINGKATAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH

Rizky

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta
Email : samrizky@amikom.ac.id

Abstrak

Pada tahun 2017, GLS (gerakan literasi sekolah) berfokus pada sosialisasi integrasi literasi dalam pembelajaran semua mata pelajaran di kelas, penggalangan dukungan dan pelibatan pegiat literasi, dan promosi melalui media massa termasuk media sosial. Salah satu sekolah yang menerapkan GLS di kota Yogyakarta adalah SMKN 1 Pengasih, SMK N 1 Pengasih berkembang pada tiap tahunnya. Implementasi GLS yang dilakukan di SMKN 1 Pengasih membutuhkan pendekatan ekstra, hal tersebut disebabkan karena tingginya angka adopsi internet pada peserta didik yang membuat peserta didik malas untuk membaca. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan metode baru yang menyenangkan, dengan harapan dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Pada kegiatan ini, tim abdimas melakukan pendekatan metode UGC (User Generated Content) pada website Sebangku.com. Peserta didik akan dilatih untuk mengumpulkan informasi, memahami batasan plagiatisme digital, dan management konten pada materi pelajaran ataupun non pelajaran.

Kata kunci: Website, SMK, literasi, UGC

1. PENDAHULUAN

Pasca disahkannya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa, angin segar bagi desa-desa di seluruh Indonesia karena terdapat pengakuan yang lebih terhadap keberadaan desa. Salah satu aspek dalam Undang-Undang tersebut adalah menyebutkan tentang keuangan desa. Menurut Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa, Keuangan Desa adalah semua hak dan kewajiban Desa yang dapat dinilai dengan uang serta segala sesuatu berupa uang dan barang yang berhubungan dengan pelaksanaan hak dan kewajiban Desa. Sementara pelaksanaan hak dan kewajiban Desa menimbulkan pendapatan, belanja, pembiayaan, dan pengelolaan Keuangan Desa. Pada Juli 2015, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Salah satu hal pokok yang tertuang dalam peraturan tersebut yaitu kewajiban membaca buku nonteks pelajaran selama 15 menit sebelum jam pembelajaran dimulai setiap hari di sekolah. Berdasarkan amanat itu, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (Ditjen Dikdasmen) meluncurkan program Gerakan

Literasi Sekolah (GLS). Untuk mengawal program GLS, Ditjen Dikdasmen pada awal 2016 membentuk Satuan Tugas (Satgas) GLS. Satgas GLS terdiri dari beragam unsur yakni birokrat, akademisi, pegiat literasi, dan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM).

Pada 2017, GLS berfokus pada sosialisasi integrasi literasi dalam pembelajaran semua mata pelajaran di kelas, penggalangan dukungan dan pelibatan pegiat literasi, dan promosi melalui media massa termasuk media sosial. Secara konseptual, pengertian literasi yang diadopsi dan disosialisasikan Kemendikbud bukanlah sekadar kegiatan membaca dan menulis. Lebih dari itu, literasi dipahami sebagai kemampuan mengakses, mencerna, dan memanfaatkan informasi secara cerdas. Penumbuhan budaya baca menjadi sarana untuk mewujudkan warga sekolah yang literat, dekat dengan buku, dan terbiasa menggunakan bahan bacaan dalam memecahkan beragam persoalan kehidupan.

Gerakan literasi di sekolah diwujudkan melalui upaya mendekatkan buku dan siswa dengan adanya sudut baca kelas, lingkungan kaya literasi dengan hadirnya pojok baca di lingkungan sekolah, dan revitalisasi perpustakaan dengan beragam kegiatan

penunjang pembelajaran. Sekolah juga didorong untuk mengembangkan berbagai kegiatan literasi sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Untuk memastikan program-program GLS berjalan optimal, sekolah juga ditekankan membentuk Tim Literasi Sekolah. Dengan tumbuhnya budaya baca di sekolah, diharapkan minat baca masyarakat Indonesia meningkat. Posisi Indonesia yang selalu berada di posisi bawah dalam beragam survei literasi internasional terdongkrak.

SMK 1 Pengasih merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan di Propinsi D.I. Yogyakarta yang resmi didirikan pada 1 Januari 1968. SMK ini sebelumnya bernama SMEA Swasta berubah menjadi SMEA Negeri di Wates berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 162/UKK3/1968 tanggal 2 Januari 1968 dengan membuka tiga kelas, dua jurusan yaitu Jurusan Tata Buku dan Tata Usaha. SMEA Negeri Wates pada awalnya menyelenggarakan proses belajar mengajar di Gedung SMP N 1 Wates dan masuk pada waktu sore hari. Pada tahun 1995, sekolah ini mampu membeli tanah seluas 760 m² sehingga mampu menyelenggarakan proses belajar mengajar secara mandiri. Pada tahun 1995 mengalami peningkatan dengan membeli dan menempati tanah seluas 1689 m². SMK N 1 Pengasih berkembang pada tiap tahunnya. Dahulu yang hanya membuka dua program keahlian pada tahun 2003 membuka program keahlian Tata Busana, tahun 2004 membuka program keahlian Multimedia, dan pada tahun 2005 membuka program Keahlian Akomodasi Perhotelan. SMK 1 Pengasih saat ini memiliki enam Program Keahlian dengan segala prestasinya siap untuk menjadi sekolah berstandar internasional.

Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga makna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Itulah sebabnya mengapa bermain dikatakan sebagai kegiatan inklusif dan inheren, yaitu muncul atas dasar motivasi dari dalam diri dan tidak perlu diajarkan lagi. Permasalahannya, sejak bayi apalagi anak-anak permainan merupakan kebutuhan yang asasi. [1]

Secara garis besar, permainan memiliki urgensi yang bersifat kognitif, sosial dan emosional. Urgensi kognitif, permainan dapat membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan

masalah yang dihadapinya. Struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi pelatihan kognitif anak. Melalui permainan memungkinkan anak mengembangkan kompetensi kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.

Urgensi sosial, permainan dapat meningkatkan dan mengembangkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa. Urgensi emosional, permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosional, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan tekanan batin terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah masalah kehidupan [2].

Implementasi GLS yang dilakukan di SMKN 1 Pengasih membutuhkan pendekatan ekstra, hal tersebut disebabkan karena tingginya angka adopsi internet pada siswa yang membuat siswa malas untuk membaca. Selain itu, adanya konten dan game yang kurang mendidik membuat siswa cenderung bersikap individualis dan enggan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan metode baru yang menyenangkan, dengan harapan dapat meningkatkan minat baca siswa. Pada kegiatan ini, tim abdimas melakukan pendekatan metode permainan, dengan menciptakan game edukatif yang bank soalnya dapat dikostumisasi sesuai kebutuhan siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2017. Kegiatan ini akan diikuti oleh siswa anggota OSIS dan Pramuka di SMKN 1 Pengasih. Berdasarkan solusi yang ditawarkan pada bab sebelumnya, terdapat 2 hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun metode pelaksanaan pelatihan. **Pertama** adalah metode tahapan kegiatan pelatihan, **kedua** adalah metode pelaksanaan pelatihan. Adapun metode tahapan kegiatan pelatihan sebagai berikut :Tim abdimas melakukan survey dan berkoordinasi dengan kepala sekolah dan tim mentor dan mendiskusikan masalah yang dihadapi terkait kebutuhan media pembelajaran dan penurunan minat baca anak.

1. Tim abdimas melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan tim mentor mengenai permohonan narasumber dan waktu pelaksanaan.
2. Tim abdimas melakukan pelatihan kepada tim menthor untuk persiapan pelatihan kepada siswa SMKN 1 Pengasih.
3. Tim abdimas bersama tim mentor melakukan pelatihan kepada siswa SMKN 1 Pengasih
4. Tim pelatihan membuat laporan sosialisasi dan menyerahkan kepada LPM Universitas Amikom.

Metode pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan 5 tahap sebagai berikut :

1. Memberikan pelatihan penggunaan media game edukasi untuk proses pembelajaran.
2. Peserta pelatihan praktik memainkan game edukasi dengan bank soal yang sudah disediakan oleh tim abdimas dan tim mentor.
3. Memberikan pelatihan kepada peserta tentang pembuatan bank soal yang digunakan pada media game edukasi.
4. Peserta pelatihan melakukan evaluasi dan percobaan bank soal yang sudah dibuat dengan saling bertukar bank soal antar kelompok.

Adapun susunan acara pada pelaksanaan sosialisasi dapat diperinci pada Tabel 3.1 di bawah ini :

Tabel 3.1. Susunan Acara Pelatihan Tim Mentor

No	Waktu	Kegiatan	Pengisi Kegiatan
1.	08.00 – 08.10	Pembukaan (MC)	
2.	08.10 – 08.30	Sambutan dari Ketua Pengabdian kepada Tim Mentor	Rizky, M.Kom.

3.	08.30 – 10.00	Pelatihan tim mentor	Rizky, M.Kom.
4.	10.00 – 11.00	Tanya Jawab	
5.	11.00 – 11.30	Simulasi	Tim Mentor
6.	11.30 – 12.00	Penutupan	

Tabel 3.1 menjelaskan proses pelaksanaan pengabdian masyarakat yang terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu pelatihan tim mentor dan pelatihan kepada peserta didik. Tahap awal dilakukan dengan cara memberikan TOT (Training Of Trainer) kepada mahasiswa dan anggota sebangku yang terlibat dalam acara pengabdian masyarakat. Tahap selanjutnya, para menthor yang sudah diberikan pelatihan melakukan penjelasan dan pembinaan kepada peserta didik dengan model berkelompok. Adapun susunan acara pelatihan peserta didik dapat dilihat dalam tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.2. Susunan Acara Pelatihan Siswa

No	Waktu	Kegiatan	Pengisi Kegiatan
1.	08.00 – 08.10	Pembukaan (MC)	Tim Mentor

2.	08.10 – 08.15	Sambutan dari Ketua Pengabdian kepada Peserta Pelatihan	Rizky, M.Kom.
3.	08.15 – 08.30	Sambutan dari Pihak Sekolah	Kepala Sekolah SMKN 1 Pengasih
4.	08.30 – 10.00	Pelatihan penggunaan media game edukasi	Tim abdimas dan tim mentor
5.	10.00 – 11.00	Pelatihan pembuatan bank soal	Tim abdimas dan tim mentor
6.	11.00 – 11.30	Tanya Jawab	Tim abdimas dan tim mentor
7.	11.30 – 12.00	Penutupan	

Tabel 3.2 menjelaskan tentang susunan acara yang dilakukan selama kegiatan. Susunan acara dimulai dari pembukaan oleh MC, sambutan dari dosen, sambutan kepala sekolah, pelatihan penggunaan media game edukasi dan pelatihan pembuatan bank soal pada blog. Acara kemudian ditutup dengan sesi tanya jawab dan penutup.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMKN 1 Pengasih dilaksanakan sesuai dengan rencana.

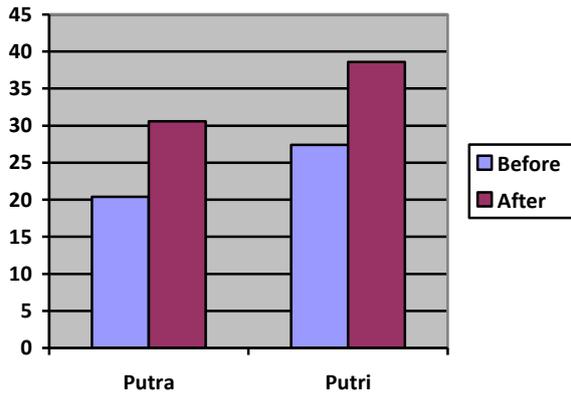
Dalam proses kegiatan, tim sebangku dibantu oleh mahasiswa dan volunteer yang berangkat bersama menuju lokasi pengabdian.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat

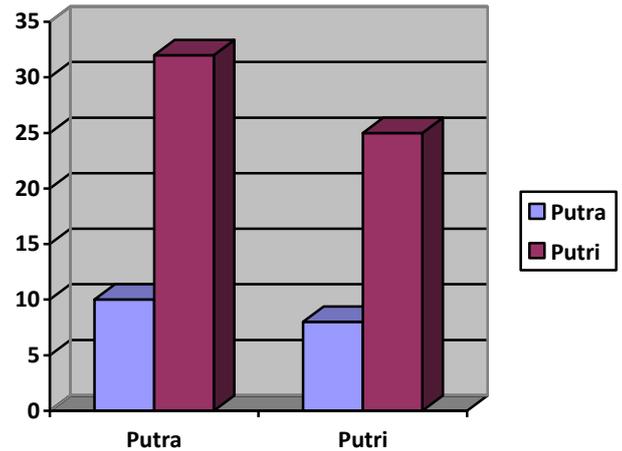
Gambar 1 menjelaskan tentang proses pelaksanaan kegiatan yang diikuti oleh 45 peserta didik dari tiga jenis organisasi (OSIS, Pramuka, dan Rohis) Peserta diberikan penjelasan tentang gerakan literasi sekolah kemudian dibentuk ke dalam kelompok-kelompok kecil. Selanjutnya para mentor memberikan arahan di masing-masing kelompok. Tahap yang dilakukan dibagi menjadi dua, tahap pertama mentor mengajarkan tentang cara pembuatan soal dari buku yang direview, kemudian merubahnya ke bentuk pertanyaan. Pertanyaan yang sudah disiapkan kemudian di upload ke website sebangku.

Tahap kedua, bank soal yang sudah dibuat oleh masing-masing kelompok diujicobakan ke kelompok lain. Soal kemudian di revisi sesuai dari feedback yang sudah didapatkan. Soal yang sudah fix, digunakan untuk bank soal di permainan Jamrana.



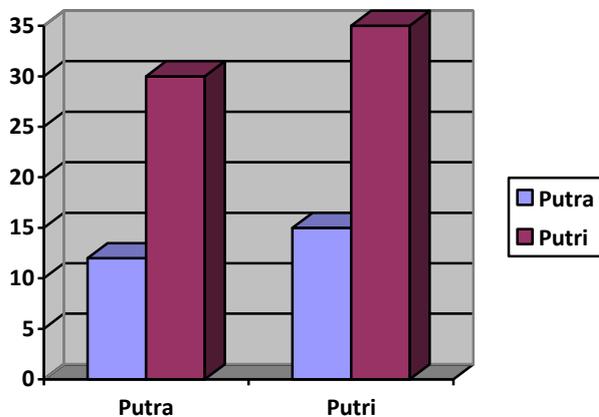
Gambar 2. Peningkatan Motivasi Peserta Didik

Hasil yang ditunjukkan pada gambar 2 adalah peningkatan motivasi belajar peserta didik yang dibagi menjadi putra dan putri. Pengukuran dilakukan dengan metode qualitative wawancara di awal dan akhir sesi acara. Hasil tersebut menjelaskan bahwa peningkatkan motivasi belajar peserta didik putri lebih tinggi dibandingkan peserta didik putra.



Gambar 4. Peningkatan Kemampuan Penguasaan Website Peserta Didik

Gambar 4 menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan penguasaan website pada peserta didik putra lebih dominan dibandingkan peserta didik putri. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik putra lebih menyukai editing website dibandingkan proses pembuatan makalah.



Gambar 3. Peningkatan Skill Penulisan Makalah Peserta Didik

Penjelasan gambar 3 menunjukkan bahwa skill penulisan makalah pada peserta didik putri lebih baik 3% dibandingkan putra. Hal ini penting karena skill penulisan menjadi dasar utama dalam proses pengembangan media literasi di website. Hasil data ini juga menunjukkan bahwa, peningkatan skill penulisan makalah yang diperoleh peserta didik selama kegiatan naik.

4. PENUTUP

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat di SMKN 1 Pengasih berjalan sesuai dengan harapan. Peningkatan skill peserta didik dalam mengoperasikan blog untuk kegiatan Gerakan Literasi Sekolah berdampak positif pada proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, integrasi blog dan game based learning menjadikan pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, adanya bank soal pada game membuat materi yang dibuat lebih fleksibel dan dapat diintegrasikan dengan materi ajar di sekolah.

Tindak lanjut yang perlu dilakukan selanjutnya adalah pelatihan ke adik kelas dengan membuat tim Duta Literasi sekolah dan membuat lomba pembuatan materi terbaik untuk peserta didik. Selain itu, pengembangan website yang berorientasi spesifik pada bank soal juga dapat memudahkan proses pengembangan media.

Saran untuk kegiatan selanjutnya adalah perlunya kesediaan internet provider di lokasi kegiatan, untuk memperlancar kegiatan, Selain itu, perlu dicoba penggunaan media quiz dan blog lain untuk memperkaya proses pembelajaran. Jenjang pendidikan juga perlu diterapkan untuk usia yang lebih dini, guru dan tenaga pendidik juga harus dijangkau pada kegiatan selanjutnya.

Daftar Pustaka

- [1] Suyadi. 2009. Permainan Edukatif yang Mencerdaskan. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).
- [2] Winarta Putra, Udin S. 1997. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Depdikbud.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memfasilitasi kami dalam acara ini. Tidak lupa pula ucapan terimakasih kami haturkan kepada kepala sekolah dan segenap guru dan peserta didik SMKN 1 Pengasih yang telah menerima kami dengan penuh antusias. Kepada segenap mahasiswa dan aktifis dari sebangku yang sudah membantu dalam mensukseskan acara ini dengan penuh semangat.