



LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

ISSN: 2615-2657

2021



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat
melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat
Yogyakarta, 28 November 2020



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Yogyakarta, 28 November 2020

Penerbit :

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



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

ISSN 2615-2657

Editor : **Mulia Sulistiyono, M.Kom**
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

Kulit Muka : **Bernadhed, M. Kom.**

Penerbit :

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

Cetakan I, Januari 2021

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 2020

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Reviewer:

Agus Purwanto., M.Kom.

**Anggit Dwi Hartanto,
M.Kom. Mei P.**

Kurniawan, M.Kom.

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.

**Windha Mega Pradnya Duhita,
M.Kom. Mardhiya Hayaty, S.T.,
M.Kom.**

Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.

Sumarni Adi, S.Kom., M.Cs.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Sejahtera Bagi Kita Semua.

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas hidayah-Nya maka Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 dapat terselenggara. Kegiatan ini merupakan Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat yang pertama kali diadakan di Universitas Amikom Yogyakarta. Seminar ini merupakan salah satu program kerja Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta yang dimana untuk meningkatkan minat publikasi hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan oleh kalangan akademis di Universitas Amikom Yogyakarta pada khususnya.

Di dalam kalangan akademis perguruan tinggi mengenal dengan kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi. Salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah pengabdian masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan sebuah usaha kalangan akademisi secara langsung mengatasi permasalahan-permasalahan masyarakat. Banyak permasalahan-permasalahan masyarakat yang dapat diselesaikan dengan menerapkan keilmuan yang dimiliki oleh para akademisi.

Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 merupakan sebuah wadah kepada kalangan akademis Universitas Amikom Yogyakarta dalam mempublikasikan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Diharapkan dengan adanya media ini dapat menjadi jembatan para pengabdian dan masyarakat dalam memperoleh informasi.

Dalam Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 ini sebagai keynote speaker adalah Bapak Putut Purwandono, S.E., M.S.E., M.Sc. yang menjabat sebagai Kepala Sub Bagian Kerja Sama Pemerintah Kota Yogyakarta. Dalam Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 terdapat 89 pemakalah yang bersedia mengirimkan makalahnya untuk dipublikasikan pada seminar ini. Makalah telah melalui proses review dan editing.

Kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh pemakalah yang telah bersedia mempublikasikan makalah hasil pengabdian pada seminar ini. Kami ucapkan terimakasih kepada segenap civitas akademik Universitas Amikom Yogyakarta atas dukungan sarana maupun prasarana sehingga acara ini dapat terlaksana. Kepada keynote speaker kami juga mengucapkan terimakasih atas kesediaannya untuk membuka wawasan dan membagi pengalaman tentang pengabdian masyarakat.

Akhir kata kami segenap panitia Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 mohon maaf sebesar-besarnya jika dalam penyelenggaraan acara masih banyak kekurangan. Kami terbuka untuk mendapatkan kritik dan masukan guna semakin memperbaiki kegiatan ini kedepannya. Semoga acara ini dapat bermanfaat seluruh akademisi dan masyarakat.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ketua Panitia Seminar Hasil
Pengabdian Masyarakat 2020

Mulia Sulistiyono, M.Kom.

Daftar Isi

Seminar Hasil Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat

PENINGKATAN MANAJEMEN PENGELOLAAN USAHA TERNAK LELE MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI APLIKASI BERBASIS ONLINE Ade Pujiyanto	Halaman 1-6
PENINGKATAN LITERASI INFORMASI MENGHADAPI INFODEMIC BAGI SISWA SMP DI ERA PANDEMI COVID-19 Aditya Maulana Hasymi, Gardyas Bidari Adninda	7-12
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DENGAN SISTEM MONITORING PENGAJIAN PADA YAYASAN INSAN PRIMA DI MASA PANDEMI COVID-19 Afrig Aminuddin	13-18
PEMBERDAYAAN PEREMPUAN TANGGUH BENCANA PADA KOMUNITAS OMAH PARENTING YOGYAKARTA Afrinia Lisditya, Tanti Prita Hapsari	19-24
PENERAPAN VIRTUAL ASSISTANT E-COMMERCE DALAM MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PRE-ORDER DI USAHA JAS FORMAL CARPIGIANI Agit Amrullah	25-30
E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING USAHA BONSAI WALUYO Agung Nugroho	31-36
PKM PENINGKATAN BRANDING PRODUK UNTUK MENUNJANG STRATEGI PEMASARAN ONLINE UKM "SERBA BISA TAILOR" SAAT PENDEMI COVID-19 Agus Fatkhurohman	37-42
STRATEGI PENJUALAN ONLINE DALAM PENGUATAN BUMMAS UNTUK MENYONGSONG NEW NORMAL MARKET Ali Mustopa	43-48
PEMANFAATAN MICROSOFT POWERPOINT SEBAGAI SOLUSI STRATEGI VISUAL DIGITAL MARKETING UNTUK UMKM DI MASA PANDEMI Alvian Alrasid Ajibulloh	49-54
PENGEMBANGAN GERAKAN NGAJI LITERASI DI LINGKUNGAN SANTRI DENGAN MOBILE JOURNALISM Andreas Tri Pamungkas	55-60
PEMBUATAN APLIKASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PADA VIO LAOUNDRY Andriyan Dwi Putra	61-66
PELATIHAN KOMUNIKASI MARKETING DAN DIGITAL BRANDING DI TENGAH COVID-19 BAGI PELAKU USAHA DESA GENTAN Angga Intueri Mahendra	67-71
INISIASI PENGELOLAAN INFORMASI BISNIS UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS DAKWAH EKONOMI SYARIAH Anggrismono	72-77
PENINGKATAN PERILAKU BERSIH SEHAT UNTUK MENDUKUNG KESIAPAN TATANAN BARU DI LINGKUNGAN SEKOLAH TK ABA SURYOCONDRO Ani Hastuti Arthasari	78-83

SOCIAL CHAMPAIGN PENGGUNAAN PEMBALUT RAMAH LINGKUNGAN Ardiyati, Rina Pramitasari	84-89
DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PAUD TERPADU ALLIFA Arifiyanto Hadinegoro, Andrian Tri Muryanto	90-95
PENYUSUNAN WEBSITE ASOSIASI PROFESI IKATAN AHLI PERENCANAAN (IAP) DIY SEBAGAI WADAH PUBLIKASI DAN KOMUNIKASI Bagus Ramadhan, Pramudhita Ferdiansyah	96-101
PELATIHAN PEMBUATAN GAME UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH KADISOKA Bayu Setiaji, Windha Mega PD	102-107
PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN PADA RENDANG “UNI LEN” MUJA MUJU TIMOHO Bety Wulan Sari	108-113
PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET UNTUK PELAKSANAAN KERJA DARI RUMAH DI MSV STUDIO Bhanu Sri Nugraha	114-119
PEMANFAATAN POSTER SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI MENGHADAPI PANDEMI COVID-19 DI DESA DRONO, KLATEN Deani Prionazvi Rhizky, Ni'mah Mahnunah	120-125
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BENTUK UNTUK ANAK USIA PAUD Dina Maulina	126-131
LITERASI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT MENGHADAPI NEW NORMAL AKIBAT WABAH COVID-19 MELALUI MEDIA DIGITAL DAN KONVENSIONAL Dwi Pela Agustina, Renindya Azizza Kartikakirana	132-137
WORKSHOP PENYELENGGARAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM) DAN UJIAN ONLINE UNTUK GURU KIMIA SMA N 7 YOGYA Eli Pujastuti, Stara Asrita	138-143
PENINGKATAN KETRAMPILAN MELALUI PELATIHAN BUDIKDAMBER DALAM UPAYA KETAHANAN PANGAN DAN EKONOMI MASYARAKAT KAMPUNG PASEKAN DI MASA PANDEMI COVID-19 Fahrul Imam Santoso	144-149
OPTIMALISASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI WEB UNTUK PROGRAM TAHFIDZ AL-QURAN PADA YAYASAN SABILUL MUTAQIN MARGAMULYA Ferian Fauzi Abdulloh	150-155
PEMBUATAN WEBSITE KAMPUNG SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PERWUJUDAN KELEMBAGAAN KREATIF Ferri Wicaksono, Haryoko	156-161
STRATEGI BRANDING DAN PROMOSI ONLINE “WARUNG SEMBAKO ARFA” DI MASA PANDEMI COVID-19 Fitri Juniwati Ayuningtyas	162-167
PENGUATAN KEPEKAAN LINGKUNGAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI CERITA BERGAMBAR Fitria Nucifera	168-173
WORKSHOP ONLINE (WSO) MENUJU KEMANDIRIAN EKONOMI KREATIF DITENGAH PANDEMI COVID-19 DI KECAMATAN PLAYEN, KABUPATEN GUNUNGGIDUL, YOGYAKARTA Fitria Nuraini Sekarsih, Ali Mustopa	174-179

PENINGKATAN KETAHANAN BENCANA PANDEMI COVID-19 DI SMP NEGERI 1 BANTUL Gardyas Bidari Adninda, Aditya Maulana Hasyimi	180-185
PENINGKATAN KUALITAS SDM DALAM PENGELOLAAN KEUANGAN PADA FIA SOUVENIR DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KEUANGAN BERBASIS MOBILE Haryoko, Ferri Wicaksono	186-191
PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI SMARTPHONE UNTUK PEMBUATAN VIDEO PENDEK PADA STAFF BADAN PENGAWAS DAN PEMILU (BAWASLU) SLEMAN Ika Asti Astuti	192-197
DIGITAL MARKETING SEBAGAI SARANA PENINGKATAN PROMOSI SEKOLAH DI MASA PANDEMI COVID-19 Ike Verawati	198-203
PELATIHAN DIGITAL FORENSIC DAN PENELUSURAN HOAX BAGI BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM (BAWASLU) KABUPATEN SLEMAN Irwan Oyong	204-209
MOTIVASI DAN KETRAMPILAN KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK WIRAUSAHA MUDA PADA REMAJA ISLAM GADING TULUNG (RIGT) Ismadiyanti Purwaning Astuti	210-215
PELATIHAN DIGITAL MARKETING USAHA MIKRO, KECIL DAN MENENGAH (UMKM) SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PROMOSI PENJUAL BUNGA HIAS DI KECAMATAN RUMBIA Jeki Kuswanto	216-221
PEMERDAYAAN REMAJA PUTRI DALAM MEMPRODUKSI HAND SANITIZER DAN DISINFECTAN MANDIRI SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN WABAH COVID-19 Jurni Hayati	222-227
PENINGKATAN KETAHANAN USAHA MIKRO KELOMPOK DISABILITAS TUNA RUNGU DI TENGAH PANDEMI COVID-19 Laksmindra Saptyawati	228-233
PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE UNTUK MEDIA PEMASARAN DAN IKLAN PADA SUMBER LEATHER Lukman, Muhammad Abdul Malik	234-239
PELATIHAN DARING PEMBUATAN DAN DESAIN SERTA MANAJEMEN KONTEN WEBSITE UNTUK STAF DAN PANWASCAM BAWASLU SLEMAN M. Nuraminudin	240-245
PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CLOUD UNTUK MENDUKUNG PENGELOLAAN ADMINISTRASI SEKOLAH Majid Rahardi	246-251
MENINGKATKAN KUALITAS PELAYANAN USAHA MENGGUNAKAN SISTEM INVENTORY PADA GERAJ MILKSHAKE Moch Farid Fauzi	252-257
PENINGKATAN KEMAMPUAN EDITING PENJUALAN BISNIS TEMPLATE CREATIVE MARKET PADA ORGANISASI KEPEMUDAAN Muhammad Misbahul Munir	258-263
PENGENALAN E-LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE DI TK ABA AL IHSAN GUNA MEMBANTU PROSES PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 Ninik Tri Hartanti	264-269

PENGENALAN KONSEP URBAN FARMING SEBAGAI ALTERNATIF SOLUSI KETAHANAN PANGAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI DESA DRONO, KLATEN	270-275
Ni'mah Mahnunah, Deani Prionazvi Rhizky, Irfan Rifani	
PENDAMPINGAN OPTIMALISASI DIGITAL MARKETING DENGAN MEMANFAATKAN GOOGLE ADS	276-281
Nuri Cahyono	
SOSIALISASI DAN PENYULUHAN PEMANFAATAN LIMBAH TERNAK MENJADI BIOGAS SERTA PENATAAN KANDANG UNTUK PENINGKATAN KAPASITAS WARGA DAN KUALITAS LINGKUNGAN	282-287
Nurizka Fidali, Hanantyo Sri Nugroho	
PEYULUHAN DAN PENETAPAN DALAM UPAYA PENCEGAHAN PENCEGAHAN COVID-19 DI DUSUN SAMPANGAN	288-293
Pramudhita Ferdiansyah, Bagus Ramadhan	
PENINGKATAN KUALITAS FISIK AREA DESA WISATA MELALUI PENATAAN TATA GUNA LAHAN DESA WISATA JONGGRANGAN	294-299
Prasetyo Febriarto, Agustina Rahmawati	
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BUDIDAYA URBAN FARMING DENGAN SISTEM AQUAPONIC SKALA RUMAHAN UNTUK PENINGKATAN KUALITAS LINGKUNGAN PERKOTAAN DAN MENDUKUN KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT DI MASA	300-305
RR. Sophia Ratna Haryati	
PEMANFAATAN DIGITAL MARKETING DALAM UPAYA MENINGKATKAN CUSTOMER ENGAGEMENT PADA BINAR BATIK	306-311
Rakhma Shafrida Kurnia	
PEMETAAN PARTISIPATIF RUMAH WARGA KAMPUNG GOWONGAN UNTUK MEMPERMUDAH DISTRIBUSI BANTUAN KEPADA WARGA TERDAMPAK PANDEMI COVID-19	312-317
Renindya Azizza Kartikakirana, Dwi Pela Agustina	
PENGUATAN MASYARAKAT MELALUI PROGRAM PENGARUSUTAMAAN GENDER DI LINGKUNGAN HIMPUNAN MAHASISWA ISLAM	318-323
Rezki Satris, Wahid Miftahul Ashari	
URGENSI TOILET RAMAH DIFABEL PADA RUMAH TINGGAL PENYANDANG DISABILITAS	324-329
Rhisa Aidilla Suprpto, Seftina Kuswardini	
PENINGKATAN KETAHANAN EKONOMI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI PROGRAM KOMUNIKASI PEMASARAN ONLINE PRODUK KULINER SAMUDRA JAYA	330-335
Rivga Agusta	
PENGURANGAN KERENTANAN MASYARAKAT TERHADAP PENYEBARAN COVID-19 MELALUI PENYUSUNAN RENCANA AKSI PENATAAN SISTEM SIRKULASI KAWASAN PERUMAHAN DENGAN PEMBATASAN SOSIAL SKALA LOKAL	336-341
Rivi Neritarani	
PENGOLAHAN NILAI RAPOR SISWA PADA GURU DI MASA PANDEMI COVID-19 DAN PENGOPERASIAN MINI LCD PROYEKTOR DI SDIT IBNU 'ABBAS X SENTOLO KULON PROGO	342-347
Rumini	
PENGEMBANGAN STRATEGI PEMENUHAN KONSUMSI MANDIRI SELAMA MASA PANDEMI PADA KOMUNITAS URBAN FARMING	348-353
Seftina Kuswardini, Rhisa Aidilla Suprpto	

MENINGKATKAN KETERAMPILAN WARGA TERDAMPAK COVID 19 DENGAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN DIGITAL MARKETING PADA PADUKUHAN MANTUP RT 8	354-359
Septi Kurniawati Nurhadi	
PEMBERDAYAAN PROGRAM LITERASI MEDIA KUAT LAWAN CORONA MENUJU NEW NORMAL ACTIVITY DI LINGKUNGAN DAWIS KUNYIT PERUMAHAN KORPRI - SEMARANG	360-365
Sheila Lestari Giza Pudrianisa	
PENGEMBANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI BAGI SEKOLAH SMK MAARIF 2 PIYUNGAN	366-371
Sri Mulyatun, Joko Dwi Santoso	
PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA INFORMASI ALTERNATIF TENTANG COVID 19 DI DESA DRONO KLATEN	372-377
Stara Asrita, Eli Pujastuti	
OPTIMALISASI PENGELOLAAN KEUANGAN DASAWISMA ALAMANDA PERUMNAS MINOMARTANI	378-383
Supriatin, Cahya Wahyu Sanditama	
BIMBINGAN MANAJEMEN USAHA BAGI ENTREPRENEUR START UP	384-389
Tanti Prita Hapsari	
PENINGKATAN KOMPETENSI TENTOR LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR G-SMART DENGAN MEMANFAATKAN E-LEARNING	390-395
Theopilus Bayu Sasongko	
PEMASARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIFITAS ANGGOTA KARANG TARUNA BHAKTI PERTIWI	396-401
Toto Indriyatmoko	
PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CLOUD UNTUK MENDUKUNG KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR SERTA PENGELOLAAN ADMINISTRASI SEKOLAH SELAMA PROSES WORK FROM HOME PADA SMK NEGERI 1 TEMANGGUNG	402-407
Uyock Anggoro Saputro	
UPAYA PENGURANGAN SAMPAH ORGANIK PADA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN ALAT BIOPORI JUMBO	408-413
Vidyana Arsanti, Subektiningsih	
PEMBANGUNAN INFRASTRUKTUR RT-RW NET DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING PADA MASYARAKAT TEGALSARI	414-419
Wahid Miftahul Ashari, Rezki Satris	
PENINGKATAN KEMAMPUAN ANALISIS SPASIAL BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK PENGAJAR GEOGRAFI SEKOLAH MENENGAH ATAS	420-425
Widiyana Riasasi	
TEKNOLOGI CLOUD UNTUK PENINGKATAN KUALITAS KBM SECARA DARING PADA SD MUHAMMADIYAH KADISOKA	426-431
Windha Mega PD, Bayu Setiaji	
PENINGKATAN PELAYANAN PEMBAYARAN PAUD TERPADU ALLIFA MENGGUNAKAN FASILITAS G-SUITE	432-437
Wiwi Widayani	
STRATEGI UPGRADING UMKM PECEL ERA COVID-19	438-443
Yusuf Amri Amrullah	
PELATIHAN PENULISAN KARYA ILMIAH DI MASA PANDEMI BAGI SISWA MTs SALAFIYAH 2 GRESIK	444-449
Zahrotus Sa'idah, Azizah Giani Rahmah	

PENERAPAN DIGITAL PARENTING MELALUI LITERASI MEDIA ONLINE UNTUK MEMBANTU KPM PKH DESA AMBARKETAWANG PADA KONDISI NEW NORMAL PASCA PANDEMI COVID-19 Andika Agus Slameto, Mulia Sulistiyono	450-455
PEMANFAATAN GOOGLE CLOUD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19 Muhammad Tofa Nurcholis, Mulia Sulistiyono	456-461
TEKNIK AIDA DAN COPYWRITING UNTUK MENINGKATKAN OMZET ERA PANDEMI COVID-19 Bahrun Ghozali, Yusuf Amri Amrullah	462-467
OPTIMALISASI DESAIN KONTEN INSTAGRAM MENGGUNAKAN TEMPLATE POWEPOINT UNTUK MEMBANGUN BRANDING USAHA RUMAHAN KUKULALA.DEPOK KAB. SLEMAN Dwi Rahayu	468-473
GERAKAN PRODUKTIF DAN HIDUP SEHAT SERTA PENCEGAHAN LANJUTAN PASCA PANDEMI COVID-19 Kusnawi	474-479
PEMANFAATAN MEDIA RUANG SIAR GURU SEBAGAI PLATFORM GURU UNTUK MENYAMPAIKAN KEGIATAN BELAJAR MELALUI MEDIA ONLINE Nurfian Yudhistira	480-485
MODERNISASI PRODUKSI PERTANIAN DALAM RANGKA PENINGKATAN KESEJAHTERAAN PETANI Citra Desy Aisyah Alkis	486-491
PENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK DI RUMAH SELAMA PANDEMI COVID-19 DENGAN APLIKASI VEKTOR PADA PAUD SOKAPALUPI MINOMARTANI YOGYAKARTA Mei Parwanto Kurniawan	492-497
PEMANFAATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI MASA PANDEMI COVID 19 PADA SPS ASPARAGUS II CONDONG CATUR KABUPATEN SLEMAN Ikma	498-503
APLIKASI PENCATATAN TAHFIDZ PADA PONDOK PESANTREN TARUNA ALQURAN PUTERA Atik Nurmasani, Alfonso Aryando Sabilillah, Naris Sefri Syaifuddin	504-509
MEMBANGKITKAN BISNIS KULINER TERDAMPAK COVID-19 MELALUI MULTIMEDIA Alfie Nur Rahmi, Moch Farid Fauzi	510-515
PEMANFAATAN ALIRAN SUNGAI UNTUK PLTA MINI SEBAGAI ALAT PERAGA BELAJAR SISWA SAAT PENDEMI COVID-19 DI DUKUH SENTONO Ika Nur Fajri	516-519
PEMANFAATAN SMS GATEWAY UNTUK AKTIVITAS REMINDER JADWAL DAN SOSIALISASI PROLANIS DI PUSKESMAS BERBAH Hendra Kurniawan	520-525
PELATIHAN KEMAMPUAN DASAR FOTOGRAFI SEBAGAI MEDIA DOKUMENTASI DAN PUBLIKASI BAGI BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM (BAWASLU) KABUPATEN SLEMAN Dhimas Adi Satria	526-531

PEMANFAATAN MEDIA RUANG SIAR GURU SEBAGAI PLATFORM GURU UNTUK MENYAMPAIKAN KEGIATAN BELAJAR MELALUI MEDIA ONLINE

Nurfian Yudhistira¹⁾

¹⁾ Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Sosial, Universitas AMIKOM Yogyakarta
Email : fianyudhistira@amikom.ac.id¹⁾

Abstrak

Wabah *Coronavirus Diseases 2019 (Covid-19)* telah membuat Indonesia kerepotan, mengharuskan Pemerintah Indonesia memberlakukan aturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan penerapan *social distancing* dan juga *work from home*. Akibatnya, banyak perubahan perilaku yang dilakukan oleh masyarakat terutama pada kegiatan belajar mengajar khususnya sekolah dasar. Kebijakan “Belajar dari Rumah” ini tepat untuk mencegah penyebaran COVID-19 di lingkungan sekolah, Permasalahannya adalah proses kegiatan pembelajaran, sebagian besar pelaksanaan pembelajaran hanya melalui penugasan serta minimnya guru dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran online. Kondisi seperti ini membuat beberapa instansi; LPM Universitas Amikom Yogyakarta, Ruang Siar Guru dan Komunitas Guru Penggerak, menginisiasi suatu kegiatan sosial yang bertujuan membantu kegiatan belajar mengajar secara online dapat dilakukan. Kegiatan ini dilakukan dengan membuat video pengajaran dengan guru sebagai pembicaranya kemudian video di upload di channel Youtube Ruang Siar Guru. Hal ini selain membantu guru dalam melakukan pembelajaran secara daring, juga membantu siswa agar dapat lebih memahami materi dengan baik. Tujuan pelatihan ini untuk membuat media yang menarik bagi guru, siswa dan orangtua dalam proses belajar mengajar yang bersinergi dengan teknologi - teknologi media terbaru secara tepat, inovatif, kreatif dan bermanfaat..

Kata kunci: Ruang Siar Guru, Belajar, Video Youtube

1. PENDAHULUAN

Sekitar 25 juta anak sekolah dasar di Indonesia kini belajar di bawah ancaman pandemi COVID-19. Seperti dilakukan oleh banyak negara, untuk mencegah penularan virus corona di sekolah, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan surat edaran bertanggal 24 Maret 2020 yang mengatur pelaksanaan pendidikan pada masa darurat penyebaran coronavirus. Kebijakan “Belajar dari Rumah” ini tepat untuk mencegah penyebaran COVID-19 di lingkungan sekolah,

Dalam masa pandemi Covid-19, sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Ini menjadi hal baru bagi siswa khususnya pada tahun 2020. Selain mengikuti PJJ dari sekolah, siswa juga bisa meningkatkan ilmu dan pengetahuannya dengan mengikuti pembelajaran online dari berbagai platform namun proses kegiatan pembelajaran, sebagian besar pelaksanaan pembelajaran hanya melalui penugasan. Hasil survey dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang dikutip dari koran Pikiran Rakyat hari Selasa 28 April 2020 dari sebanyak 1700 responden, sebanyak 20,1%

responden menyebutkan terdapat interaksi dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dari 20,1% responden menyebutkan interaksi dalam PJJ, sebanyak 87,2% menyebutkan bahwa interaksi berlangsung melalui chatting. Kemudian 20% menyebutkan interaksi menggunakan aplikasi Zoom Meeting, 7,6% menggunakan aplikasi video call WhatsApp dan 5,2% menggunakan telepon untuk langsung berbicara dengan guru. Sementara itu, bagi responden yang menyebut tidak ada interaksi, sebagian besarnya mengeluhkan tentang tugas yang berat dari sekolah (73,2%). Hanya 26% responden yang tidak merasakan tugas yang diberikan itu berat.

Pada awal April 2020, Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI) melakukan riset untuk mengetahui implementasi kebijakan “Belajar dari Rumah”. INOVASI mensurvei sekitar 300 orang tua siswa sekolah dasar di 18 kabupaten dan kota di provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT), Nusa Tenggara Barat (NTB), Kalimantan Utara (Kaltara), dan Jawa Timur.

Survei menunjukkan adanya ketimpangan akses media pembelajaran, yang semakin dalam

antara anak-anak dari keluarga ekonomi mampu dan kurang mampu. INOVASI juga menemukan bahwa hanya sekitar 28% responden yang menyatakan anak mereka belajar dengan menggunakan media daring.

Sebagian besar responden riset ini berasal dari sekolah-sekolah mitra program INOVASI. Mereka merupakan orang tua siswa di kelas dasar. Umumnya, responden memiliki akses internet dan ponsel. Dilihat dari latar belakang pekerjaan dan pendidikan, responden dari kelas ekonomi mampu lebih banyak dibandingkan dari ekonomi miskin.

Dari sisi penyebaran informasi kebijakan “Belajar dari Rumah”, 95% orang tua mengatakan sekolah anak mereka sudah menerapkan kebijakan tersebut. Walaupun kebijakan nasional resmi baru terbit 24 Maret 2020, 76% orang tua mengatakan sekolah telah mengimplementasikan kebijakan itu lebih awal, minggu ketiga (16-22 Maret 2020). Fakta ini menunjukkan bahwa Dinas Kabupaten dan Kota, yang berwenang mengurus pendidikan anak usia dini hingga sekolah menengah pertama, telah mengambil keputusan meskipun regulasinya belum terbit. Hanya sekitar 28% yang menyatakan bahwa anak mereka belajar dengan menggunakan media daring baik menggunakan media konferensi belajar maupun menggunakan aplikasi belajar online. Sebaliknya, penggunaan media belajar offline dengan menggunakan buku dan lembar kerja siswa adalah metode yang dominan (66%) digunakan oleh guru. Sisanya, yaitu sekitar 6% orang tua mengatakan tidak ada pembelajaran selama siswa diminta belajar dari rumah.

Ditinjau dari provinsi, semakin terpencil provinsi tersebut, maka semakin kecil persentase siswa yang mendapatkan pembelajaran via online. Di Jawa Timur, 40% responden menyatakan anak mereka mendapatkan pembelajaran daring. Di NTB pembelajaran online kurang dari 10% dan di NTT kurang dari 5%. Selebihnya melalui offline buku dan lembar kerja siswa.

Untuk siswa yang belajar dengan media daring, semua siswa mendapatkan tugas yang harus diselesaikan, 87% siswa memperoleh manfaat dari penyampaian materi oleh guru. Namun hanya 65% siswa yang mendapatkan kesempatan sesi tanya jawab antara siswa dan guru. (Sumber : Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI))

Sejak diberlakukannya Work From Home (WFH) oleh pemerintah, waktu mengajar guru menjadi fleksibel, guru dapat memanfaatkan waktu luangnya untuk mengembangkan kemampuannya melalui pelatihan guru secara daring, melakukan diskusi dengan tujuan untuk mengatasi kendala dalam pengajaran pada masa pandemi. Selain itu

memberikan dukungan terhadap siswa agar mereka dapat terus melanjutkan belajar.

Ruang Siar Guru hadir menjadi media untuk guru, siswa dan orangtua dalam proses belajar mengajar yang bersinergi dengan teknologi - teknologi media terbaru secara tepat, inovatif, kreatif dan bermanfaat. Ruang Siar Guru mempunyai visi pergerakan memaknai masa depan menuju era yang semakin global, Ruang Siar Guru hadir menjadi mediator antara sekolah konvensional dengan industri kreatif digital. melalui berbagai platform pendukung sosial media yang dekat dengan seluruh lapisan masyarakat, ruang siar guru dikelola secara profesional dan terikat.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini diadakan pada hari selasa, tanggal 29 Oktober 2020, secara tatap muka bertempat di Hotel Ibis Yogyakarta. Kegiatan ini dikhususkan untuk guru-guru yang akan mengisi maupun mengajar secara online melalui channel youtube Ruang Siar Guru. Peserta tidak hanya mendapatkan materi pelatihan tapi juga mendapatkan materi mengenai cara yang baik untuk melakukan pengajaran secara online dan presentasi materi didepan kamera.

Pengabdian ini menitik beratkan pada bagaimana guru dapat memanfaatkan platform digital yakni Youtube sebagai alat bantu dalam proses ajar mengajar selama pandemi. Dimana segala aktivitas terbatas, tetapi proses ajar mengajar tetap harus berjalan. Tujuan pelatihan ini ingin memberikan wawasan bahwa dalam proses ajar mengajar jarak jauh media Youtube bisa dijadikan solusi bagi guru dan murid.

Prosedur kegiatan program pengabdian masyarakat ini meliputi beberapa tahapan:

- 1) Studi Pendahuluan.
Pada tahapan studi pendahuluan akan dilakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut: (a) Analisa persoalan pada situasi saat ini, apa yang dibutuhkan oleh para guru dalam mengajar secara online (b) Menciptakan program belajar yang menarik agar menjadi media pendidikan yang diminati oleh Siswa, Guru, dan Orang tua. (c) Penetapan tim pelaksana dan uraian kerjanya sesuai kepakaran yang dimiliki.
- 2) Pelaksanaan.
Pada tahapan pelaksanaan, akan dilakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- (a) Menyusun konsep program yang menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa..
 - (b) Membuat dan memberikan fasilitas yang nantinya bisa dimanfaatkan dengan baik oleh Ruang Siar Guru..
 - (c) Membuat video/content yang menarik, creative, dan mendidik.
 - (d) Menciptakan desain-desain yang menarik untuk bahan ajar agar siswa bisa lebih bersemangat dalam belajar.
- 3) Evaluasi.
Pada tahap evaluasi, peserta diminta kesediaan untuk memberikan feedback melalui diskusi. Hasil pada tahapan evaluasi akan dijadikan dasar dalam menyusun laporan pelaksanaan program pengabdian.

3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini dihadiri oleh 20 Peserta pada saat *workshop* secara offline di Hotel Ibis. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan edukasi terhadap guru mengenai platform youtube Ruang Siar Guru

<https://www.youtube.com/c/RuangSiarGuru/videos>



Gambar 1. Screenshot akun youtube Ruang Siar Guru. (Sumber: Youtube channel Ruang Siar Guru)

Pada awal kegiatan pelatihan peserta diberikan materi pengantar tentang, kenapa Platform Youtube bisa dijadikan salah satu media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Yang dipaparkan oleh Nurfian Yudhistira, S.I.Kom, M.A perwakilan dari LPM Universitas Amikom Yogyakarta yang juga berprofesi sebagai dosen ilmu komunikasi. Materi ini bertujuan untuk memberikan wawasan baru kepada peserta yaitu para guru, bahwa pada saat pandemi youtube adalah salah satu media yang digemari banyak masyarakat dikarenakan video yang gratis dan dapat diakses oleh banyak orang. Teknologi menjadi sarana untuk beradaptasi. Situasi ini dapat

digunakan untuk menyampaikan pesan berbasis teknologi digital apapun bentuknya yang akan menghubungkan setiap individu dengan antar individu ataupun dengan komunitasnya. Dalam teknologi, diperlukan salah satu elemen penting, yaitu desain. Beragam desain mampu sebagai media untuk menyampaikan informasi yang menjadi perantara solusi atas kondisi saat ini (Primasiwi, 2020).

Setelah materi pengantar, materi selanjutnya yakni materi inti, peserta langsung belajar atau berlatih bagaimana cara membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik secara online. Melalui pelatihan ini para guru mampu memahami bagaimana berbicara didepan kamera, mengatasi gerogi atau demam panggung, dan menyampaikan materi secara fun dan kreatif agar penonton tidak bosan dengan video/konten yang dibuat.



Gambar 2. Pemberian pemahaman mengenai Ruang Siar Guru (Sumber: Dokumentasi Ruang Siar Guru)

Ada 9 poin yang diajarkan saat pelatihan kepada guru sekolah dasar.

1) **Memilah** : Guru diajarkan untuk mengelompokkan materi ajar sesuai jenisnya, kemudian untuk memilah mana point inti terkait kurikulum ajar yang akan di sampaikan. Materi yang disampaikan tidak boleh terlalu banyak dan panjang dikarenakan durasi dalam youtube akan sangat mempengaruhi kondisi penonton agar penonton tidak bosan dalam menonton konten pembelajaran.

2. **Pekerjaan Kinestetik** : Guru diberikan penjelasan untuk melakukan permainan peran dan simulasi singkat didepan kamera. Hal ini dapat membantu siswa memvisualisasikan proses dan hubungan antara materi pelajaran dengan kehidupan yang ada dilingkungannya.

3. **Diskusi** : Konsep diskusi yang diberikan saat *online* dan *offline* tentunya berbeda. Saat diskusi

online, guru diarahkan untuk memberikan jeda saat pembuatan video yang bertujuan agar membangun interaksi penonton.

4. **Grafis** : Mengajarkan penonton untuk memvisualkan materi yang sudah di sampaikan. Konsep gambaran berupa *mind mapping* agar materi ajar mudah di pahami

5. **Menulis untuk belajar** : Memberikan ajakan kepada penonton untuk membuat coretan maupun tulisan atas rangkuman materi ajar yang sudah disampaikan.

6. **Proyek Mini** : Memberikan misi kepada penonton untuk mengerjakan misi (tugas) seolah-olah pekerjaan rumah adalah misi yang menantang.

7. **Panduan Awal** : Panduan awal merupakan bentuk sederhana bagi siswa untuk menyatakan pendapatnya sebelum kegiatan belajar. Ini membuat siswa terpacu untuk mengetahui materi pelajaran lebih lanjut. Ini menjadi cara yang sederhana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam menerima pelajaran yang lebih sulit.

8. **Membuat Catatan Berkualitas** : Menyelaraskan catatan dengan pembelajaran dan praktik. Gabungan kegiatan itu bisa menjadi pembelajaran yang ampuh.

9. **Praktik Mengingat Kembali** : konsep untuk mengingatkan kembali kepada penonton mengenai episode pembelajaran sebelumnya. Sehingga penonton bisa terus menonton video secara berkelanjutan.

Setelah dilakukan pemberian materi workshop, para guru mulai melakukan simulasi pembelajaran online. Para guru mulai mengajar didepan kamera dengan semangat dan inspiratif



Gambar 3. Simulasi Mengajar Ruang Siar Guru.
(Sumber: Dokumentasi Ruang Siar Guru)

Sasaran guru yang ikut rekaman untuk masih guru-guru SD dari kelas 1-6 dan guru mata pelajaran agama Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Budha, serta guru pendidikan jasmani kesehatan. Sebagian besar guru yang terlibat berasal dari Bantul.

Mengingat Ruang Siar Guru bukanlah kelas konvensional yang didigitalkan maka durasi tayangan pun tidak sepanjang ketika guru mengajar di kelas. Hal itu juga sesuai dengan edaran dari Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga (Disdikpora) bahwa penyampaian materi di tengah pandemi cukup dengan kompetensi dasar yang pokok.

Setelah simulasi, baru dilaksanakan pengambilan gambar video pembelajaran sesuai dengan kompetensi guru sesuai dengan kurikulum dan materi ajar yang akan disampaikan.

Kemudian setelah pengambilan video, gambar tersebut diedit supaya lebih menarik dalam penayangannya sehingga penonton lebih puas saat menonton video pembelajaran.

Editing tidak hanya berupa video, akan tetapi editor juga melakukan editing gambar poster yang bisa di bagikan kepada guru maupun klahayak melalui jejaring sosial *instagram* maupun melalui aplikasi *chatting whatsapp*.



Gambar 4. Design Poster Pelajaran Matematika.
(Sumber: Instagram Ruang Siar Guru)

Dari semua pelatihan mengenai workshop guru. Ruang siar guru menghasilkan beberapa hasil analisa yakni; Pertama, berdasarkan dari workshop, minat dari penonton untuk menonton youtube ruang siar guru bertambah pesat. Terbukti dari analisis yang dilakukan 1 minggu setelah

workshop, viewer naik 51ribu. proses produksi berlangsung selama 13 hari dan menghasilkan 114 konten.



Gambar 5. Screenshot Hasil Analisa Berdasarkan Viewers. (Sumber: Youtube analytics dari channel Ruang Siar Guru)

Hal ini menjadi kemajuan yang sangat pesat untuk sebuah *channel youtube* yang usianya masih seumur jagung dilihat dari antusias para penonton, siswa, maupun orangtua yang mengapresiasi video pembelajaran sekolah dasar.

Kedua, berdasarkan penonton selama 7 hari, video ini mendapatkan kenaikan *subscriber* sebesar 2100 subscribers.



Gambar 6. Screenshot Hasil Analisa Berdasarkan Penonton dan Subscriber Baru. (Sumber: Youtube analytics dari channel Ruang Siar Guru)

Hal ini menjadi dampak yang sangat positif untuk kemajuan pendidikan Indonesia karena dengan workshop ini minat belajar mengajar secara online naik signifikan.

4. KESIMPULAN

Dalam membantu mengembangkan keberlanjutan pasca pandemi Covid-19, diperlukan optimisme dalam proses kegiatan belajar mengajar baik itu guru, murid, maupun orang tua. Selama

masa pandemi, semua elemen masyarakat harus saling bantu membantu dalam segala hal khususnya dalam dunia pendidikan.

Pendidikan diperlukan agar terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, guru harus selalu melakukan inovasi agar para siswa tetap dapat mengikuti proses pembelajaran.

Ruang siar guru yang berisikan pemuda peduli pendidikan menjadikan channel ruang siar guru menjadi wadah para guru untuk tetap bisa menyampaikan materi ajar kepada siswa seluruh Indonesia.

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini guru mendapatkan wadah untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara online serta mengetahui cara membuat konten belajar mengajar yang menarik bagi siswa.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami kepada Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya Lembaga Pengabdian Masyarakat yang telah memberikan pendanaan sehingga pengabdian kepada masyarakat dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima juga kami sampaikan kepada Tim Ruang Siar Guru, yang telah bersedia berpartisipasi sebagai mitra dan tempat pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Tak lupa, kami juga menyampaikan terima kasih kepada Komunitas Guru Penggerak dan semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- [1] Badan Pusat Statistik. (2020). *Ekonomi Indonesia Triwulan II 2020 Turun 5,32 Persen*. Retrieved from https://www.bps.go.id/website/materi_ind/materiBrsInd-20200805114633.pdf
- [2] Fitriyani, I. (2020). Strategi Manajemen Bisnis Pasca Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 87–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- [3] Hadi, S., dan S. (2020). Revitalization Strategy for Small and Medium Enterprises after Corona Virus Disease Pandemic (Covid-19) in Yogyakarta. *Xi'an Jianshu Keji Daxue Xuebao/Journal of Xi'an University of Architecture & Technolog*, 12(4), 4068–4076. <https://doi.org/https://www.researchgate.net/deref/https://doi.org/10.37896/2FJXAT12.04%2F1149>
- [4] Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2020). *Press Conference; Langkah Penguatan Perlindungan Sosial Dan Stimulus Ekonomi*

- Menghadapi Dampak Covid-19*. Retrieved from <https://www.kemenkeu.go.id/media/14790/materi-konferensi-pers-1-april-2020.pdf>
- [5] Rani Umami Fadila. (2020). 1.785 Koperasi dan 163.713 UMKM Terdampak Pandemi Covid-19. Retrieved from <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/pr-01379615/1785-koperasi-dan-163713-umkm-terdampak-pandemi-covid-19>
- [6] Rudi., Cepi. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [7] Siswanto. (2020). Krisis Covid-19, Pekerja Film Sampai Desainer Grafis Kehilangan Pendapatan. Retrieved from <https://akurat.co/news/id-1084384-read-krisis-covid19-pekerja-film-sampai-desainer-grafis-kehilangan-pendapatan>.
- [8] Slamet, R., Nainggolan, B., & Ramdani, H. (2016). *Development Strategy Of Digital Start Up To*. 136–147.