



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

ISSN: 2615-2657

2022

PROSIDING

Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat

Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat
melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat
Yogyakarta, 27 November 2021



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2021

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Yogyakarta, 27 November 2021

Penerbit :

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Universitas Amikom Yogyakarta

Telp.(0274) 884 201 ext 611

Email : abdimas@amikom.ac.id



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2021

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.**
Cetakan I, Januari 2022

Penerbit :

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

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 2021

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Reviewer:

Dr. Andi Sunyoto, M.Kom
Emha Taufiq Luthfi, M.Kom
Sudarmawan, M.T
Hanif Al Fatta, M.Kom
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Sejahtera Bagi Kita Semua.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas hidayah-Nya maka Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 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 2021 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 2021 terdapat 105 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.

Akhir kata kami segenap panitia Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 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 2021

Mulia Sulistiyono, M.Kom.

Daftar Isi

Seminar Hasil Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat

PEMBUATAN PERANGKAT BELAJAR SECARA ONLINE KEPADA GURU PAUD KB RUMAH ANAK PINTAR ISLAMI (RAPI) Ade Pujianto	Halaman 1-6
MEMBANGUN KECAKAPAN ABAD 21 PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MELALUI JURNALISME DIGITAL Aditya Maulana Hasymi, Gardyas Bidari Adninda	7-12
PENINGKATAN SECURITY AWARENESS PADA WILAYAH DESA TEGALSARI BERBASIS VISUAL DALAM Mendukung GUNUNGGIDUL SMART CITY Agit Amrullah	13-18
PENERAPAN DAN PEMBUATAN DESAIN PACKAGING DALAM UPAYA MENINGKATKAN DAYA TARIK PRODUK HOME INDUSTRI KUE DAN MINUMAN "ANISYA" DI KECAMATAN NGAGLIK, KABUPATEN SLEMAN Agung Nugroho	19-24
PENGEMBANGAN VIDEO PROMOSI DAN PRESENTASI KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUCIR GARONGAN Ahmad Sa'di, Ria Andriani	25-30
PKM PENERAPAN STRATEGI DIGITAL MARKETING DIDUKUNG APLIKASI MOBILE "QASIR" DALAM TOKO AR-RAUDHAH Agus Fatkhurohman	31-36
CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT SYSTEM "CREATIVE BATIK" DALAM PENINGKATAN CUSTOMER RELATIONSHIP DI MASA PANDEMI COVID-19 Ainul Yaqin , Alfriadi Dwi Atmoko, Wiji Nurastuti MT	37-42
PEMBUATAN MEDIA PROFILING KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUNCIR GARONGAN Ali Mustopa	43-48
PEMANFAATAN INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI EATDULU.ID PADA ERA PANDEMI COVID-19 Andriyan Dwi Putra	49-54
PEMANFAATAN SAMPAH DAPUR MENJADI PUPUK ORGANIK CAIR (POC) DAN PEMASARANNYA MELALUI MARKETPLACE Anna Baita, M. Kom., Fajrul Falahudin Rasyid	55-60
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN GAMIFIKASI Ani Hastuti Arthasari	61-66
PEMANFAATAN E-COMMERCE DESA WISATA JIPANGAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 Anik Sri Widawati , Hanafi, Netci Hesvindrati	67-72
PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN DIGITAL KOMUNITAS SEDEKAH YOGYAKARTA Anggrismono	73-78
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDIO PROMOSI PRODUK Ardiyati, Akhmad Dahlan	79-84
DIGITALISASI ADMINISTRASI SEKOLAH Arifiyanto Hadinegoro	85-90
PELATIHAN DIGITAL MARKETING DALAM PENINGKATAN PEMASARAN PRODUK KEMBENG ROSO USAHA MIKRO BANYUMILI Arvin Claudy Frobenius	91-95

VIRTUAL TOUR VIDEO WISATA Pemandian Alami Blue Lagoon Atika Fatimah , Haryoko	96-101
Pembuatan Aplikasi Pencatatan Data Karyawan sebagai Pendukung Administrasi Yayasan Taruna Alquran Atik Nurmasani, Febri Dwi Kurniawan , Oxsal Christal Pamula	102-107
Peningkatan Keterampilan Penerapan Cyber Security bagi Guru SMK Negeri 2 Yogyakarta Banu Santoso, Afin Nur Ikhsan , Rendi Prasetyawan	108-113
Peningkatan Kemampuan Digital Marketing untuk Strategi Pemasaran Khayra Cakes Bety Wulan Sari	114-119
Pemanfaatan Sosial Media untuk Konten Promosi Jasa Enggal Jaya Las Bhanu Sri Nugraha	120-125
Sosialisasi Pemasaran Online di UMKM Ibu Sejahtera Deani Prionazvi Rhizky	126-131
Pengembangan dan Pelatihan Strategi Pemasaran di Bumdes Remboko melalui Disain Visual Dwi Pela Agustina, Renindya Azizza Kartikakirana, Dwi Erfanni Bimantara, Fadlurahman Hanif	132-137
Workshop Peningkatan Kemampuan Karyawan UMKM dalam Marketing Digital pada Laundry Eve Eli Pujastuti	138-143
Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan pada UMKM Masyarakat Dusun Gebang, Panggang Gunungkidul Fahrul Imam Santoso	144-149
Peningkatan Keterampilan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Internet di Kebun Belajar Rumah Tumbuh Ferian Fauzi Abdulloh	150-155
Penerapan Model Bisnis Kanvas untuk Pengembangan Usaha Olstore Malik selama Pandemi Covid-19 Fitri Juniwati Ayuningtyas	156-161
Pembuatan dan Pengenalan Toponim Kalurahan Bener, Kemantren Tegalrejo, Kota Yogyakarta melalui Film Bergambar Fitria Nuraini Sekarsih	162-167
Pelatihan Sociopreneurship Tahap 2 dalam Rangka Peningkatan Kapasitas Karang Taruna Kampung Banaran Gardyas Bidari Adninda , Aditya Maulana Hasymi	168-173
Pelatihan Daring Pembuatan Video Pembelajaran Online dan Kuis Interaktif serta Pemanfaatan Google Application pada TK Pertiwi Pandak Baturaden Banyumas Haryoko	174-179
Pelatihan Digital Marketing untuk Askomta sebagai sarana meningkatkan promosi usaha di masa pemulihan ekonomi akibat pandemi Covid-19 Hendra Kurniawan	180-185
Pemanfaatan Digital Marketing dan Pencatatan Keuangan Digital pada Toko Kelontong di Masa Pandemi Covid-19 Ismadiyanti Purwaning Astuti	186-191

PENGEMBANGAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH MASYARAKAT PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KELURAHAN KOTABARU	192-197
Ika Afianita Suherningtyas, Rizky , Sola Tri Astuti , Desri Wahyuni	
DIGITAL MARKETING DAN BRAND AWERENESS UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN PADA JMKM	198-203
Ike Verawati	
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO MENGGUNAKAN PREMIERE UNTUK PEMUDA PEMUDI KARANG TARUNA P3L DUSUN PANGGUNGAN LOR KALURAHAN TRIHANGGO	204-209
Ika Asti Astuti	
PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PEMBUATAN GAME EDUKATIF UNTUK MENUNJANG PROSES BELAJAR MENGAJAR PESERTA DIDIK PADA BA AISIYIAH JABUNG	210-214
Ika Nur Fajri	
PEMANFAATAN E-COMMERCE UNTUK PEMASARAN PADA USAHA SNACK DAN JAJANAN PASAR DI MASA PANDEMI COVID 19	215-220
Ikmah , Anik Sri Widawati	
MEDIA PEMBELAJARAN SOCIOFUN BERBASIS MOBILE SEBAGAI PENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X DI SMAN 1 TURI	221-226
Irma Rofni Wulandari , Laily Nur Hamidah , Yuli Astuti, Lilis Dwi Farida	
PELATIHAN MEDIA SOSIAL BRANDING UNTUK KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUNCIR GARONGAN	227-232
Irwan Setiawanto, Kusnawi	
PELATIHAN YOUTUBE CONTENT CREATION UNTUK SARANA PUBLIKASI KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUNCIR GARONGAN	233-238
Joko Dwi Santoso, Erfina Nurussa'adah	
PENDAMPINGAN PENERAPAN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI KEUANGAN AGEN DAN RESELER UNTUK MENINGKATKAN OMZET PENJUALAN PADA KLINIK INUSA SKINCARE PLERET BANTUL	239-244
Jeki Kuswanto, Nenden Ranuma Ratri	
PEMERDAYAAN REMAJA PUTRI UNTUK MENDORONG PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DI DUSUN GEBANG KELURAHAN WEDOMARTANI	245-250
Jurni Hayati	
SOSIALISASI DAN EDUKASI ETIKA KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI MEDIA SOSIAL PADA CLUB PANJI SAKTI (CPS) SINGARAJA	251-256
Kadek Kiki Astria	
PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN SOSIAL UMKM DELDV	257-262
Laksmindra Saptyawati	
KAMPANYE POLA HIDUP SEHAT DAN SAFETY RIDE DALAM BERSEPEDA SERTA PEMBENAHAN ADMINISTRASI PADA ECOSMO JOGJA	263-268
Lukman	
PEMBUATAN W EBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN BEEIS MADU	269-274
M. Nuraminudin , Tisih Lara Bangun Sasongko	
PEMBUATAN APLIKASI SISTEM INFORMASI RESELLER PADA HOMESWEETHOME.JOGJA BERBASIS ANDROID	275-280
Melany Mustika Dewi	

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ONLINE UNTUK Mendukung Kegiatan Belajar dari Rumah (BDR) pada Masa Pandemi COVID-19 di TK Budi Luhur 1 Majid Rahardi	281-286
IKLAN untuk Meningkatkan Penyebaran Informasi pada Startup Matrash Yogyakarta dengan Motion Grafis Mei Parwanto Kurniawan , Deden Maulana Yusuf	287-292
PENGEMBANGAN Strategi Promosi Pariwisata Desa Ledhok Blotan melalui Media Sosial Monika Pretty Aprilia	293-298
Meningkatkan Transformasi Bisnis dengan Pengelolaan Transaksi Penjualan menggunakan Aplikasi Kasir Berbasis Android Moch Farid Fauzi, Alfie Nur Rahmi	299-304
Membangun Website sebagai Penunjang Promosi Sekolah "SMK Bina Harapan Sleman" Muhammad Misbahul Munir	305-310
Pengenalan Aplikasi Google Form dalam Pembelajaran Jarak Jauh bagi Guru di SLB C Wiyata Dharma 2 Sleman Ninik Tri Hartanti	311-315
Pelatihan Teknik Dasar Fotografi Smartphone sebagai Media Menumbuhkembangkan Kreativitas bagi Pemuda pada Masa Pandemi COVID-19 di Desa Drono, Klaten Ni'mah Mahnunah, Irfan Rifani, Vanny Namiroh	316-321
Pelatihan Foto Produk untuk Meningkatkan Pemasaran Digital Toko Delapan Bakery Nurfian Yudhistira	322-327
Meningkatkan Branding dan Layanan Digital pada Bumi Perkemahan Taman Tunas Wiguna Babarsari Nuri Cahyono	328-333
Penyuluhan Desa Wisata Alam sebagai Upaya Peningkatan Kapasitas Warga dan Kualitas Lingkungan Desa Jonggrangan Nurizka Fidali	334-339
Peningkatan Literasi Digital: Perempuan Cerdas Tangkal Berita Hoaks Novita Ika Purnamasari, Roghaya Indah Pratiwi , Razan Arvin Pradipa	340-345
Menggalakkan Kegiatan Penghijauan Aktifitas Berkebun Tanaman Hias di Masa Pandemi Prasetyo Febriarto, Rezki Satris	346-351
Strategi Branding dan Instagram Marketing untuk Meningkatkan Brand Awareness pada Azka Roti Rakhma Shafrida Kurnia	352-357
Pengenalan Model Hunian Sehat Produktif di Lingkungan Perkotaan untuk Keluarga Sejahtera di Masa Pandemi COVID19 RR. Sophia Ratna Haryati	358-364
Literasi dan Inisiasi Pemberdayaan Masyarakat di Tengah Pandemi COVID-19 dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat Renindya Azizza Kartikakirana, Dwi Pela Agustina	365-370
Pelatihan Strategi Digital Marketing pada UKM Pukis Klaten Ria Andriani , Ahmad Sa'di	371-376

PELATIHAN FOTOGRAFI PRODUK DENGAN SMART PHONE DALAM RANGKA PENINGKATAN KOMPETENSI KOMUNIKASI PEMASARAN PELAKU UMKM MUNDU SAREN	377-382
Riski Damastuti	
PENANDA KAWASAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENGUATAN IDENTITAS KAWASAN DESA WISATA SIDOWARNO	383-388
Rhisa Aidilla Suprpto, Seftina Kuswardini	
EDUKASI PEMASARAN ONLINE UMKM KULINER DAPUR FARIDA DI YOGYAKARTA	389-394
Rivga Agusta	
GERAKAN BIJAK BERSOSIAL MEDIA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI RT 05 KUJONSARI	395-400
Sannya Pestari Dewi, Ulul Azmiyati , Akbar Stallyno	
PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN DESA WISATA WIRUN SEBAGAI SENTRA KERAJINAN GAMELAN	401-406
Seftina Kuswardini, Rhisa Aidilla Suprpto	
MENINGKATKAN PERFORMA AREA WISATA DENGAN SISTEM ZONASI DAN PENINGKATAN KAPASITAS PEDAGANG	407-412
Septi Kurniawati Nurhadi , Gardana Purnama	
LITERASI MEDIA, DAN DIGITAL BRANDING "WISATA GOA LANGSE", GUNUNG KIDUL YOGYAKARTA	413-418
Sheila Lestari Giza Pudrianisa	
EDUKASI DAN PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA NOUNA BAKERY BANTUL	419-424
Sharazita Dyah Anggita	
PENINGKATAN KAPASITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN DARING BAGI SEKOLAH SMK MAARIF 2 PIYUNGAN	425-429
Sri Mulyatun	
PELATIHAN DIGITAL MARKETING UNTUK OPTIMALISASI PEMASARAN USAHA MAKANAN DASAWISMA ALAMANDA PERUMNAS MINOMARTANI SLEMAN YOGYAKARTA	430-435
Supriatin, Ani Restiyani	
PERENCANAAN USAHA YANG BERBASIS EKONOMI KREATIF BAGI KELOMPOK MILENIAL	436-441
Tanti Prita Hapsari	
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIK DI SMP NEGERI 5 WONOGIRI	442-446
Toto Indriyatmoko	
PENGENALAN IOT APLIKATIF UNTUK SANTRI PONDOK INFORMATIKA AL MADINAH	447-452
Uyock Anggoro Saputro	
GALERI OLAH SAMPAH SEBAGAI INOVASI PENGOLAHAN SAMPAH TERPADU DI KELURAHAN BENER	453-458
Vidyana Arsanti	
PEMANFAATAN INSTAGRAM ADS SEBAGAI SOLUSI STRATEGI MARKETING ONLINE UNTUK UMKM (ALEMBANA COFFEE)	459-464
Wahyu Kristian Natalia	
PENGENALAN TEKNOLOGI MONITORING KEGUGUPAN PADA LEMBAGA PELATIHAN KOMUNIKASI	465-470
Wahyu Sukestyastama Putra	
PERAN BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) LUHUR SEMBADA DALAMMENINGKATKAN PEREKONOMIAN DANDAYASAING DI DESASIDOLUHUR, KEC.GODEAN-KAB.SLEMAN	471-476
Widiyanti Kurnianingsih	

PENGELOLAAN DATA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 DEPOK SLEMAN DEPOK BERBASIS WEBGIS Widiyana Riasasi	477-481
APLIKASI MOBILE SMART EDU-ECON SEBAGAI PENGEMBANGAN TEKNIK MENGAJAR PADA PELAJARAN EKONOMI KELAS X Yuli Astuti, Angga Arindra Shonta, Irma Rofni Wulandari , Wiwi Widayani , Erni Seniwati	482-487
STRATEGI PENINGKATAN OMSET DENGAN DIGITAL MARKETING DI UMKM BATIK JUMPUTAN (ROEMAH DJOEMPOETAN SRIHADI) Yusuf Amri Amrullah	488-493
PELATIHAN DAKWAH DIGITAL BAGI PARA DA'I JAM'IIYAH MUBALLIGHIN SUNAN PANDANARAN (JAMUSPA) MUDA DI YOGYAKARTA Zahrotus Saidah, Sri Mulyani Majid	494-499
WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI SHOES CLEANING CARE CLEANROOM PADA ERA PANDEMI COVID-19 Dwi Nurani	500-505
WEBSITE COMPANY PROFILE BANK SAMPAH "SUMBER BERKAH" Rumini	506-511
PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK MEMBANTU PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR ANAK-ANAK Mulia Sulistiyono, Andi Sunyoto, Muhammad Adli Zul Hazmi	512-517
PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CLOUD UNTUK Mendukung KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR SEKOLAH DI MASA PANDEMI Achimah Sidauruk	518-523
PENDAMPINGAN BRANDING DAN PACKAGING UMKM KELUARGA PRA SEJAHTERA Ahlihi Masruro	524-529
PEMANFAATAN MARKETPLACE DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN BAGI PENJUALAN PRODUK UMKM Andika Agus Slameto	530-535
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO DAN FOTO UNTUK GURU SEKOLAH TAMAN KANAK-KANAK Muhammad Tofa Nurcholiz	536-541
PELATIHAN PROGRAM MADRASAH DIGITAL DI PONPES SAAT PANDEMI COVID-19 Muhammad Idris Purwanto	542-547
REALISASI KONSEP FRAMING SABLON DAN PELATIHAN PENGGUNAAN ALAT SABLON PRESISI FRAMING PADA KONVEKSI Bernadhed	548-553
PELATIHAN MANAJEMEN KONTEN MEDIA SOSIAL DAN WEB PROFILING PADA KONVEKSI BERKART Rum M Andri	554-559
REDESIGN KEMASAN PRODUK DAN PENGADAAN DAN PELATIAN MESIN PRESS KEMASAN UNTUK UKM MAMA YUMMY Yudhi Sutanto	560-565
PELATIHAN MANAJEMEN KELAS DARING UNTUK GURU SMK ISLAM MOYUDAN YOGYAKARTA DI MASA PANDEMI COVID-19 Rizqi Sukma Kharisma	566-571

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN GAMIFIKASI

Ani Hastuti Arthasari¹⁾

¹⁾ Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas AMIKOM Yogyakarta
Email : arthasari@amikom.ac.id¹⁾

Abstrak

Pengetahuan dan kesiapan tentang pembelajaran jarak jauh menjadi hal utama yang diperlukan baik oleh murid maupun guru. Dalam hal ini guru memiliki peran penting untuk menjaga kondisi pembelajaran yang tetap kondusif meskipun bukan tatap muka langsung di kelas. Usia taman kanak-kanak dan usia sekolah dasar yang cenderung tergolong usia bermain, metode bermain dan belajar dianggap metode yang lebih tepat. Beberapa kendala pembelajaran secara online banyak ditemui sehingga perlu adanya peningkatan kapasitas dan kreativitas dari pendidik/guru agar pembelajaran yang diberikan secara online tetap menarik, bervariasi dan mengurangi kejenuhan peserta didik. Maka solusi yang tepat yang dapat dilakukan adalah dengan membuka pengetahuan bagi pendidik/guru tentang gamifikasi dan jenis-jenis media atau platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran online. Kemudian melakukan workshop dan penerapan pada proses pembelajaran online di sekolah. Luaran yang didapatkan dari kegiatan ini adalah adanya peningkatan kualitas pembelajaran melalui gamifikasi pembelajaran, serta publikasi terkait kegiatan pengabdian masyarakat pada prosiding pengabdian masyarakat dan publikasi media massa elektronik.

Kata kunci: gamifikasi, pembelajaran, sekolah

1. PENDAHULUAN

Saat ini satu tahun lebih sejak kasus pertama Covid-19 ditemukan, dan sampai dengan saat ini kegiatan pembelajaran masih diberlakukan secara online. Selama satu tahun ini pula terjadi perubahan mendadak terhadap cara belajar mengajar antara murid dan guru serta antara mahasiswa dengan dosen. Media pembelajaran *online* menjadi bagian yang tidak terpisahkan selama kondisi pandemi. Banyak sekolah dan kampus yang dapat melakukan adaptasi secara cepat dengan mempersiapkan materi pembelajaran *online* yang tetap menarik bagi peserta didik. Namun banyak pula yang masih kesulitan dalam adaptasi penerapan pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran secara online bagi siswa Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain memiliki kendala tersendiri karena pada usia ini masih pada usia bermain dan memerlukan sosialisasi. Beberapa kendala pembelajaran secara *online* yang banyak ditemui adalah media pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, cenderung melalui tugas, dan penyerapan materi minimal [1].

Pengetahuan dan kesiapan tentang pembelajaran jarak jauh menjadi hal utama yang diperlukan baik oleh murid maupun guru. Dalam hal ini guru

memiliki peran penting untuk menjaga kondisi pembelajaran yang tetap kondusif meskipun bukan tatap muka langsung di kelas. Penggunaan multimedia sudah banyak dilakukan agar memotivasi peserta didik untuk menyukai materi ajar, baik itu berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video [2]

Platform penyedia pertemuan online banyak digunakan, mulai dari zoom, google meet, microsoft teams, dan sebagainya. Aplikasi pendukung untuk kuis dan evaluasi juga banyak yang bisa dimanfaatkan, mulai dari yang sederhana seperti googleform, sampai dengan yang dibuat seperti permainan (*game*), misal Kahoot, Educandy, QuizWhizzer, Oodlu, dan sebagainya. Pemanfaatan elemen-elemen dan mekanisme permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi peserta didik lazim disebut sebagai gamifikasi. Istilah gamifikasi berasal dari kata gamifikasi yaitu kegembiraan yang dapat mengubah perilaku lebih baik [3].

Usia taman kanak-kanak dan usia sekolah dasar yang cenderung tergolong usia bermain, metode bermain dan belajar dianggap metode yang lebih tepat. Jika pada saat sekolah offline kegiatan bermain dan bersosialisasi dapat dilakukan secara

langsung di sekolah, saat online perlu memasukkan kegiatan bermain dan bersosialisasi melalui media *online*.

Dengan demikian penting untuk memperkenalkan gamifikasi media pembelajaran kepada pendidik untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah online, sehingga peserta didik tetap dapat mendapatkan materi dengan baik dan tidak kehilangan kesempatan bermain dan bersosialisasi dengan teman-teman sekolahnya.

Untuk itu diharapkan melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa pelatihan dan sharing tentang gamifikasi media pembelajaran, akan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran selama sekolah *online*.

Konsep bentuk kegiatan yang akan dilakukan adalah melalui diskusi dan workshop untuk memberikan pengalaman pembuatan media pembelajaran berbentuk permainan (*game*) dan melakukan simulasi langsung terhadap game yang sudah dibuat

Pembelajaran secara langsung memungkinkan peserta workshop bisa merasakan secara konkret (*concret experience*) untuk kemudian dapat merefleksikan pengalaman belajarnya (*reflective observation*) untuk diaplikasikan. [4]

Diskusi dilakukan untuk membuka pengetahuan bagi pendidik/guru tentang gamifikasi dan jenis-jenis media atau platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online*. Kemudian melakukan workshop untuk melatih penggunaan aplikasi yang sudah banyak tersedia dan mencoba membuat media pembelajaran sesuai bidang ajar.

Strategi kegiatan adalah dengan mencari platform gamifikasi yang menarik dan cocok untuk digunakan bagi anak-anak, dan memilih langkah pembuatan yang simpel untuk dilakukan dan diajarkan penggunaannya.

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat adalah untuk memberikan pengetahuan baru dan untuk meningkatkan kapasitas pendidik terkait platform digital yang dapat digunakan untuk gamifikasi media pembelajaran, yaitu menggunakan Kahoot dan Educandy.

Manfaat kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam penguasaan media digital dan mengikuti perkembangan terkini mengenai alternatif media pembelajaran.

Dampak yang diharapkan adalah agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan guru, meningkatnya motivasi belajar siswa, serta meningkatnya partisipasi dan prestasi siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat sebagai berikut:

1. Diskusi dengan pemangku kepentingan, dalam hal ini adalah guru atau pengajar sekolah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui karakter dan situasi pengelolaan pendidikan dan pengajaran di sekolah. Memetakan kebutuhan dan metode kegiatan.
2. Workshop
Pelaksanaan terdiri atas kegiatan workshop gamifikasi media kepada guru.
3. Penerapan
Memberikan kesempatan kepada peserta workshop untuk menerapkan gamifikasi pada media pembelajaran sesuai bidang masing-masing. Merekam proses kegiatan pembelajaran yang sudah menggunakan gamifikasi.
4. Evaluasi
Melakukan evaluasi bersama terhadap hasil penerapan gamifikasi.

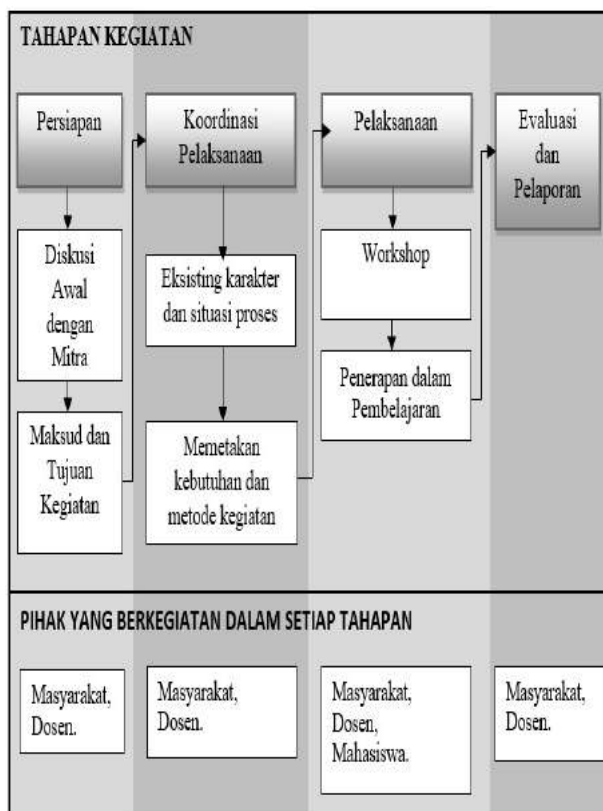
Berdasarkan metode pemberdayaan masyarakat tersebut, realisasi kegiatannya menggunakan prosedur kerja sebagai berikut:

Tabel 1. Prosedur Kerja Pengabdian Masyarakat

No.	Tahapan Kegiatan	Pihak	Uraian Kegiatan
1.	Persiapan	Masyarakat, Pengabdi/Dosen.	- Diskusi awal yang dilakukan bersama antara masyarakat dan Dosen. - Penjelasan maksud dan tujuan kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat.
2.	Diskusi awal dan koordinasi	Masyarakat, Pengabdi/Dosen.	- Eksisting karakter dan situasi proses pengajaran. - Memetakan kebutuhan dan metode kegiatan
3.	Workshop	Masyarakat, Pengabdi/Dosen, Mahasiswa.	- Pelaksanaan workshop dengan materi gamifikasi kepada guru.

No.	Tahapan Kegiatan	Pihak	Uraian Kegiatan
4.	Penerapan	Masyarakat, Pengabdi/Dosen, Mahasiswa.	- Menerapkan gamifikasi pada pembelajaran masing-masing guru. - Mendokumentasikan proses pembelajaran.
5	Evaluasi dan Pelaporan	Masyarakat, Pengabdi/Dosen.	- Membuat evaluasi bersama yang dilakukan oleh pengabdi (dosen) bersama masyarakat. - Laporan kegiatan pengabdian disusun oleh pengabdi (dosen).

Tahapan kegiatan dan pihak yang berkegiatan dalam setiap tahapan kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan dan Pihak yang Berkegiatan

3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan bentuk kegiatan berupa workshop gamifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah telah terlaksana dan sesuai dengan yang diharapkan.

Persiapan dan Koordinasi Pelaksanaan

Persiapan kegiatan dilakukan dengan diskusi awal dengan mitra, dalam hal ini adalah Kepala Sekolah TK ABA Suryocondro. Diskusi dilakukan secara online untuk membicarakan rencana kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan. Dengan adanya kesepakatan hasil diskusi awal bahwa kegiatan dapat dilaksanakan, kemudian tindak lanjutnya adalah melakukan koordinasi terkait persiapan teknis pelaksanaan kegiatan.

Bentuk kegiatan yang disepakati adalah workshop yang akan dilaksanakan untuk peserta dari guru-guru TK ABA Suryocondro dan guru-guru dari Kelompok Bermain Suryocondro.

Gambaran kondisi pelaksanaan sekolah daring yang dilakukan sebelumnya adalah melalui grup whatsapp dengan cara menginformasikan penugasan-penugasan kepada siswa, untuk dikerjakan oleh siswa di rumah dan untuk selanjutnya hasil pekerjaan siswa difoto dan dikirimkan kembali via chat whatsapp. Model pembelajaran dengan bentuk penugasan ini mengakibatkan kurangnya interaksi langsung antara guru dan murid, serta antar murid. Sehingga dampak yang bisa muncul adalah kejenuhan dari siswa dan orang tua siswa sebagai perantara tugas.

Berdasar gambaran kondisi tersebut semakin menguatkan pentingnya kegiatan workshop gamifikasi media pembelajaran untuk menghadirkan kembali interaksi guru-murid dan antar murid, serta memperluas pengetahuan dan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran.

Pelaksanaan Workshop

Tujuan workshop adalah (1) peserta mengetahui jenis-jenis platform dan media digital yang dapat digunakan untuk membuat soal interaktif, (2) guru dapat mengetahui langkah-langkah pembuatan game pembelajaran, (3) guru dapat melakukan simulasi pembelajaran interaktif.

Tahap pelaksanaan workshop merupakan tahapan inti dari kegiatan pengabdian masyarakat, yang dapat dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu (1) persiapan materi workshop dan (2) pelaksanaan workshop.

Materi yang akan digunakan untuk kegiatan workshop dipersiapkan dengan cara studi literatur dan tutorial, uji coba pembuatan soal yang sesuai

dengan pendidikan TK dan Kelompok Bermain, kemudian menuangkannya dalam paparan modul pembelajaran.



Gambar 2. Materi Presentasi Kahoot



Gambar 3. Materi Presentasi Educandy

Terdapat 2 (dua) jenis media pembelajaran interaktif yang akan diperkenalkan melalui workshop ini, yaitu Kahoot! dan Educandy. Sehingga diperlukan modul belajar yang membahas mengenai 2 media tersebut. Dalam hal ini, pengabdian telah membuat modul tutorial pembuatan dan pengoperasian Kahoot dan Educandy, serta menyiapkan link untuk dapat disimulasikan oleh peserta workshop.

Workshop dilaksanakan selama satu hari dengan peserta guru TK ABA Suryocondro dan Guru Kelompok Bermain Suryocondro.

Kegiatan diawali dengan pengisian daftar hadir dan pembagian kit workshop. Kemudian acara dimulai dengan pengenalan, tujuan workshop, dan kesepakatan kelas workshop.



Gambar 4. Suasana Kelas Workshop

Acara inti adalah pemaparan materi, tutorial, dan contoh pembuatan soal dengan tema pembelajaran Taman Kanak-kanak.

Susunan materi yang dipaparkan adalah tata cara *register* dan *login*, pengenalan fitur *basic/free* dan *berbayar*, cara pembuatan soal, dan cara membagikan soal kepada siswa.



Gambar 5. Peserta Menyimak Penjelasan Materi dan Memperhatikan Handout



Gambar 6. Peserta Workshop Melakukan Simulasi Sebagai Siswa

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini juga dilaksanakan penyerahan alat peraga sekolah (APS) untuk mendukung kegiatan belajar mengajar tematik di sekolah.



Gambar 7. Penyerahan APS Secara Simbolis

Evaluasi dan Pelaporan

Evaluasi menghasilkan rekomendasi untuk pelaksanaan peningkatan kapasitas guru melalui kegiatan-kegiatan sharing dan kerjasama dengan materi-materi penunjang proses pembelajaran, khususnya bidang informasi teknologi dan media digital.

Pelaporan berupa laporan dalam bentuk presentasi hasil kegiatan, buku laporan kegiatan, dan paper hasil pengabdian masyarakat.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat di TK ABA Kamuman adalah sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sudah sesuai dengan prosedur kerja seperti yang sudah direncanakan, yaitu kegiatan persiapan, diskusi awal dan koordinasi, kegiatan inti berupa workshop dan simulasi pembelajaran dengan Kahoot dan Educandy, serta kegiatan evaluasi dan pelaporan kegiatan pengabdian masyarakat.
- 2) Luaran workshop juga telah sesuai dengan yang direncanakan, yaitu berupa modul workshop yang diberikan kepada guru, sehingga bisa digunakan kembali untuk mengingat dan mencoba kembali untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan Kahoot dan Educandy.
- 3) Capaian luaran lain berupa publikasi media elektronik sudah terlaksana

Saran untuk keberlanjutan peningkatan kapasitas guru dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan gamifikasi media pembelajaran, antara lain:

- 1) Guru perlu mengembangkan soal yang lebih beragam dengan menggunakan dasar materi Kahoot dan Educandy yang sudah didapatkan dari kegiatan workshop.
- 2) Mengagendakan pertemuan rutin untuk pembahasan penggunaan platform digital untuk membuat materi pembelajaran.
- 3) Membuka wawasan terhadap beragam aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat gamifikasi media pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan pendanaan sehingga pengabdian kepada masyarakat dapat terlaksana dengan baik. Terimakasih kepada mitra Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Suryocondro atas kerjasama kemitraan yang sangat baik.

Daftar Pustaka

- [1] Berita Smansa Magelang, *Berikut Permasalahan Pembelajaran Daring dan Solusinya*, 1 Januari 2021, <https://sman1-mgl.sch.id/new/blog/2021/01/01/simak-jurus-jitu-wujudkan-pembelajaran-daring-berintegritas-di-era-pandemi-2/>
- [2] Jusuf, Heni, 2016, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No. 1 September 2016, <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- [3] Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pendidikan Kesetaraan Program Oaket C Daring, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018, <http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN%202018/2%20model%20gamifikasi/model%20gamifikasi.PDF>
- [4] Choiriyah, Annisa'i, 2016, Model Pembelajaran Pengalaman Langsung Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, *Nur El-Islam*, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2016, <https://media.neliti.com/media/publications/226425-model-pembelajaran-pengalaman-langsung-d-67f641cb.pdf>

