



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	

PENGLOLAAN 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'IYYAH 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 Nurholis	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 KOMPETENSI GURU MELALUI PEMBUATAN GAME EDUKATIF UNTUK MENUNJANG PROSES BELAJAR MENGAJAR PESERTA DIDIK PADA BA AISYIYAH JABUNG

Ika Nur Fajri¹⁾

¹⁾ Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta
Email : fajri@amikom.ac.id¹⁾

Abstrak

Proses belajar mengajar di Bustanul Athfal (BA) Aisyiyah Jabung Kecamatan Gantiwarno pada masa darurat Covid-19 dilakukan secara daring. Semua proses pembelajaran dilakukan menggunakan smartphone. Guru-guru BA Aisyiyah rata-rata memiliki kesulitan dalam membuat materi yang menarik untuk peserta didiknya serta mengubah materi dari materi yang bersifat offline menjadi online. Untuk menunjang keberhasilan dalam menyampaikan materi yang dilakukan secara online perlu dilakukan perubahan cara penyampaian, yang diharapkan materi dapat diserap oleh siswa lebih maksimal. Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan menarik, dengan cara penyampaian yang menarik harapannya siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar meskipun dilakukan secara online. Pengabdian dilaksanakan dengan memberikan edukasi tentang berbagai macam teknologi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang menarik secara daring serta mengajarkan dan mendampingi mitra dalam pembuatan game yang bersifat edukatif dengan menggunakan Scratch. Pengabdian kepada masyarakat ini direncanakan untuk meningkatkan kompetensi guru BA.

Kata kunci: Game, Edukasi, Scratch

1. PENDAHULUAN

Corona Virus Disease (Covid-19) sudah melanda seluruh dunia, penyebarannya yang masif juga terjadi di Indonesia. Pandemi Covid-19 di Indonesia menyebabkan perubahan di berbagai bidang, salah satunya di Bidang Pendidikan. Upaya yang dilakukan Pemerintah dengan diterbitkannya surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19 dan diperkuat dengan surat edaran Mendikbud No.4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat Corona Virus Disease (Covid-19). Perkembangan penyebaran virus yang tidak diketahui secara pasti kapan berakhirnya menyebabkan sistem pembelajaran jarak jauh yang sebelumnya hanya menjadi opsi darurat akan berubah menjadi sistem utama dalam proses belajar mengajar termasuk jenjang KB (kelompok bermain)/TK (Taman Kanak-kanak). Model Pembelajaran jarak jauh memiliki kelebihan diantaranya peserta didik dapat belajar di rumah sehingga dapat menghemat waktu

dan tenaga tanpa harus datang ke sekolah. Peserta didik dapat mengakses materi yang diberikan oleh guru tanpa memperhatikan ruang dan waktu. Pembelajaran terbaik sebenarnya adalah tatap muka, tetapi dengan kondisi pandemi seperti ini, guru dituntut harus mengubah target capaian dan metode pembelajaran untuk memaksimalkan Belajar Dari Rumah (BDR) sehingga salah satu caranya adalah dengan menerapkan TIK.

Bustanul Athfal Aisyiyah Jabung didirikan pada tanggal 3 Januari 1963 di bawah naungan Yayasan Muhammadiyah. Bustanul Athfal Aisyiyah Jabung merupakan sekolah Taman Kanak-Kanak yang pertama kali didirikan oleh tokoh Muhammadiyah di desa Jabung. Tokoh pionir dalam membidani lahirnya Bustanul Athfal Aisyiyah Jabung yaitu Bapak Subardi, Bapak Harun, Bapak Kahono dan Bapak Pono.

Pada awalnya kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di rumah Bapak Kahono. Beberapa tahun kemudian dibuatlah gedung di tanah wakaf keluarga Bapak Subardi. Kegiatan awal dilaksanakan dengan menggunakan fasilitas

seadanya dengan jumlah peserta didik kurang dari 20 anak.

Selanjutnya Bustanul Athfal Aisyiyah Jabung terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan - pelatihan dan belajar mandiri. Dengan keuletan para pendirinya lama kelamaan BA Aisyiyah Jabung mengalami perkembangan yang baik. Terakhir BA Aisyiyah jabung terakreditasi BAN pada tahun 2011 dengan nilai A.

Semua proses pembelajaran di BA Aisyah dilakukan secara daring. Tugas dan materi disampaikan melalui whatsapp group (WAG). Orangtua peserta didik dapat mengirimkan tugas melalui WAG. Pembelajaran jarak jauh masih memiliki banyak kendala antara lain konten materi pembelajaran jarak jauh masih menggunakan konten materi pembelajaran tatap muka. Metode pembelajaran tatap muka tidak selalu sesuai jika diterapkan untuk metode pembelajaran jarak jauh. Guru-guru BA Aisyah Jabung rata-rata memiliki kesulitan dalam mengubah materi dari materi yang bersifat offline menjadi online. Kendala yang dialami salah satunya adalah guru-guru tidak memiliki sarana untuk membuat media pembelajaran seperti laptop/Personal Computer. Mayoritas guru juga belum menguasai TIK, jika menguasai masih berada pada tingkat pedagogic, belum pada pengembangan kompetensinya.

Scratch adalah suatu bahasa pemrograman pembelajaran yang berbasis teknologi. Scratch dapat dipakai seorang pengajar untuk membuat media pembelajaran. aplikasi ini memudahkan pemakainya dalam menciptakan sebuah game dengan mengurutkan coding-coding perintah yang telah ada didalam aplikasi tersebut (Aula, dkk, 2020). Penggunaan Scratch berpengaruh positif terhadap kreativitas berfikir matematis (Toheri, dkk, 2018). Dengan memanfaatkan aplikasi ini diharapkan, peserta didik lebih tertarik dalam belajar dari rumah.

Permasalahan Mitra

Informasi mengenai permasalahan yang dihadapi mitra saat ini dapat diketahui melalui koordinasi dengan Kepala Sekolah BA Aisyah Jabung Permasalahan yang dapat diidentifikasi dari mitra antara lain:

- 1) Sulitnya membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh pesertadidik
- 2) Sulitnya mengubah materi yang sudah dimiliki menjadi materi online

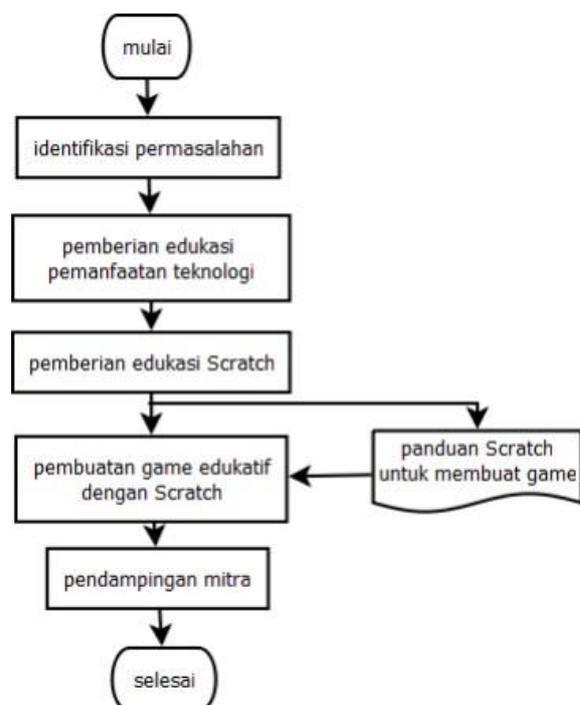
- 3) Sebagian mitra tidak memiliki perangkat untuk membuat materi ajar seperti laptop
- 4) Kurangnya pengetahuan mitra terhadap teknologi
- 5) Kurang maksimalnya mitra dalam memanfaatkan teknologi yang sudah ada untuk pengganti peraga peserta didik

Melihat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan keterbatasan pelaksana program ini, maka diperlukan prioritas terhadap permasalahan yang ada. Setelah berdiskusi dengan mitra dengan mempertimbangkan kemampuan pelaksana program ini maka permasalahan yang diprioritaskan adalah :

- 1) Memberikan edukasi tentang pemanfaatan teknologi
- 2) Memberikan edukasi tentang Scratch untuk membuat game edukatif
- 3) Memberikan panduan untuk menyusun materi ajar berupa game edukatif
- 4) Membantu mitra dalam pembuatan game edukatif dan melakukan pendampingan.

2. METODE PELAKSANAAN

Observasi menjadi langkah awal untuk mengetahui permasalahan yang di hadapi mitra yaitu BA 'Aisyiyah Jabung mengenai proses belajar mengajar yang dilakukan selama masa pandemi Covid-19, sehingga dirumuskan alur gambaran IPTEK (Ilmu pengetahuan dan teknologi).



Diawali dengan identifikasi masalah yang terjadi di mitra, kemudian memberikan penjelasan mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi khususnya game untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan game edukasi sederhana dan pendampingan. Berikut adalah metode pelaksanaan pada kegiatan pada mitra BA 'Aisyiyah Jabung, adapun metode pelaksanaan kegiatan dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3. Metode Pelaksanaan pada Mitra BA 'Aisyiyah Jabung

No	Permasalahan	Metode Pelaksanaan	Evaluasi
1	Mitra belum banyak yang memaksimalkan teknologi dalam proses belajar mengajar	Mengadakan pelatihan secara offline mengenai pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar agar lebih menarik	Pendampingan secara berkala secara jarak jauh.
2	Mitra belum pernah melakukan eksplorasi mengenai penggunaan game dalam proses belajar mengajar	Mengadakan pelatihan mengenai penggunaan game edukasi dalam proses belajar mengajar, penggunaan fitur-fitur pada Scratch	Pendampingan secara berkala secara jarak jauh.

Prosedur Kerja

Prosedur kerja untuk mendukung realisasi metode penyelesaian persoalan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ditunjukkan pada tabel 4

No	Persoalan	Prosedur Kerja
1	Edukasi tentang pemanfaatan teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengusul menyarankan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar kepada mitra • Mitra mengikuti kegiatan edukasi dan menyetujui saran dari pengusul untuk memanfaatkan teknologi

2	Edukasi tentang Scratch	<ul style="list-style-type: none"> • Pengusul memberikan edukasi kepada mitra dalam memanfaatkan bahasa pemrograman scratch • Mitra mengikuti dengan cermat penjelasan dari pengusul untuk menambah wawasan
3	Panduan/Modul Pembuatan Game Edukatif	<ul style="list-style-type: none"> • Pengusul menyusun panduan pembuatan game edukatif menggunakan Scratch • Mitra mempelajari isi panduan pembuatan game yang telah tersedia
4	Pembuatan Game Edukatif dan pendampingan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengusul mengajarkan mitra dalam membuat game edukatif - Pengusul mendampingi mitra dalam membuat Game edukatif untuk memastikan mitra tidak ada kendala • Mitra membuat Game edukatif Dengan tema disesuaikan dengan kurikulum

3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Pemanfaatan teknologi untuk mendukung belajar mengajar selama masa pandemic

Kegiatan dilaksanakan mulai jam 08.00 sampai 15.00 di ruang kelas, dengan mematuhi protokol kesehatan yang ketat dimulai dengan pengecekan suhu peserta, jika melebihi suhu 38 derajat maka tidak diperkenankan untuk mengikuti kegiatan tersebut. kegiatan dibagi menjadi dua sesi, setiap sesi kurang lebih 3 jam. Jumlah peserta dibatasi sebanyak 20 peserta. Sesi pertama diawali dengan materi dasar mengenai pemanfaatan teknologi khususnya game untuk mendukung kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik. Contoh- contoh game edukasi sederhana.



Gambar 1. Pelatihan Scratch untuk membuat game edukasi

Sesi selanjutnya adalah pengenalan Scratch untuk membuat game edukasi sederhana, dikenalkan apa itu Scratch, fitur-fiturnya, contoh game sederhana yang dibuat adalah untuk pengenalan objek, jika menjawab benar maka score akan bertambah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan kepada mitra, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Telah dilaksanakan kegiatan pelatihan Pemanfaatan Teknologi Game untuk mendukung proses belajar mengajar
- 2) Telah dilaksanakan kegiatan pelatihan penggunaan Scratch untuk membuat game edukasi sederhana.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti program pengabdian masyarakat pada tahun 2021, kemudian kepada Mitra BA 'Aisyiyah Jabung beserta semua sftaa yang telah banyak membantu sehingga program pengabdian ini berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- [1] Aula, S., Ahmadian H, Majid, B, A, 2020, "Analisa dan perancangan game edukasi student adventure 2D menggunakan Scratch 2.0 pada SMK Negeri 1 Al- Mubarkaya", *Cyberspace : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 4, No.1, hal. 21-28.
- [2] Toheri, Nuraenafisah, 2018, Pengaruh Penggunaan Scratch terhadap Kreativitas Berfikir Matematis (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ketanggungan Kabupaten Breber), Tugas akhir. Fakultas Tarbiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

