



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

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

MEDIA PEMBELAJARAN SOCIOFUN BERBASIS MOBILE SEBAGAI PENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X DI SMAN 1 TURI

Irma Rofni Wulandari¹⁾, Laily Nur Hamidah²⁾, Yuli Astuti³⁾, Lilis Dwi Farida⁴⁾

^{1), 2), 3), 4)} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta

Email : rofni@amikom.ac.id¹⁾, laily.hamidah@students.amikom.ac.id²⁾, yuli@amikom.ac.id³⁾, rida@amikom.ac.id⁴⁾

Abstrak

Pada awal 2021, SMAN 1 Turi menerapkan pembelajaran daring sebagai tindakan pencegahan COVID 19. Pada proses pembelajarannya, materi diberikan melalui whatsapp group, zoom, atau google meeting. Proses kegiatan belajar mengajar melalui daring ini mengalami banyak hambatan seiring berjalannya waktu. Salah satu mata pelajaran yang mengalami hambatan dalam penyampaian materi secara daring adalah mata pelajaran Sosiologi. Banyak peserta didik yang terkendala dengan kuota dan sinyal, sehingga saat mengikuti pembelajaran menggunakan media konferensi sering terputus-putus terutama suara dari guru ketika sedang menjelaskan. Jika kuota habis atau sinyal buruk, sering kali peserta didik tertinggal materi. Mata pelajaran Sosiologi tidak diajarkan di Sekolah Menengah Pertama, peserta didik kelas X (sepuluh) mendapatkan mata pelajaran Sosiologi dan langsung mempelajari materi sosiologi seperti sejarah dan teori-teorinya. Hal ini membuat peserta didik tidak fokus dan cepat bosan, sehingga guru membutuhkan inovasi yang lebih menarik untuk menjelaskan materi tersebut. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ada ketika proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi tersebut, perlu adanya inovasi media pembelajaran sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Sosiologi. Proses pembelajaran melalui daring banyak menggunakan perangkat mobile seperti smartphone, sehingga media pembelajaran berbasis mobile diharapkan dapat digunakan sebagai pendukung proses kegiatan belajar mengajar. Luaran dari kegiatan ini adalah tersedianya aplikasi mobile media pembelajaran SocioFun sebagai penunjang proses pembelajaran Sosiologi.

Kata kunci: pembelajaran, mobile, sosiologi, covid

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Turi merupakan sekolah menengah atas yang mengedepankan Visi untuk mewujudkan lulusan yang bertaqwa, berprestasi, berbudaya, peduli lingkungan, dan berwawasan global. Pada awal 2021, SMAN 1 Turi menerapkan pembelajaran daring sebagai tindakan pencegahan COVID 19. Pada proses pembelajarannya, guru-guru di SMAN 1 Turi memberikan materi melalui whatsapp group, zoom, google meeting atau sejenisnya untuk dapat menyampaikan materi kepada peserta didik. Whatsapp group digunakan untuk pendampingan kepada peserta didik, sedangkan zoom google meeting digunakan sebagai media konferensi pada saat penyampaian materi. Proses kegiatan belajar mengajar melalui daring ini mengalami banyak hambatan seiring berjalannya waktu. Salah satu mata pelajaran yang mengalami hambatan dalam penyampaian materi secara daring adalah mata

pelajaran Sosiologi. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sosiologi yaitu ketika pelaksanaan pembelajaran daring banyak peserta didik yang terkendala dengan kuota dan sinyal, sehingga saat mengikuti pembelajaran menggunakan media konferensi sering terputus-putus terutama suara dari guru saat sedang menjelaskan. Jika kuota habis atau sinyal buruk, sering kali peserta didik tertinggal materi. Tugas dan soal Latihan diberikan menggunakan Lembar Kerja Tugas Mandiri (LKTM) sehingga guru harus membuatnya berulang kali dan merekap hasil pekerjaan peserta didik. Hal ini menjadikan kesulitan bagi guru karena waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan LKTM, menjelaskan cara pengerjaan dan pengumpulan LKTM memerlukan waktu yang lama dan harus dijelaskan berulang-ulang agar peserta didik paham. Disisi lain, kesulitan yang sering muncul adalah, mata pelajaran Sosiologi tidak diajarkan di Sekolah Menengah Pertama

(SMP), sehingga peserta didik baru menerima materi Sosiologi pada Tingkat Menengah (SMA). Materi sosiologi untuk kelas X berupa sejarah dan teori-teori sosiologi. Hal ini membuat peserta didik tidak fokus dan cepat bosan karena materi yang diberikan berupa toritis saja. Hambatan lainnya adalah pada proses pembelajaran rata-rata perhatian anak mulai tidak maksimal karena bosan hanya mendengarkan materi, tentu banyak faktor yang mempengaruhi terlebih lagi pembelajaran ini dilaksanakan di rumah masing-masing. Dalam menghadapi kondisi tersebut, guru membutuhkan inovasi yang lebih menarik untuk menjelaskan materi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ada ketika proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran [1]. Dampak dari pengembangan IPTEK pada proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar (Santya dalam [2]). Penyampaian materi menggunakan bantuan perangkat lunak dapat disebut dengan mobile learning [3]. Berdasarkan analisis situasi tersebut, perlu adanya inovasi media pembelajaran sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Sosiologi. Proses pembelajaran melalui daring banyak menggunakan perangkat mobile seperti smartphone, sehingga media pembelajaran berbasis mobile diharapkan dapat digunakan sebagai pendukung proses kegiatan belajar mengajar. Luaran dari kegiatan ini adalah tersedianya aplikasi mobile media pembelajaran SocioFun sebagai penunjang proses pembelajaran Sosiologi.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian pada tanggal 01 Mei 2021 sampai dengan 31 Oktober 2021 di SMA N 1 Turi pada matapelajaran Sosiologi. Langkah kegiatan yang dilakukan dalam memenuhi strategi kegiatan dapat dijabarkan pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Langkah Kegiatan

Alur kegiatan seperti yang ada seperti di bawah ini :

1. Observasi dan wawancara ke pihak mitra dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang ada pada mitra
2. Identifikasi dan analisis masalah yang ada di mitra
3. Penentuan solusi dengan penentuan aplikasi yang akan diprioritaskan untuk menunjang proses pembelajaran pada Mata pelajaran Sosiologi kelas X
4. Pengadaan aplikasi mobile "media pembelajaran SocioFun" sebagai alat bantu penunjang proses pembelajaran
5. Pengadaan pelatihan penggunaan aplikasi kepada guru.

Pertisipasi mitra : sebagai pihak yang menerima transfer wawasan dan budaya teknologi informasi.

3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Hasil pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

a. Perancangan

Pada tahap perancangan, langkah pertama yaitu dengan membuat rancangan desain dengan menggali kebutuhan fitur-fitur pada aplikasi dari mitra. Aplikasi SocioFun ini terdapat beberapa fitur sebagai berikut :

- 1) SocioFun (Siswa)
 - a) Fitur Materi
Pada fitur ini siswa dapat mempelajari berbagai materi sosiologi.
 - b) Fitur EBook List
Fitur ini siswa dapat melihat serta mendownload materi berupa materi ebook (pdf) yang sudah di upload oleh guru yang bersangkutan.

- c) Fitur Video
Fitur ini siswa dapat melihat serta mendownload materi berupa materi ebook (pdf) yang sudah di upload oleh guru yang bersangkutan.
- d) Fitur Quiz
Di dalam fitur ini siswa dapat mengerjakan beberapa quiz yang di sediakan.

2) SocioFun (Admin)

- a) Fitur upload Materi Ebook
Pada fitur ini guru yang bersangkutan dapat mengupload materi berupa file pdf dengan Size maximum file adalah 10 Mb.
- b) Fitur Upload Video
Pada fitur ini guru dapat mengupload materi berupa materi Video dengan size maximum file adalah 10 Mb.
- c) Fitur List Video dan List Ebook
Pada fitur ini guru dapat melihat serta menghapus file yang tidak diperlukan lagi.

Hasil perancangan berupa sebuah mobile aplikasi. Tampilan aplikasi SoioFun terdapat pada gambar 3.2 sampai dengan 3.13.

a) User (Siswa)

1) Awal (Splash Screen)

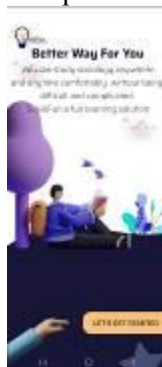


Gambar 3. 2 Splash Screen

Tampilan ini adalah tampilan yang pertama kali terlihat ketika user membuka aplikasi, tunggu beberapa detik maka akan terbuka tampilan selanjutnya.

2) Get Started

Tampilan get started digunakan untuk mengarahkan ke tampilan utama.



Gambar 3. 3 Get Started

3) Menu Utama

Pada tampilan menu utama ini menyediakan berbagai macam materi. Tombol See All pada tampilan menu utama tersebut berfungsi untuk melihat berbagai list materi.



Gambar 3. 4 Menu Utama

4) List Materi

Pada Tampilan ini user dapat melihat berbagai macam materi yang sudah di sediakan.



Gambar 3. 5 List Materi

5) Materi

Tampilan ini merupakan tampilan setelah user menekan salah satu tombol materi. User dapat melihat materi dengan sweep up layar, layaknya membuka buku biasa.



Gambar 3. 6 Halaman Materi

6) E-Book List

Tampilan Ebook List merupakan tampilan yang menyajikan list materi yang sudah di upload oleh guru yang bersangkutan.



Gambar 3. 7 Ebook List

7) Video

Tampilan Video merupakan tampilan yang menyajikan list materi berupa video yang sudah di upload oleh guru, di dalam tampilan ini user dapat mendownload serta melihat materi yang sudah di upload oleh Guru.



Gambar 3. 8 Halaman Video

8) Quiz

Tampilan quiz ini menyajikan berbagai macam quiz yang di bagi berdasarkan KD pada mata pelajaran Sosiologi, di dalam tampilan ini siswa /user dapat meningkatkan kemampuan pelajaran sosiologi dengan mencoba berbagai macam quiz.



Gambar 3. 9 Quiz

b) Administrator

1) Login

Di dalam aplikasi SocioFun Admin terdapat sebuah fitur pengaman, yaitu dengan menerapkan sistem username dan password, agar tidak sembarang user masuk kedalam aplikasi ini.



Gambar 3. 2 Login Admin

2) Menu Utama (Home)

Menu utama admin berisi menu untuk mengupload ebook, mengupload video, melihat ebook list dan video library.



Gambar 3. 3 Menu Utama

3) Upload E-Book

Menu upload digunakan untuk menambahkan ebook yang berupa file pdf.



Gambar 3. 4 Upload Ebook

4) Upload Video

Menu upload video digunakan untuk mengupload video pembelajaran oleh guru.



Gambar 3. 5 Menu Upload Video

b. Pengujian

Setelah perancangan aplikasi selanjutnya melakukan pengujian fungsi sistem, pengujian ke pihak mitra untuk meminta masukan atau saran apakah hasil aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh mitra. Pada proses ini mitra akan melihat hasil perancangan dan peneliti melakukan revisi jika terdapat kekurangan sehingga dihasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan mitra. Dan hasil dari pihak mitra dapat dilihat pada table 3.1.

Tabel 3. 1 Hasil Pengujian oleh Mitra

No	Pengujian	Hasil
Halaman Siswa		
1	Terdapat halaman materi pembelajaran	Ada – sesuai
2	Terdapat halaman Ebook List	Ada – sesuai
3	Terdapat halaman Quiz	Ada – sesuai
4	Terdapat Halaman Video	Ada – sesuai
Halaman Admin		
1	Login	Ada – sesuai
2	Halaman Home berisi Upload Ebook	Ada – sesuai
3	Halaman Home Upload Vudeo	Ada – sesuai
4	Halaman View Ebook List	Ada – sesuai
5	Halaman Video Library	Ada – sesuai
6	Halaman Logout	Ada – sesuai

c. Pengadaan Aplikasi

Aplikasi SocioFun hanya dapat berjalan pada Sistem Operasi (OS) Aplikasi dengan minimum Versi Android adalah Android 5.0. Untuk membuka Aplikasi Socio-Fun ini Anda dapat mengunduhnya melalui PlayStore,

kemudian ketik “SocioFun” pada kolom pencarian. Pilih Aplikasi yang hendak di install, kemudian klik pada tombol install dan tunggu sampai proses instalasi selesai.



Gambar 3. 14 Aplikasi SocioFun pada Playstore

c) Implementasi

Setelah pembuatan aplikasi selesai, tahap selanjutnya adalah mengunggah aplikasi ke playstote google. Langkah terakhir dalam implementasi adalah penyerahan dan pelatihan penggunaan aplikasi SocioFun Admin oleh guru.

Langkah pertama pelatihan adalah memperkenalkan setiap halaman aplikasi kepada mitra. Halaman admin ini akan dikelola oleh Mitra. Langkah selanjutnya adalah mempraktikkan upload materi dan upload video. Untuk mempermudah Mitra mempelajari penggunaan aplikasi, maka pengabdi membuat Manual Book yang berisi bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut. Manual Book juga tersedia untuk siswa. Hasil dokumentasi ditunjukkan pada gambar 3.15.



Gambar 3. 15 Penyerahan Manual Book dan Aplikasi SocioFun

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis mobile SocioFun untuk mendukung proses

- pembelajaran telah selesai dan dapat diunduh melalui Playstore
2. Penggunaan aplikasi dapat membantu untuk penyampaian materi pembelajaran.
 3. Berdasarkan hasil uji sistem diperoleh hasil bahwa seluruh fungsi pada aplikasi berjalan dengan baik. Aplikasi yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan Mitra dan Aplikasi SocioFun mudah digunakan.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas AMIKOM Yogyakarta – Hibah Pengabdian Masyarakat.

Daftar Pustaka

- [1] Padmaningrum, Regina tutik, 2013, Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran. Makalah ini disajikan pada kegiatan “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Bagi Guru Sekolah Dasar sebagai Persiapan Penerapan Kurikulum 2013 di SD Kanisius Klepu pada tanggal 6,7, dan 13 September 2013. Jurdik Kimia, UNY, Yogyakarta.
- [2] Wulandari,I.R and SR, Asrofin Widhyantomo Rahardjo, 2019, “Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Baitussalam 2 Cangkringan Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif”, Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat. UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta, 30 November 2019, ISSN : 2615-2657.
- [3] Rahmawati, Anjar Dwi, dkk, 2015, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Pada Mata Pelajaran Basis Data Untuk SMK”, Prosiding SENTIA,Volume 7 – ISSN: 2085- 2347