



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](mailto: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](mailto: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

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

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



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

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

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

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

## PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ONLINE* UNTUK Mendukung KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI TK BUDI LUHUR 1

Majid Rahardi

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

### Abstrak

*Pandemi covid-19 yang melanda seluruh negara memberikan dampak perubahan ke seluruh bidang kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Pendidikan yang merupakan kebutuhan mendasar maka harus tetap dijaga keberlangsungannya termasuk saat situasi pandemi. Oleh karena itu pemerintah Indonesia membuat berbagai kebijakan agar proses belajar mengajar tetap berjalan sebaik-baiknya. Salah satunya yaitu dengan diharuskannya melakukan proses Belajar Dari Rumah (BDR) secara daring (dalam jaringan) atau online. Hal ini memaksa pihak sekolah untuk berfikir lebih agar proses pembelajaran tetap bisa berlangsung dengan baik. Oleh karena itu pihak sekolah membutuhkan sebuah pelatihan untuk dapat memanfaatkan teknologi agar mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Setelah diadakan pelatihan penggunaan media interaktif online, pihak sekolah dapat melanjutkan pembelajaran jarak jauh dengan baik. Antaranya menggunakan kahoot, quizziz, quiz google form untuk pembelajaran secara daring. Dengan demikian proses pembelajaran tetap bisa berlangsung secara interaktif.*

**Kata kunci:** media, belajar, interaktif

### 1. PENDAHULUAN

TK Budi Luhur 1 adalah sekolah taman kanak-kanak yang terletak di Jl Anggajaya II Krangkungan Desa Condongcatut, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. TK Budi Luhur 1 sekolah yang memiliki slogan “Gembira Mengaji Bermain dan Belajar” saat ini memiliki 24 siswa/i aktif. Fasilitas yang dimiliki juga sudah memadai seperti Ruang Belajar sebanyak 3 kelas, 1 ruang kantor dan 1 ruang perpustakaan serta alat permainan yang cukup memadai. Berikut gambaran kondisi TK Budi Luhur 1 pada gambar 1 di bawah ini



Gambar 1. TK Budi Luhur 1

Fasilitas yang ada di sekolah ini cukup lengkap, termasuk sudah dilengkapi dengan fasilitas internet di lingkungan sekolah, namun sekolah merasa masih belum memaksimalkan fasilitas internet tersebut, terutama untuk mendukung pengelolaan administrasi sekolah. Padahal TK Budi Luhur 1 sangat didukung dengan Guru dan Tenaga Kependidikan yang cukup melek teknologi. Terlebih saat ini kondisi pandemi covid-19 yang mengharuskan banyak instansi untuk memaksimalkan teknologi tak terkecuali instansi Pendidikan. Atas dasar itu kepala sekolah dan guru TK Budi Luhur 1 menginginkan adanya sebuah pelatihan untuk mendukung pengelolaan administrasi sekolah berbasis pemanfaatan teknologi. Ibu Yeti Skipta Sari, S.Pd selaku kepala sekolah menyampaikan bahwa dengan adanya pelatihan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dan tenaga kependidikan TK Budi Luhur 1. Luaran dari kegiatan ini adalah membantu seluruh *stakeholder* TK Budi Luhur 1 khususnya para guru dalam meningkatkan kompetensi penyelenggaraan pembelajaran *online* secara interaktif.

Setelah dilakukan observasi wawancara dengan calon mitra yaitu Ibu Yeti Skipta Sari, S.Pd. selaku

kepala sekolah TK Budi Luhur 1, serta pengamatan secara langsung di lokasi tersebut terdapat permasalahan dari calon mitra. Permasalahan tersebut telah didiskusikan dengan calon mitra dan akan diangkat antara lain disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Daftar Permasalahan Mitra**

No	Permasalahan Mitra	Urutan Prioritas
1	Belum memaksimalkan penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran <i>online</i> yang interaktif	Prioritas ke-1
2	Belum mengetahui fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz GForm yang dapat dimanfaatkan agar pembelajaran Belajar Dari Rumah (BDR) dapat lebih interaktif efektif dan efisien.	Prioritas ke-2

Setelah dilakukan identifikasi permasalahan dan menentukan skala prioritasnya pada tabel 1. Maka selanjutnya ditawarkan solusi yang tepat agar permasalahan dapat diatasi melalui tabel 2 di bawah ini

**Tabel 2. Daftar Solusi Yang Ditawarkan**

No	Permasalahan Mitra	Solusi Yang Ditawarkan
1	Belum memaksimalkan penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran <i>online</i> yang interaktif	Pemaparan pengetahuan tentang Kahoot, Quizizz, Quiz GForm
2	Belum mengetahui fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz GForm yang dapat dimanfaatkan agar pembelajaran Belajar Dari Rumah (BDR) dapat lebih interaktif efektif dan efisien.	Pelatihan penggunaan fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz GForm

Selanjutnya juga disusun target luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini pada tabel 3 di bawah ini

**Tabel 3. Target Luaran Kegiatan**

No	Target dan Luaran	Volume
1	Produk Buku Panduan	1 Modul
2	Publikasi	1 Naskah

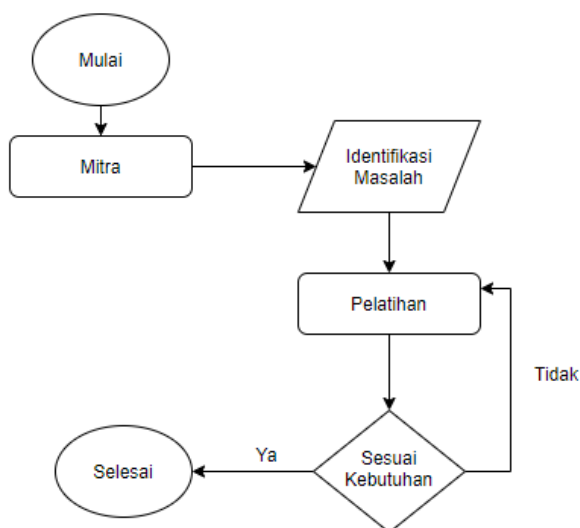
Adapun sebagai spesifikasi luaran dari kegiatan ini dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini

**Tabel 4. Spesifikasi Luaran Kegiatan**

No	Target dan Luaran	Deskripsi
1	Produk Buku Panduan	Buku panduan pemanfaatan Kahoot, Quizizz, Quiz GForm
2	Publikasi	Publikasi Ilmiah pada Jurnal/Prosiding Pengabdian Masyarakat

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang ditetapkan adalah sebagai berikut pada gambar 2 di bawah ini



**Gambar 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan**

### 1) Identifikasi Masalah

Kegiatan ini diawali dengan survei untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada mitra pengabdian. Hal ini sangatlah penting agar yang

dilakukan nantinya dapat tepat sasaran. Cara ini ditempuh dengan melakukan wawancara dan pengumpulan data pada mitra pengabdian.

2) Pelaksanaan Kegiatan

Setelah permasalahan telah teridentifikasi maka selanjutnya dilaksanakan kegiatan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Hal ini akan dijelaskan lebih lanjut pada tabel 5 di bawah ini

Tabel 5. Pelaksanaan Kegiatan

No	Permasalahan Mitra	Pelaksanaan Kegiatan
1	Belum memaksimalkan penguasaan teknologi untuk mendukung pembelajaran <i>online</i> yang interaktif	Dengan metode ceramah memberikan pemaparan pengetahuan tentang pengenalan dasar dari fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform.
2	Belum mengetahui fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz GForm yang dapat dimanfaatkan agar pembelajaran Belajar Dari Rumah (BDR) dapat lebih interaktif efektif dan efisien.	Dengan Metode workshop memberikan pelatihan teknis tentang fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform.

3) Evaluasi Kegiatan

Setelah dilaksanakan kegiatan, tahap selanjutnya adalah mengevaluasi kegiatan tersebut apakah telah menyelesaikan permasalahan yang ada. Jika masih ada peserta yang belum memahami materi yang diberikan maka selanjutnya diadakan pendampingan hingga benar-benar dapat memahami materi yang diinginkan.

3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan agar para guru dan tenaga kependidikan di TK Budi Luhur 1 dapat memiliki pengetahuan dan dapat menggunakan fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform untuk menyelenggarakan pembelajaran dari rumah (BDR) yang interaktif[1][2][3]. Hal ini selaras dengan kondisi pandemi covid-19 yang sedang terjadi saat ini. Kegiatan dibagi menjadi dua tahapan yaitu

pemaparan materi untuk mendukung pengetahuan dan praktik secara langsung. Berikut suasana pelaksanaan kegiatan pada gambar 2 di bawah ini



Gambar 2. Pemaparan Materi

Kegiatan pemaparan materi fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform tersebut diikuti oleh Kepala Sekolah, para dewan Guru dan Tenaga Kependidikan TK Budi Luhur 1. Seluruh peserta mengikuti kegiatan dengan sangat antusias. Hal ini ditandai dengan banyaknya peserta yang proaktif bertanya. Setelah kegiatan pemaparan materi dirasa cukup, selanjutnya dilaksanakan pelatihan teknis cara menggunakan fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform[4][5]. Berikut dokumentasi pelaksanaan tenis yang telah dilaksanakan terlihat pada gambar 3 berikut ini

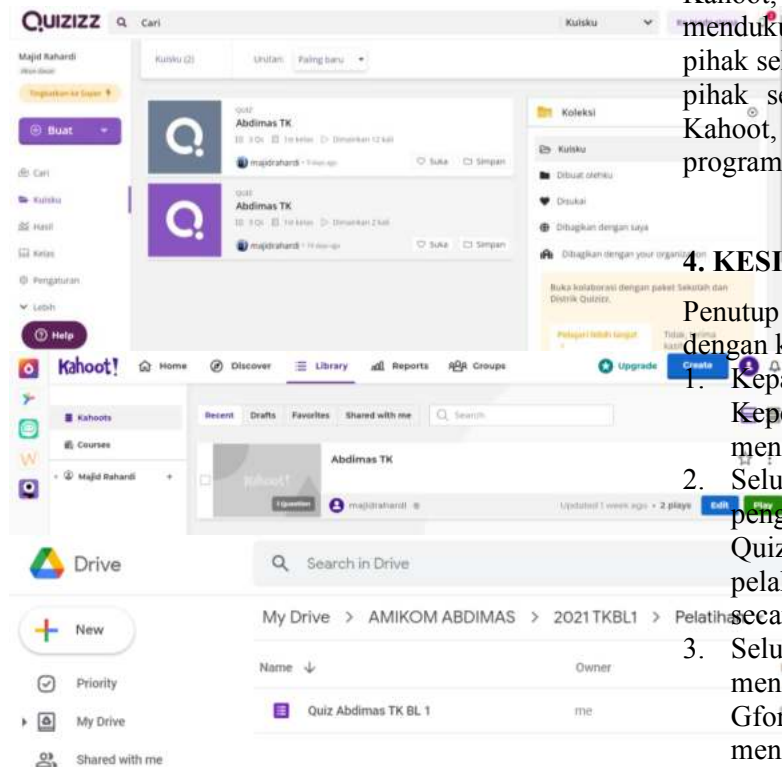


Gambar 3. Pelatihan Teknis

Dengan dilaksanakannya pelatihan secara teknis ini seluruh peserta merasa senang karena dapat mencoba secara langsung fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform yang ada sehingga nantinya



dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran secara daring dikarenakan dampak pandemi covid-19.



**Gambar 4. Media Pembelajaran Interaktif**

Setelah peserta dirasa cukup memahami dan dapat menggunakan fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform secara mandiri maka kegiatan selanjutnya diakhiri dengan foto bersama di depan halaman TK Budi Luhur 1. Berikut dokumentasinya pada gambar 5 di bawah ini



**Gambar 5. Foto Bersama**

Setelah kegiatan selesai maka selanjutnya diadakan pendampingan agar pihak sekolah benar-benar dapat menggunakan dan memanfaatkan fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform dengan baik untuk mendukung proses pembelajaran secara daring oleh pihak sekolah. Dengan pendampingan yang intensif pihak sekolah telah berhasil menggunakan fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform untuk melaksanakan program pembelajaran jarak jauh yang interaktif.

#### 4. KESIMPULAN

Penutup berisi kesimpulan dan saran yang ditulis dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah, Dewan Guru dan Tenaga Kependidikan TK Budi Luhur 1 telah dapat menerima materi dengan baik dan benar.
2. Seluruh peserta kegiatan telah menerima pengetahuan tentang fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh secara interaktif.
3. Seluruh peserta kegiatan telah dapat menggunakan fitur-fitur Kahoot, Quizizz, Quiz Gform dengan baik dan benar untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh.
4. Pelaksanaan kegiatan yang didukung dengan modul pelatihan dapat mempermudah peserta dalam memahami materi yang diberikan.
5. Pendampingan secara berkelanjutan dapat mendorong pihak mitra untuk konsisten menerapkan ilmu pelatihan yang telah diikuti.

#### Ucapan Terimakasih

Kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada :

- 1) Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan pendanaan dan bimbingan dari awal hingga selesainya kegiatan ini.
- 2) Pihak Mitra TK Budi Luhur 1 yang telah mendukung dan memfasilitasi kegiatan ini sehingga dapat terlaksana dengan baik tanpa halangan yang berarti.

#### Daftar Pustaka

- [1] Purba, Leony Sanga Lamsari. "Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah



- kimia fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12.1 (2019): 29-39.
- [2] Chaiyo, Yanawut, and Ranchana Nokham. "The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system." *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*. IEEE, 2017.
- [3] Basuki, Yudi, and Y. Hidayati. "Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives." *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*. 2019.
- [4] Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. "The effect of using Kahoot! for learning—A literature review." *Computers & Education* 149 (2020): 103818.
- [5] Bicen, Huseyin, and Senay Kocakoyun. "Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 13.2 (2018).

