

LAPORAN
PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT

“Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru”



Oleh :
Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom (0307057504)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
JAKARTA

2021

HALAMAN PENGESAHAN

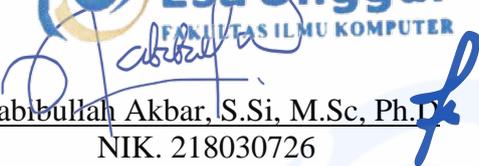
1. Judul Kegiatan : Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru
2. Nama mitra sasaran : SMPIT Al Inayah
3. Pengusul :
 - a. Nama : Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom
 - b. NIDN : 0307057504
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Fakultas / Prodi : Ilmu Komputer / Teknik Informatika
 - e. Alamat Kantor : Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta
 - f. Email : syahrizal.dwi@esaunggul.ac.id
6. Lokasi kegiatan mitra :

Alamat : Online via google meet
Kabupaten/Kota : -
Propinsi : -
Jarak Lokasi : -
7. Periode/waktu kegiatan : 1 hari
8. Luaran yang dihasilkan : Pemahaman tentang proses pembelajaran pada IASP 2020 dan teknologi pendukungnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring

Jakarta, 19 Juli 2021

Menyetujui,
Dekan

Pengusul,



Habibullah Akbar, S.Si, M.Sc, Ph.D
NIK. 218030726


Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom
NIDN. 0307057504

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat


Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz., M.Sc
NIK. 209100388

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN LAPORAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2. Permasalahan Mitra	3
BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN	4
2.1. Solusi	4
2.2.Target Luaran Program	4
BAB III METODE PELAKSANAAN	5
3.1 Metode Pelaksanaan	5
3.2 Gambaran IPTEKS yang Dittransfer	5
BAB IV KELAYAKAN FAKULTAS DAN PROGRAM STUDI	7
BAB V REALISASI KEGIATAN	9
5.1 Bentuk Kegiatan Abdimas	9
5.2 Lokasi dan Jadwal Kegiatan.....	9
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	11
6.1 Kesimpulan	11
6.2 Saran	11
DAFTAR PUSTAKA.....	12
LAMPIRAN	13

RINGKASAN LAPORAN

Adanya pandemi COVID-19 mengubah proses pembelajaran dari tatap muka menjadi daring. Kondisi guru di Indonesia yang tidak seluruhnya paham terhadap penggunaan teknologi. Kendala pemanfaatan teknologi informasi membatasi para guru dalam menggunakan media daring. Perlu dipahami bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah disebabkan perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring yang terjadi secara mendadak, tanpa persiapan yang matang. Berdasarkan IASP 2020 pada komponen proses pembelajaran dan sub komponen kualitas pembelajaran dituntut proses pembelajaran yang aktif. Hal yang perlu dipersiapkan dalam proses pembelajaran daring sesuai dengan kualitas pembelajaran yang diinginkan oleh IASP 2020 tersebut dan dukungan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring yaitu *video conference*, *Learning Management System (LMS)* dan gamifikasi. Hasil dari pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner terhadap respon peserta menunjukkan hasil yang positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tujuan kegiatan.

Kata kunci : Gamifikasi, IASP 2020, *Learning Management System (LMS)*, pembelajaran daring, proses pembelajaran

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Analisa Situasi

Saat ini, seluruh dunia sedang berupaya untuk menghadapi COVID-19 yang mempengaruhi semua aspek dalam kehidupan kita. Pada awalnya, pengaruh COVID-19 hanya dirasakan oleh sektor ekonomi yang mengalami penurunan drastis. Tetapi, lama kelamaan pengaruh COVID-19 juga dirasakan oleh berbagai sektor termasuk pendidikan, terutama dalam hal proses pembelajaran.

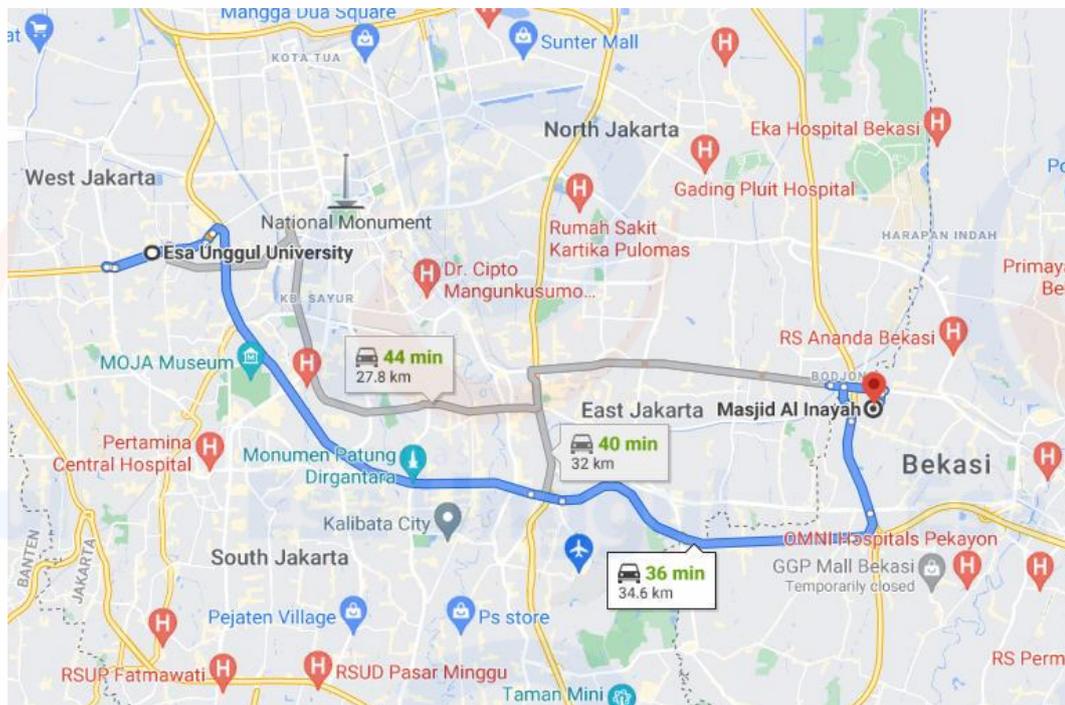
Proses pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik di kelas. Dalam proses pembelajaran melibatkan kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menentukan keberhasilan siswa serta untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran merupakan salah satu komponen dari IASP-2020 (Instrumen Akreditasi Satuan Pendidikan). IASP-2020 dikembangkan dengan menitikberatkan penilaian pada 4 (empat) komponen penilaian yaitu Mutu Lulusan, Proses Pembelajaran, Mutu Guru, dan Manajemen Sekolah/Madrasah dan mencakup jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan SLB (Malik, 2020).

Faktor yang mendukung pembelajaran daring enjadi suatu keharusan saat ini adalah tuntutan dari adanya revolusi industri 4.0, fenomena adanya generasi Z, serta adanya pandemi COVID-19. Revolusi industri 4.0 adalah era disrupsi teknologi dan disebut juga revolusi digital. Disebut revolusi digital karena terjadinya pemanfaatan komputer dan otomatisasi pencatatan di semua bidang. Revolusi Industri 4.0 disebut era disrupsi teknologi disebabkan otomatisasi dan konektivitas di sebuah bidang akan membuat pergerakan dunia industri dan persaingan kerja menjadi tidak linear. (Ghufron, 2018)

Siswa SMP merupakan bagian dari generasi Z, atau biasa disebut juga *iGeneration* atau generasi internet. Generasi Z memiliki karakter mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multi tasking*) seperti: menjalankan sosial media menggunakan ponsel, *browsing* menggunakan PC, sambil mendengarkan musik menggunakan *headset*. Generasi Z sejak kecil sudah akrab dan mengenal teknologi dan gadget canggih yang secara tidak langsung memiliki pengaruh pada kepribadian (Putra, 2016).

Selain itu perlu teknologi pendukung proses pembelajaran, seperti *video conference*, *Learning Management System (LMS)* dan juga gamifikasi. *Video conference* paling efektif bekerja saat proses pembelajaran kelas dikontrol dalam jarak jauh, melalui *microphone* yang memungkinkan semua partisipan untuk memberikan komentar, *splitscreen*, dan *multistream video feeds* (Ekawardhana, 2020).

SMPIT Al Inayah merupakan lembaga pendidikan Islam di bawah naungan Yayasan Inayatul Abna. SMPIT Al Inayah merupakan sekolah yang baru berdiri 2 tahun yang lalu. SMPIT Al Inayah berlokasi di Jl. Bintara VIII RT.04/03 Kelurahan Bintara, Bekasi Barat, Kota Bekasi yang berjarak 34.6 km dari kampus pusat Universitas Esa Unggul.



Gambar 1. Peta Lokasi Mitra

Permasalahan yang ada saat ini adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan pendidik/guru SMPIT Al Inayah dalam pemahaman terhadap proses pembelajaran berdasarkan IASP 2020 serta penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi (TI) yang mendukung proses pembelajaran daring. Disamping itu sumber daya manusia / pengajar yang dibutuhkan dalam memahami dan mempelajari teknologi pendukung proses pembelajaran tersebut belum tersedia.

Dari kedua masalah diatas, maka dirumuskanlah bagaimana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik/guru terhadap proses pembelajaran berbasis IASP 2020 dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang mendukung proses proses pembelajaran daring?

1.2. Permasalahan Mitra

Mengacu pada analisis situasi diatas, untuk dapat memahami proses pembelajaran daring maka dilakukan identifikasi berbagai masalah yang berhubungan dengan hal itu.

1). Identifikasi masalah.

- a. Guru belum banyak yang memahami tentang teknologi pendukung proses pembelajaran daring sehingga perlu pelatihan dan workshop agar dapat memecahkan dan menyelesaikan persoalan tersebut.
- b. Pemahaman bahwa pembelajaran daring itu sulit sering membuat guru merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran daring saat ini.
- c. Kurangnya informasi yang menunjang pemahaman tentang konsep proses pembelajaran yang ada di IASP 2020.

2).Justifikasi prioritas masalah

Dari berbagai masalah yang sedang dihadapi oleh mitra, dapat kita justifikasi prioritas masalah yang dirasakan dapat membantu menyelesaikan masalah jangka pendek, antara lain berikut ini.

- a. Masalah pemahaman konsep IASP 2020 komponen proses pembelajaran.
Untuk mengatasi masalah pemahaman diatas, maka perlu pelatihan tentang konsep *framework* IASP 2020, pembelajaran daring dan teknologi pendukung yang sedang trend saat ini.
- b. Masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia
Untuk mengatasi masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia terutama guru perlu adanya workshop singkat yang dapat dipahami oleh mitra dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Solusi

Program kegiatan ini dimaksudkan untuk pengenalan konsep IASP 2020 terutama komponen proses pembelajaran dan teknologi-teknologi pendukung proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Memahami konsep IASP 2020 secara umum dan komponen proses pembelajaran yang akan meningkatkan pengetahuan pendidik / guru dalam memahami kualitas proses pembelajaran.
2. Meningkatkan pengetahuan pendidik / guru dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi-teknologi pendukung proses pembelajaran seperti *video conference*, LMS dan gamifikasi.
3. Menambah wawasan dan memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses manajemen pembelajaran.

Program ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi pendidik / guru SMPIT Al Inayah.

2.2. Target Luaran Program

Luaran Program ini adalah penambahan pengetahuan dan wawasan guru terhadap konsep *framework* IASP 2020 komponen proses pembelajaran dan teknologi pendukung yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.

BAB III METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk pelatihan dan workshop yang dilakukan secara daring melalui *video conference* mengenai pengenalan konsep IASP 2020, pembelajaran daring dan *trend* teknologi pendukung proses pembelajaran saat ini.

Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis Kebutuhan yaitu memahami beberapa teknologi pendukung proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring sesuai dengan karakteristik siswa SMP.
- 2) Perencanaan yaitu mempersiapkan materi atau modul *sharing knowledge* yang akan digunakan saat melakukan pelatihan dan workshop tentang proses pembelajaran berdasarkan IASP 2020.
- 3) Pelaksanaan yaitu melakukan penjabaran tentang konsep IASP 2020 secara umum dan komponen proses pembelajaran dihubungkan dengan pembelajaran daring serta pengenalan teknologi-teknologi yang mendukung proses pembelajaran daring saat ini. Selain itu dilakukan tutorial tahap demi tahap dalam menggunakan teknologi pendukung proses pembelajaran daring, salah satunya gamifikasi.
- 4) Bimbingan dan tanya jawab dimana selama kegiatan ini berlangsung selalu memberikan bimbingan dan jawaban kepada para peserta pelatihan secara langsung tentang berbagai pertanyaan yang berhubungan dengan proses pembelajaran daring.

3.2 Gambaran IPTEKS yang Ditransfer

Input :

- Masalah pemahaman tentang konsep proses pembelajaran berbasis IASP 2020.
Untuk mengatasi masalah pemahaman diatas, maka perlu pelatihan tentang konsep *framework* IASP 2020 dan teknologi pendukung yang ada saat ini.
- Masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia
Untuk mengatasi masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia terutama guru perlu adanya pelatihan dan workshop singkat yang dapat dipahami oleh mitra dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut.

Proses :

Kegiatan ini diawali dengan penggalian informasi, memahami permasalahan, mencari solusi permasalahan dan implementasi solusi melalui pendampingan mitra

Sarana dan Prasarana yang mendukung solusi yaitu adanya kuota internet & aplikasi *video conference* yang dimiliki guru

Tahap 1 : Sosialisasi Program Kegiatan

Tahap 2 : Edukasi Konsep IASP 2020 komponen proses pembelajaran

Metode Akhir : bentuk kegiatan adalah pelatihan dan workshop proses pembelajaran dan teknologi pendukung

Output

Luaran :
Berupa pemahaman teknologi yang dapat diterapkan di SMPIT Al Inayah

Manfaat Luaran :
Meningkatkan pemahaman guru terhadap teknologi pendukung proses pembelajaran

Outcome

Harapannya adalah melalui kegiatan Program ini memberikan dampak pengetahuan dan wawasan guru terhadap konsep *framework* IASP 2020 komponen proses pembelajaran dan teknologi pendukung yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring

BAB IV

KELAYAKAN FAKULTAS DAN PROGRAM STUDI

4.1. Kinerja LPPM –UEU

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul, disingkat dengan LPPM –UEU di bentuk tahun 1994 dan dikukuhkan pada tanggal 1 Oktober 1998 berdasarkan Surat Keputusan Ketua Yayasan Kemala No. 041/KYK/SK/X/98. LPPM -UEU adalah suatu unit otonom yang bertanggung jawab langsung kepada Rektor. Dalam struktur organisasi Universitas, LPPM –UEU merupakan :

1. Unsur pelaksana kegiatan penelitian yang bertugas mengkoordinasikan kegiatan penelitian, mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian.
2. Unsur pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertugas mengkoordinasi, memantau, menilai dan mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sejalan dengan perkembangannya LPPM –UEU telah memiliki beberapa yaitu :
 - a. Pusat Penelitian dan Pengembangan Wilayah Pemukiman dan Perkotaan
 - b. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Informasi Pusat
 - c. Penelitian dan Pengembangan Bahasa dan Kebudayaan Pusat
 - d. Penelitian dan Pengembangan Bisnis dan Kewirausahaan Pusat
 - e. Penelitian dan Pengembangan Koperasi dan UKM
 - f. Pusat Penelitian dan Pengembangan Psikologi Terapan
 - g. Pusat Pelayanan Kesehatan Masyarakat
 - h. Pusat Pelayanan Bantuan Hukum dan HAM
 - i. Pusat Penelitian dan Pengembangan Studi Wanita
 - j. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
 - k. Pusat Penelitian dan Pengembangan Desain Industri
 - l. Pusat Pengelola Jurnal Ilmiah

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, LPPM –UEU mengemban tugas pokok sebagai berikut :

1. Melaksanakan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta masalah-masalah kemasyarakatan, baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.
2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

LPPM–UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya-sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok :

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan masyarakat, konsultasi dan advokasi, serta inkubasi bisnis.
2. Melaksanakan usaha memobilisasi sumber-sumber untuk keperluan pembangunan masyarakat.
3. Melaksanakan pengembangan pola dan konsepsi pembangunan berbasis masyarakat.

Dalam pelaksanaan kegiatannya LPPM–UEU secara keseluruhan didukung oleh para peneliti, dengan kualifikasi, Doktor, Master, dan Sarjana yang sebagian besar merupakan tenaga pengajar di Universitas Esa Unggul dari berbagai disiplin ilmu seperti Teknik Planologi, Transport Planning, Traffic Engineer, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat, Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan, Desain Industri, Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan sebagainya.

BAB V REALISASI KEGIATAN

5.1 Bentuk Kegiatan Abdimas

Program pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah sebagai pembicara/narasumber dalam suatu pelatihan dan workshop dengan judul “Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru”. Pelatihan dan workshop yang diadakan melibatkan guru-guru di SMPIT Al Inayah. Dari hasil diskusi tersebut, kami memutuskan bentuk kegiatan abdimas dengan pelatihan dan workshop kepada para guru di SMPIT Al Inayah.

Bahan dan peralatan yang akan digunakan dan disampaikan dalam kegiatan pelatihan dan workshop tersebut adalah :

- a) Modul presentasi pelatihan yang berisi 3 (tiga) materi utama yaitu pengantar IASP 2020 dan komponen proses pembelajaran, proses pembelajaran daring dan teknologi pendukung proses pembelajaran daring.
- b) Laptop.
- c) Koneksi Internet.
- d) Perangkat lunak / *software* pendukung

Selain itu point penting lainnya dari observasi tersebut adalah penentuan waktu dan tempat pelatihan. Karena masih dalam situasi pandemic COVID-19, maka kami mengusulkan agar pelatihan dapat dilakukan melalui *video conference* (*Google Meet*).

5.2 Lokasi dan Jadwal Kegiatan

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini diadakan pada :

Hari/Tanggal	: Jum'at / 16 Juli 2021
Pukul	: 08.00 s/d 10.00 WIB
Media	: <i>Video Conference (Google Meet)</i>
URL	: https://meet.google.com/hsf-dedh-gfe
Metoda	: Pelatihan dan workshop

Berikut susunan acara pada pelatihan dan workshop tersebut:

Pukul	Kegiatan
08.00 - 08.10	Registrasi melalui <i>google form</i>
08.10 - 08.15	Pembukaan oleh Kepala Sekolah SMPIT Al Inayah
08.15 – 09.15	Materi Pelatihan: Pengantar IASP 2020 dan Komponen Proses Pembelajaran Proses Pembelajaran Daring Pemanfaatan Teknologi untuk Proses Pembelajaran Daring di Era Pandemi
09.15 – 09.45	Materi Workshop: Menggunakan perangkat lunak gamifikasi pada proses pembelajaran dan mencoba mensimulasikan ke para guru
09.45 – 10.00	Tanya Jawab Mengisi kuisisioner (melalui <i>google form</i>)

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan ini, dapat kami simpulkan bahwa:

- 1) Program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi para guru SMPIT Al Inayah yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini.
- 2) Bentuk pelatihan dan workshop secara daring ini merupakan bentuk yang sangat efektif di era pandemi saat ini dan untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang teknologi pendukung proses pembelajaran daring.
- 3) Guru sangat antusias dalam mengikuti pelatihan dan workshop proses pembelajaran ini dan berharap dapat menerapkan proses pembelajaran yang terdapat pada IASP 2020 dalam pembelajaran daring dengan teknologi pendukungnya pada SMPIT Al Inayah di era pandemi ini.

6.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya di kemudian hari, yaitu:

- 1) Waktu pelatihan hendaknya direncanakan dengan durasi yang lebih lama agar saat workshop dapat memberikan dan mencontohkan berbagai perangkat lunak LMS dan gamifikasi yang ada dan agar proses pembelajaran yang lebih fokus.
- 2) Pihak sekolah menyarankan hendaknya program pelatihan dan workshop seperti ini dapat dilaksanakan secara reguler dan berkala, karena kebutuhan keterampilan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring di era pandemi ini sangat dibutuhkan oleh banyak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekawardhana, N. E. (2020). Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Video Conference. *Prosiding Seminar Nasional Dan Ilmu Terapan*, 4(Vol 4 No 1 (2020)), 1–7.
- Ghufron, G. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337.
- Malik, A. et al. (2020). *Instrumen Akreditasi Satuan Pendidikan 2020 Jenjang Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah*.
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, 9(18), 123–134.

Lampiran 1. Surat Tugas pimpinan/Dekan Fakultas



No : 001/STPM/Dekan/Fasilkom/UEU/III/2021
Perihal: **Surat Tugas Pengabdian Masyarakat**

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Esa Unggul
Di tempat.

Dengan hormat,

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Habibullah Akbar, S.Si, M.Sc, Ph.D
Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menugaskan kepada : Bapak/Ibu Dosen (Nama-Nama terlampir)

Untuk melakukan Tugas Pengabdian Kepada Masyarakat pada semester Genap Tahun Akademik 2020/2021.

Demikianlah surat tugas ini dibuat sebagai dasar untuk melakukan Pengabdian Pada Masyarakat dan apabila dikemudian hari ternyata ada kekeliruan pada surat tugas ini, maka segala sesuatunya akan ditinjau kembali.

Jakarta, 1 Maret 2021

The signature of Habibullah Akbar in blue ink, followed by the official logo of Universitas Esa Unggul Fakultas Ilmu Komputer.

Habibullah Akbar, S.Si, M.Sc, Ph.D
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Lampiran
Surat Tugas Pengabdian Masyarakat
No : 001/STPM/Dekan/Fasilkom/UEU/III/2021

NO	NIDN	KODE NAMA DOSEN
1.	0315116501	7228 - NIXON ERZED
2.	0321029501	7176 - IKSAN RAMADHAN
3.	0327085901	5382 - HOLDER SIMORANGKIR
4.	-	7962 - KHASANAH
5.	0318018202	7553 - NOVIANDI
6.	0305097802	7760 - DIANA NOVITA
7.	0421088001	7841 - DIAH ARYANI
8.	0309039501	7174 - SAWALI WAHYU
9.	0304029101	7266 - SANDFRENI
10.	0322027605	7328 - ALIVIA YULFITRI
11.	-	8178 - HARFEBI FRYONANDA
12.	0307117103	7200 - YULHENDRI
13.	0321088802	7541 - ARIEF ICHWANI
14.	0305108803	7568 - ARMANDO RILENTUAH PARHUSIP
15.	0316019003	8126 - JEFRY SUNUPURWA ASRI
16.	-	8119 - THEODORA MARIA PUTRI KOMUL
17.	-	8080 - ADI WIDIANTONO
18.	0307057504	7894 - SYAHRIZAL DWI PUTRA
19.	0311087701	1162 - RIYA WIDAYANTI
20.	0303047508	7700 - ARIF MUGIYONO
21.	0311026702	7436 - POPONG SETIAWATI
22.	0319088902	6711 - TRI ISMARDIKO WIDYAWAN
23.	0324066901	5709 - MUNAWAR
24.	0021017305	6592 - AGUNG MULYO WIDODO
25.	-	8165 - NUR HUSNA NASUTION
26.	0305046404	7993 - HERMANSYAH
27.	0418047806	7800 - HANI DEWI ARIESSANTI
28.	0318098601	7151 - INDRIANI NOOR HAPSARI
29.	0311068902	7389 - YUNITA FAUZIA ACHMAD
30.	0330126703	5679 - BUDI TJAHJONO
31.	0629077803	7813 - MAIMUN
32.	-	8131 - PATRICIA DIANITA WIJAYA
33.	0323027707	7028 - MASMUR TARIGAN
34.	0308087705	6847 - ADEL CHANDRA
35.	0311048707	7720 - IMAM SUTANTO
36.	0321066601	6165 - NUGROHO BUDHISANTOSA

Lampiran 2. Poster Kegiatan



Pelatihan & Workshop Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru

Jum'at, 16 Juli 2021

08.00 - 10.00 WIB



1. Pengantar IASP 2020 dan Komponen Proses Pembelajaran
2. Proses Pembelajaran Daring
3. Pemanfaatan Teknologi Untuk Proses Pembelajaran Daring Di Era Pandemi



Narasumber :
Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom
Universitas Esa Unggul

Pendaftaran dapat dilakukan melalui tautan berikut :

<https://bit.ly/workshoppembelajaran2021>

Tautan *google meet* akan diberikan melalui WA/alamat email peserta

Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi no. WA 082211412364 (Rahmat)

Lampiran 3. Surat Undangan Sebagai Pembicara



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU
SMP IT AL - INAYAH
YAYASAN INAYATUL ABNA
Jl. Bintara VIII RT. 04/03 Kelurahan Bintara-Bekasi Barat KOTA BEKASI TLP. 021 8946 9320

Bekasi, 10 Juli 2021

Perihal : Undangan Pembicara Webinar

Kepada Yth,
Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom
di-
Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka mempersiapkan kebutuhan akan datangnya tahun ajaran baru, kami SMPIT Al Inayah akan mengadakan pelatihan dan *workshop*. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru-guru SMPIT Al Inayah dalam menyongsong tahun ajaran baru. Oleh karena itu kami mengharapkan kehadiran Saudara, untuk menjadi pembicara / narasumber webinar dengan pokok bahasan "**Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru**" pada :

Hari/Tanggal : Jum'at / 16 Juli 2021
Waktu : 08.00 - 10.00 WIB
Media : *Video Conference* (Webinar)

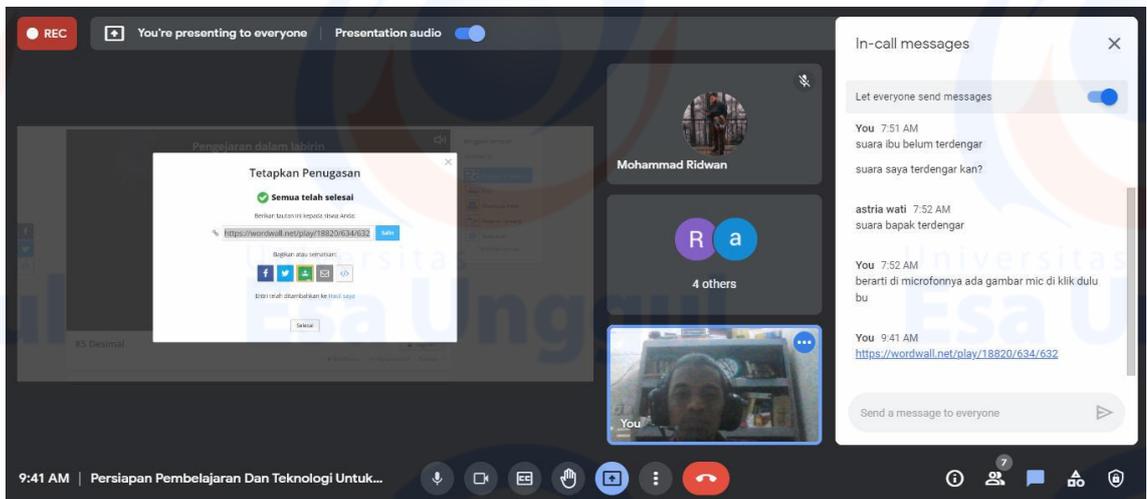
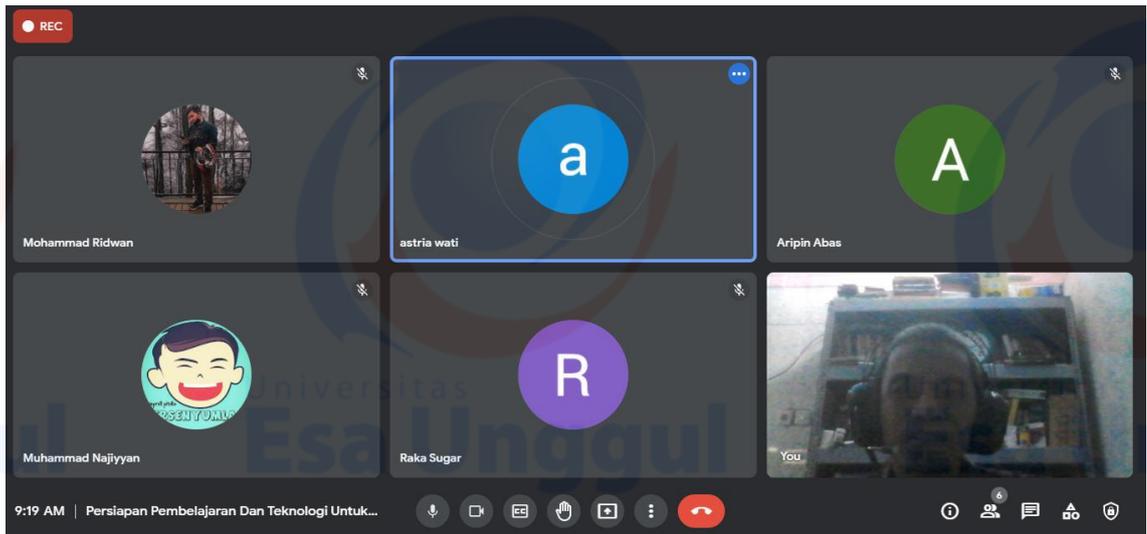
Atas perhatian dan kesediaan Bapak kami ucapkan terimakasih.

Kepala Sekolah SMP Al Inayah,



Rahmat Kartolo, S.Pd

Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan



Lampiran 6. Materi/Modul Kegiatan



IASP 2020

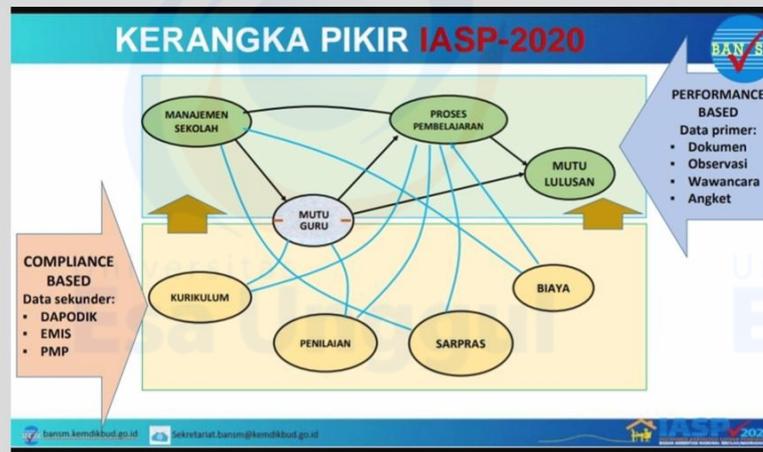
- Instrumen akreditasi sekolah yang saat ini dikenal dengan istilah **IASP 2020** adalah instrumen perubahan yang ditandai adanya pergeseran paradigma dalam **penilaian akreditasi sekolah/madrasah** dari **compliance** ke **performance (rules to exprinciples)**
- IASP-2020 dikembangkan dengan menitikberatkan penilaian pada 4 (empat) komponen penilaian yaitu **Mutu Lulusan, Proses Pembelajaran, Mutu Guru, dan Manajemen Sekolah/Madrasah** dan mencakup jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan SLB

IASP 2020
INSTRUMEN AKREDITASI SATUAN PENDIDIKAN
BADAN AKREDITASI NASIONAL SEKOLAH/MADRASAH



Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

Komponen Penilaian dalam IASP 2020



Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

4

Komponen Proses Pembelajaran

Sub Komponen	Butir Inti (SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA, SLB, SMK/MAK)	Butir Kekhususan (SMK/MAK)	Butir Kekhususan SLB
Kualitas Pembelajaran	3	2	1
Iklim Pembelajaran	3		
Pemanfaatan Sarana dan Prasarana Penunjang Proses Pembelajaran	1		

<https://bansm.kemdikbud.go.id/unduh/kategori/perangkat-akreditasi>

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

5

Proses Pembelajaran dalam IASP 2020

No	Sub Komponen	Pernyataan (Isi Butir)	Capaian Kinerja
12	Kualitas Pembelajaran	Proses pembelajaran berlangsung secara aktif dengan melibatkan seluruh siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran pada satuan Pendidikan	Dalam proses pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk belajar secara aktif (membaca, bertanya, berdiskusi, praktik, atau menggunakan media), melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi , dilaksanakan melalui pengalaman yang konkret, dan menyajikan materi yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa serta berdampak pada pemecahan masalah kehidupan sehari-hari .

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

6

Proses Pembelajaran dalam IASP 2020

No	Sub Komponen	Pernyataan (Isi Butir)	Capaian Kinerja
13	Kualitas Pembelajaran	Penilaian proses dan hasil belajar digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan dilaksanakan secara sistemis.	Guru melakukan penilaian proses dan hasil belajar dengan menggunakan berbagai teknik penilaian untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran secara sistemis dan berkesinambungan yang berdampak pada perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

7

Proses Pembelajaran dalam IASP 2020

No	Sub Komponen	Pernyataan (Isi Butir)	Capaian Kinerja
13	Kualitas Pembelajaran	Program remedial dan/atau pengayaan diberikan kepada siswa yang memerlukan.	Guru melaksanakan program remedial dan/atau pengayaan (sesuai kebutuhan) secara sistematis, terstruktur, dan berkelanjutan dengan menggunakan berbagai strategi dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

8

Proses Pembelajaran Daring

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

9

Faktor Pendorong Pembelajaran Daring

Karakteristik Gen-Z

1. Fasih Teknologi - "generasi digital"
2. Sosial, intens berinteraksi melalui media sosial
3. Multitasking



Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

10

Proses Pembelajaran Sinkron & Asinkron

- Dalam menyelenggarakan proses pembelajaran daring, Guru dapat mengkombinasikan dari 2 pendekatan:

Sinkronus: interaksi pembelajaran antara guru dan siswa dilakukan pada waktu yang bersamaan, menggunakan teknologi *video conference* atau *chatting*.

Asinkronus: guru dapat menyiapkan materi lebih dulu, dan interaksi pembelajaran dilakukan secara fleksibel dan tidak harus dalam waktu yang sama, misalkan menggunakan *forum diskusi* atau belajar mandiri/penugasan siswa.

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T., M.Kom

11



Pemanfaatan Teknologi Untuk Proses Pembelajaran Daring Di Era Pandemi

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T., M.Kom

12

Teknologi – Video Conference



Google Meet

<https://meet.google.com>



<https://zoom.us/download>



<https://www.webex.com/downloads.html>

Video conferencing adalah teknologi yang memungkinkan pengguna yang berada pada lokasi yang berbeda untuk mengadakan pertemuan tatap muka tanpa harus pindah ke satu lokasi bersama.



Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom



Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

14

Teknologi - Gamifikasi

Gamifikasi adalah mengubah sesuatu yang bukan permainan (*game*) melalui permainan (*game*) atau elemen-elemennya (van Grove, 2011; Werbach & Hunter, 2012).

Gamifikasi dapat bermanfaat untuk **pembelajaran dan pengajaran** karena dapat **mempromosikan keterlibatan pelajar**. Jadi gamifikasi dalam pembelajaran dan pendidikan merupakan **serangkaian aktivitas dan proses untuk memecahkan masalah** yang berkaitan dengan pembelajaran dan pendidikan dengan menggunakan atau **menerapkan mekanisme permainan / game** (Sangkyun, 2018)

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

Kahoot!

<https://kahoot.com>



Wordwall

<https://wordwall.net>



<https://www.socrative.com>

18

Persiapan Pembelajaran & Teknologi

No	Sub Komponen	Pernyataan (Isi Butir)	Teknologi Pendukung
12	Kualitas Pembelajaran	Proses pembelajaran berlangsung secara aktif dengan melibatkan seluruh siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran pada satuan Pendidikan	Video conference, LMS dan Gamifikasi
13	Kualitas Pembelajaran	Penilaian proses dan hasil belajar digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan dilaksanakan secara sistemis.	Gamifikasi (proses & hasil), LMS (hasil)
14	Kualitas Pembelajaran	Program remedial dan/atau pengayaan diberikan kepada siswa yang memerlukan.	Gamifikasi / LMS

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru - Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

19

Lampiran 7. Sertifikat



Lampiran 8. Kuesioner *feedback* pelaksanaan kegiatan

Kuesioner Peserta Pelatihan & Workshop
Judul Topik : Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru Narasumber : Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom Hari : Jum'at Pukul : 08.00 - 10.00 WIB
Program pelatihan dan workshop ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri. *
<input type="radio"/> sangat tidak setuju <input type="radio"/> tidak setuju <input type="radio"/> setuju <input type="radio"/> sangat setuju
Program pelatihan dan workshop ini sudah sesuai dengan kebutuhan SMP AI Inayah. *
<input type="radio"/> sangat tidak setuju <input type="radio"/> tidak setuju <input type="radio"/> setuju <input type="radio"/> sangat setuju

Waktu pelaksanaan pelatihan dan workshop ini relatif telah mencukupi sesuai kebutuhan. *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- setuju
- sangat setuju

Narasumber bersikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan. *

- sangat tidak setuju
- Tidak Setuju
- setuju
- sangat setuju

Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pelatihan dan workshop saat ini dan masa yang akan datang. *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- setuju
- sangat setuju

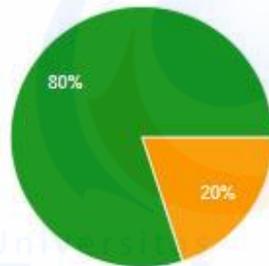
Back

Submit

Kuesioner Peserta Pelatihan & Workshop

Program pelatihan dan workshop ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri.

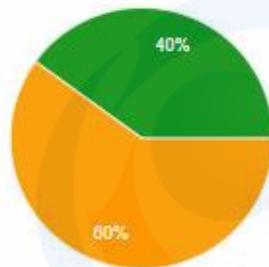
5 responses



- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- setuju
- sangat setuju

Program pelatihan dan workshop ini sudah sesuai dengan kebutuhan SMP AI Inayah.

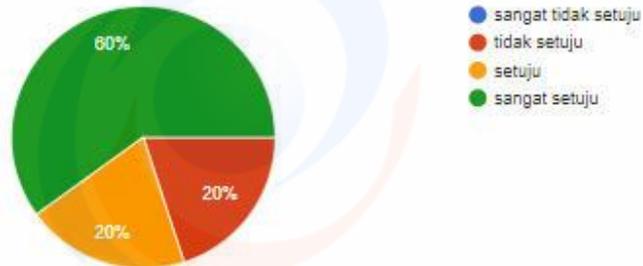
5 responses



- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- setuju
- sangat setuju

Waktu pelaksanaan pelatihan dan workshop ini relatif telah mencukupi sesuai kebutuhan.

5 responses



Narasumber bersikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan.

5 responses



Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pelatihan dan workshop saat ini dan masa yang akan datang.

5 responses

