

Kode>Nama Rumpun Ilmu* : 461/Sistem Informasi
Bidang Fokus : eLearning

**LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(Iptek Bagi Masyarakat)**



**WORKSHOP PENGGUNAAN MENTIMETER dan QUIZIZZ untuk KEGIATAN
MERDEKA BELAJAR yang INTERAKTIF
(BAGI GURU-GURU SDIT AL-FURQON JAKARTA)**

TIM PENGUSUL

Nama / NIDN:

Augury El Rayeb, S.Kom., MMSI. / 0423087102

M. Johan Budiman, M.Kom. / 0404098102

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

JUNI 2021

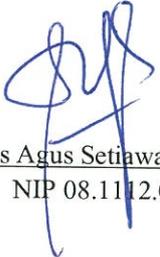
HALAMAN PENGESAHAN

Judul Pengabdian	: Workshop Penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk Kegiatan Merdeka Belajar yang Interaktif
Peneliti/Pelaksana	
a. Nama Lengkap	: Augury El Rayeb, S.Kom., MMSI.
b. Perguruan Tinggi	: Universitas Pembangunan Jaya
b. NIDN	: 0423087102
c. Jabatan Fungsional	: Lektor
d. Program Studi	: Sistem Informasi
e. Nomor HP	: 0817-6682-091
f. Alamat surel (<i>e-mail</i>)	: augury.elrayeb@upj.ac.id
Anggota (1)	
a. Nama Lengkap	: M. Johan Budiman, M.Kom.
b. NIDN	: 0404098102
c. Perguruan Tinggi	: Universitas Pembangunan Jaya
Anggota (2)	
a. Nama Lengkap	: -
b. NIDN	: -
c. Perguruan Tinggi	: -
Institusi Mitra (Jika ada)	
Nama Instutusi Mitra	: SDIT AL-FURQON Jakarta
Alamat	: Jakarta
Penanggung Jawab	: Ibu Andriani, S.P.
Tahun Pelaksanaan	: 2021
Biaya Tahun Berjalan	: Rp. -
Biaya Keseluruhan	: Rp. -

Kota Tangerang Selatan, 23 Juni 2021

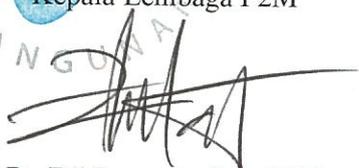
Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi dan Desain

Ketua,


(Agustinus Agus Setiawan, S.P., M.T.)
NIP 08.1112.034


(Augury El Rayeb, S.Kom., MMSI.)
NIK: 08.0211.001

Menyetujui,
Kepala Lembaga P2M


Dr. Edi Purwanto, S.E., M.M
NIK : 08.0720.014

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dari undangan permintaan pihak SDIT Al-Furqon Jakarta. Pihak SDIT Al-Furqon meminta bantuan dan konsultasi terkait kondisi belajar mengajar ditengah pandemi COVID-19 dan terkait program merdeka belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KemDikBud).

Kami (dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya) dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada SDIT Al-Furqon Jakarta mengusulkan agar SDIT Al-Furqon menggunakan aplikasi perangkat lunak untuk membangun interaktifitas proses belajar mengajar. Aplikasi perangkat lunak yang menunjang guru dalam mengelola kelas dan membangun interaktifitas sangat diperlukan dalam pembelajaran daring.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada SDIT Al-Furqon kali ini (29 Januari 2021) merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang kedua (kegiatan yang pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Juli sampai 13 Juli 2020). Pada kegiatan pengabdian masyarakat pada SDIT Al-Furqon yang kedua ini kami berikan workshop penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk membangun interaktifitas pembelajaran daring.

Pandemi COVID-19 memaksa para pelaku PBM (Proses Belajar Mengajar) yang selama ini melakukan PBM secara tatap muka untuk melakukan PBM secara daring. Perangkat yang diperlukan dalam PBM secara daring tentunya berbeda dengan PBM tatap muka. PBM secara daring memerlukan aplikasi dan kreatifitas pengajar dalam membangun interaktif dari peserta ajar. Terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membangun interaktifitas diantaranya; Mentimeter dan Quizizz.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada SDIT Al-Furqon ini diperuntukkan bagi guru-guru SDIT Al-Furqon yang melakukan proses belajar mengajar secara daring selama masa pandemi COVID-19. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk workshop secara daring melalui Zoom dengan judul “Penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk Kegiatan Merdeka Belajar yang Interaktif” yang menghadirkan dua orang nara sumber, yaitu; Augury El Rayeb, S.Kom., MMSI. Dan M. Johan Budiman, M.Kom.

PRAKATA

Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bentuk kepedulian kami selaku dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya terhadap masalah yang dihadapi masyarakat (khususnya SDIT Al-Furqon) ditengah kondisi pandemi COVID-19 dalam penyelenggaraan PBM (Proses Belajar Mengajar) bagi peserta didiknya.

Pandemi COVID-19 memaksa para pelaku PBM (Proses Belajar Mengajar) yang selama ini melakukan PBM secara tatap muka untuk melakukan PBM secara daring. Perangkat yang diperlukan dalam PBM secara daring tentunya berbeda dengan PBM tatap muka. PBM secara daring memerlukan aplikasi dan kreatifitas pengajar dalam membangun interaktif dari peserta ajar. Terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membangun interaktifitas diantaranya; Mentimeter dan Quizizz.

Dengan adanya program pengabdian kepada masyarakat yang dalam bentuk workshop ini, diharapkan guru-guru SDIT Al-Furqon akan terbantu dalam mambangun interaktifitas dikelas yang dikelolanya dengan memanfaatkan aplikasi Mentimeter dan Quizizz.

Melalui prakata ini kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu terlaksananya program pengabdian kepada masyarakat ini. Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Pembangunan Jaya, Ibu Leenawaty Limantara, Ph.D
2. Wakil Rektor I, Bapak Agustinus Agus Setiawan, ST., MT.
3. Kepala LP2M Universitas Pembangunan Jaya, Bp. Edi Purwanto
4. Koordinator PengMas LP2M Universitas Pembangunan Jaya, Ibu Fitriyah Nurhidayah, M.Si.
5. Kepala Sekolah SDIT Al-Furqon Jakarta, Ibu Andriani S.P.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis,

Augury El Rayeb

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB 2 TARGET DAN LUARAN	5
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	7
BAB 4 KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	25
BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	26
BAB 6 RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	27
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN.....	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN.....	30
Lampiran 1. Sertifikat.....	30
Lampiran 2. Surat Undangan.....	31
Lampiran 3. Surat Tugas.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Flyer Workshop	6
Gambar 3. 1. Slide 1-6 Materi Quizizz	8
Gambar 3. 2. Slide 7-12 Materi Quizizz	8
Gambar 3. 3. Slide 13-18 Materi Quizizz	9
Gambar 3. 4. Slide 19-24 Materi Quizizz	9
Gambar 3. 5. Slide 25-30 Materi Quizizz	10
Gambar 3. 6. Slide 31-36 Materi Quizizz	10
Gambar 3. 7. Slide 37-42 Materi Quizizz	11
Gambar 3. 8. Slide 43-48 Materi Quizizz	11
Gambar 3. 9. Slide 49-52 Materi Quizizz	12
Gambar 3. 10. Slide 1-4 Materi Mentimeter	12
Gambar 3. 11. Slide 5-8 Materi Mentimeter	13
Gambar 3. 12. Slide 9-12 Materi Mentimeter	13
Gambar 3. 13. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter.....	14
Gambar 3. 14. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter.....	15
Gambar 3. 15. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter.....	15
Gambar 3. 16. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter.....	16
Gambar 3. 17. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter.....	16
Gambar 3. 18. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter.....	17
Gambar 3. 19. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter.....	17
Gambar 3. 20. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter.....	18
Gambar 3. 21. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz.....	18
Gambar 3. 22. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz.....	19
Gambar 3. 23. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz.....	19
Gambar 3. 24. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz.....	20
Gambar 3. 25. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz.....	20
Gambar 3. 26. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz.....	21
Gambar 3. 27. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz.....	21
Gambar 3. 28. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz.....	22
Gambar 3. 29. Screenshoot Workshop Daring Sesi Praktek dan Diskusi	22
Gambar 3. 30. Screenshoot Workshop Daring Sesi Praktek dan Diskusi	23
Gambar 3. 31. Screenshoot Workshop Daring Sesi Praktek dan Diskusi	23
Gambar 3. 32. Screenshoot Workshop Daring Sesi Praktek dan Diskusi	24

BAB I

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur penting bagi masa depan suatu bangsa. Suatu bangsa akan maju dan sukses dimasa depan jika anak-anak dan generasi muda mendapatkan pendidikan yang baik sesuai perkembangan jamannya. Pendidikan menurut **H. Horne**, adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia (PGSD Universitas PGRI Yogyakarta, 2018).

Menurut **Ki Hajar Dewantara** (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia), tujuan dari dilakukannya proses pendidikan adalah untuk “menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya” (Dewantara, 1961: 20) (Siti Shafa Marwah, 2018). Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah **usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya** untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pada akhir tahun 2019 dunia mulai digegerkan oleh pandemi covid-19, pandemi ini masih terjadi hingga sekarang (saat tulisan ini dibuat yaitu tahun 2021), hal ini mengharuskan proses pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka di kelas harus diselenggarakan secara daring. Dalam proses pembelajaran tatap muka di kelas para guru dapat secara fisik dan langsung menuntun kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak. Pada proses pembelajaran yang diselenggarakan secara daring hal tersebut sangat sulit untuk dilakukan (terutama terhadap siswa sekolah dasar dan menengah), karena tatap muka yang mungkin dilakukan dilakukan secara daring (tidak langsung secara fisik).

Pada bulan desember 2019 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KemDikBud) mencanangkan program merdeka belajar bagi sekolah. Terdapat 4 butir pokok dalam kebijakan merdeka belajar tersebut, yaitu; USBN (Ujian Sekolah Berstandar Nasional), UN (Ujian Nasional), RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan PPDB (Peraturan Penerimaan Peserta Didik Baru) Zonasi (Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk pengayaan dan peningkatan kapasitas guru-guru SDIT Al-Furqon Jakarta untuk menunjang kreatifitas guru-guru terkait butir RPP pada 4 butir pokok dalam kebijakan merdeka belajar. Butir RPP pada butir pokok kebijakan merdeka belajar tersebut yaitu; penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Kemendikbud akan menyederhanakannya dengan memangkas beberapa komponen. Dalam kebijakan baru tersebut, guru secara bebas dapat memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format RPP. Tiga komponen inti RPP terdiri dari tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen. “Penulisan RPP dilakukan

dengan efisien dan efektif sehingga guru memiliki lebih banyak waktu untuk mempersiapkan dan mengevaluasi proses pembelajaran itu sendiri. (Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Sesuai dengan penjelasan tersebut diharapkan guru-guru yang telah memiliki lebih banyak waktu dalam mempersiapkan dan mengevaluasi proses pembelajarannya dapat melakukan hal yang bersifat kreatif dan inovatif.

SDIT Al-Furqon Jakarta meminta bantuan dan konsultasi kepada kami terkait kondisi belajar mengajar ditengah pandemi COVID-19 dan terkait program merdeka belajar yang dicanangkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (KemDikBud).

Terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran secara daring. Mentimeter dan Quizizz merupakan dua aplikasi diantara aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Aplikasi Mentimeter dan Quizizz dapat digunakan untuk membuat pelaksanaan suatu proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Aplikasi Mentimeter dan Quizizz dapat digunakan baik itu pada komputer/laptop (melalui web browser) maupun pada *smartphone/tablet* melalui aplikasi yang diinstall pada *smartphone/tablet*.

Mentimeter merupakan suatu aplikasi perangkat lunak untuk mendukung proses pembelajaran daring yang mudah digunakan, dengan mentimeter kita bisa membuat alat sebagai media proses pembelajaran daring, diantaranya untuk interaksi dengan peserta pembelajaran. Dengan mentimeter kita bisa membuat alat untuk mengumpulkan polling, data dan pendapat dari peserta pembelajaran.

Mentimeter biasa digunakan untuk kuis singkat yang tujuannya untuk mengukur pemahaman awal peserta pembelajaran atau bisa juga digunakan untuk mendapatkan opini atau pendapat dari peserta pembelajaran yang kemudian akan dibahas saat itu juga di kelas. Aplikasi mentimeter ini bisa digunakan untuk membangun proses pembelajaran daring menjadi lebih interaktif dan menarik.

Quizizz merupakan aplikasi perangkat lunak untuk mendukung proses pembelajaran yang mudah digunakan, dengan quizizz kita bisa membuat alat sebagai media proses pembelajaran daring, diantaranya untuk membuat *gamified quizzes* sebagai media belajar interaktif. Quizizz biasa digunakan untuk memberikan kuis (berupa *gamified quizzes*) untuk PR (Pekerjaan Rumah) bagi peserta pembelajaran, dengan PR tersebut siswa selain melakukan tes juga bisa mendapat pembelajaran mandiri melalui *gamified quizzes*. PR yang diberikan dalam bentuk *gamified quizzes* ini tentunya tidak terlepas dari konten yang akan membuat peserta pembelajaran tertarik.

Melihat kemampuan dan fitur dari mentimeter dan quizizz tersebut maka diharapkan guru-guru SDIT Al-Furqon Jakarta dapat memanfaatkan kedua aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran daring di kelas yang mereka ampu dan memasukkannya dalam RPP pelajaran yang diampunya.

Untuk memenuhi harapan tersebut maka pelatihan merupakan hal yang harus dilakukan. Penyampaian materi secara terstruktur dan praktis, diharapkan akan mendorong kemampuan para guru di SDIT Al-Furqon dalam menggunakan aplikasi mentimeter dan quizizz pada proses pembelajaran daring di kelasnya.

BAB 2

TARGET DAN LUARAN

2.1. Target

Dalam kegiatan ini target pelaksanaannya adalah memberikan workshop berupa pelatihan kepada guru-guru SDIT Al-Furqon Jakarta terkait penggunaan aplikasi perangkat lunak yang dapat membantu agar guru-guru kreatif dan inovatif, sehingga guru-guru SDIT Al-Furqon Jakarta dapat memasukkan unsur kreatif dan inovatif saat menyusun RPP pelajaran sesuai dengan program merdeka belajar yang dicanangkan KemDikDub.

Melalui pelatihan ini diharapkan guru-guru SDIT Al-Furqon Jakarta akan paham penggunaan aplikasi perangkat lunak mentimeter dan aplikasi perangkat lunak quizizz, sehingga dalam mempersiapkan proses pembelajaran daring dapat membangun kreatifitas peserta didik dan meningkatkan interaktif peserta didiknya.

2.2. Luaran

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat menghasilkan luaran berupa *workshop* atau pelatihan secara daring dengan tema: “Penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk Kegiatan Merdeka Belajar yang Interaktif”.

Dengan adanya program pengabdian kepada masyarakat yang dalam bentuk *workshop* atau pelatihan secara daring ini, diharapkan guru-guru SDIT Al-Furqon akan terbantu dalam membangun interaktifitas dikelas yang dikelolanya dengan memanfaatkan aplikasi Mentimeter dan Quizizz.

Secara lengkap luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah berupa:

1. Flyer workshop
2. Slide presentasi untuk workshop
3. Kegiatan workshop
4. Laporan akhir

Teacher Workshop
VIA ZOOM MEETING

Penggunaan  **dan** 
Mentimeter QUIZZ

Untuk Kegiatan Merdeka Belajar Yang Interaktif

Pemateri:
Dosen Sistem Informasi
Universitas Pembangunan Jaya

 **M. Johan Budiman, M. Kom**

 **Augury El Rayeb, S. Kom, MMSI**

Sesi 1 : 08.30-11.00 WIB
Sesi 2 : 13.00-15.00 WIB

Jum'at, 29 Januari 2021

+62 21 7250203 | www.alfurqon.org | sdit@alfurqon.org | SDIT AL-FURQON

Mendidik Dengan Hati

Gambar 2. 1. Flyer Workshop

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini terdiri dua tahap, yaitu tahap persiapan materi dan tahap pelaksanaan *workshop*. Tahap persiapan dilakukan selama 40 jam dan tahap pelaksanaan secara kenyataannya dilaksanakan selama 7 jam.

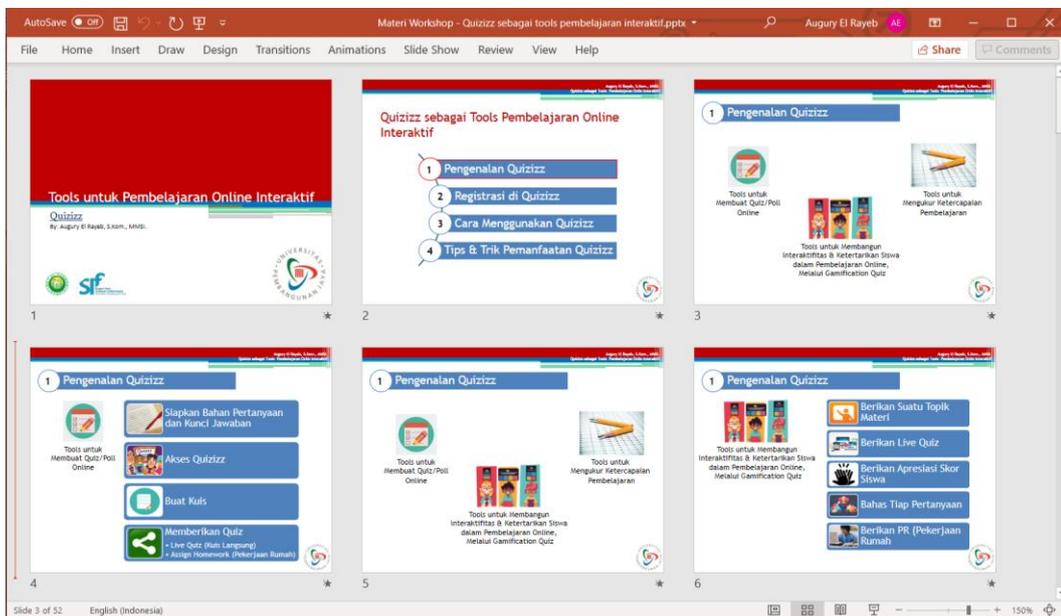
3.1. Persiapan Materi

Tahap persiapan materi dilaksanakan selama lebih kurang selama 40 jam (5 x 8 jam) untuk membuat materi *workshop* dengan berdasarkan pada observasi terkait materi ajar siswa SD, serta literatur tambahan lainnya.

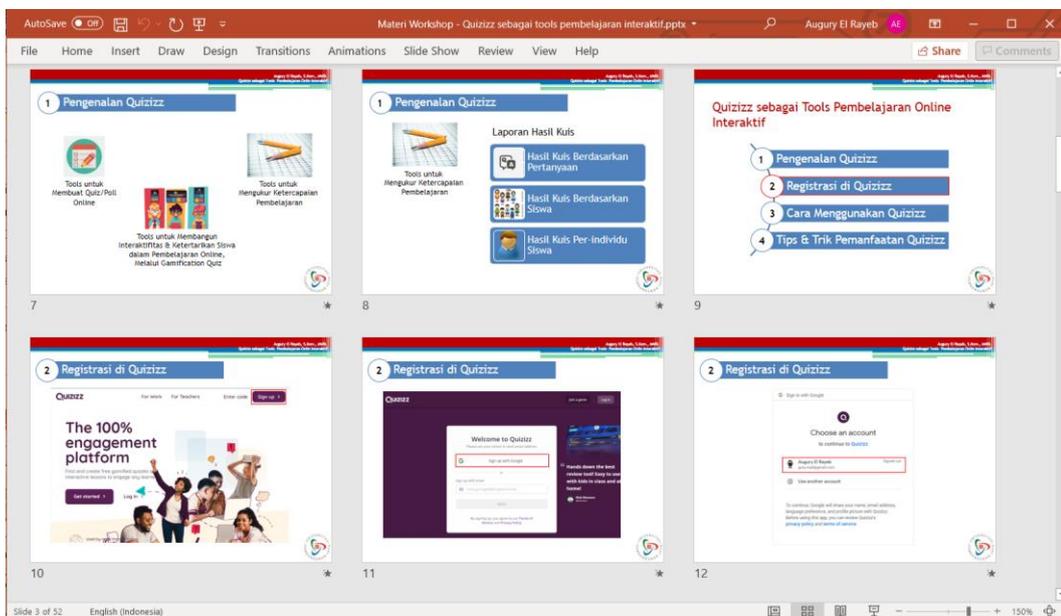
Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta dilatih secara teknis penggunaan aplikasi perangkat lunak mentimeter untuk membuat pertanyaan singkat yang tujuannya untuk mengukur pemahaman awal peserta didik serta mendapatkan opini atau pendapat dari peserta didik untuk dibahas saat pembelajaran. Guru-guru juga dilatih menggunakan mentimeter untuk membangun proses pembelajaran daring menjadi lebih interaktif dan menarik.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini juga melatih guru-guru teknis cara menggunakan aplikasi perangkat lunak quizizz untuk membuat *gamified quizzes* sebagai media belajar interaktif. Cara menggunakan Quizizz untuk memberikan kuis (berupa *gamified quizzes*) untuk PR (Pekerjaan Rumah) bagi peserta pembelajaran, dengan PR tersebut siswa selain melakukan tes juga bisa mendapat pembelajaran mandiri melalui *gamified quizzes*. PR yang diberikan dalam bentuk *gamified quizzes* ini tentunya tidak terlepas dari konten yang akan membuat peserta pembelajaran tertarik.

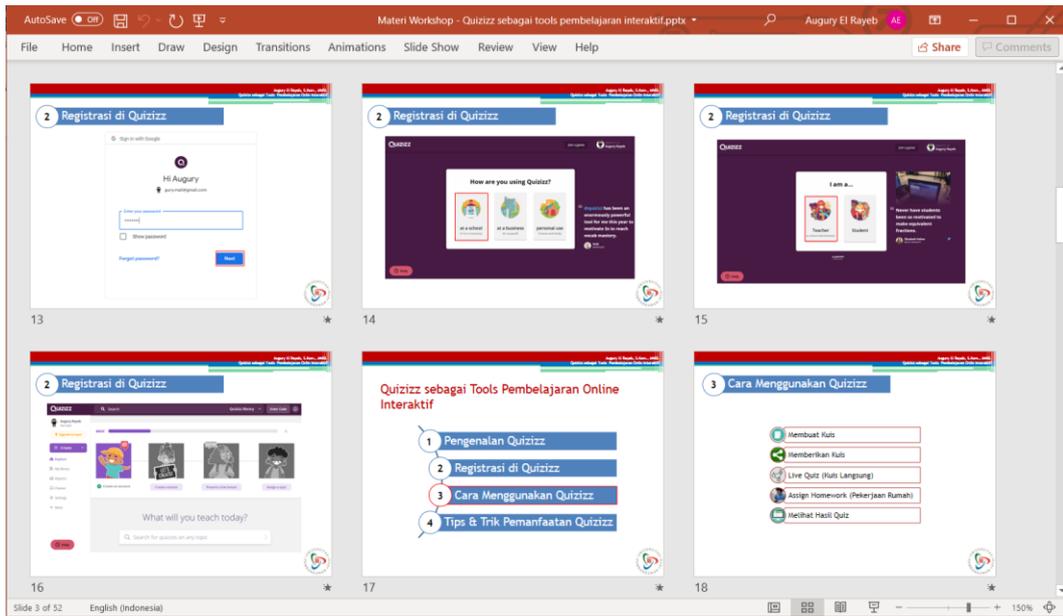
Berikut adalah beberapa slide presentasi yang digunakan dalam *workshop* “Penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk Kegiatan Merdeka Belajar yang Interaktif”:



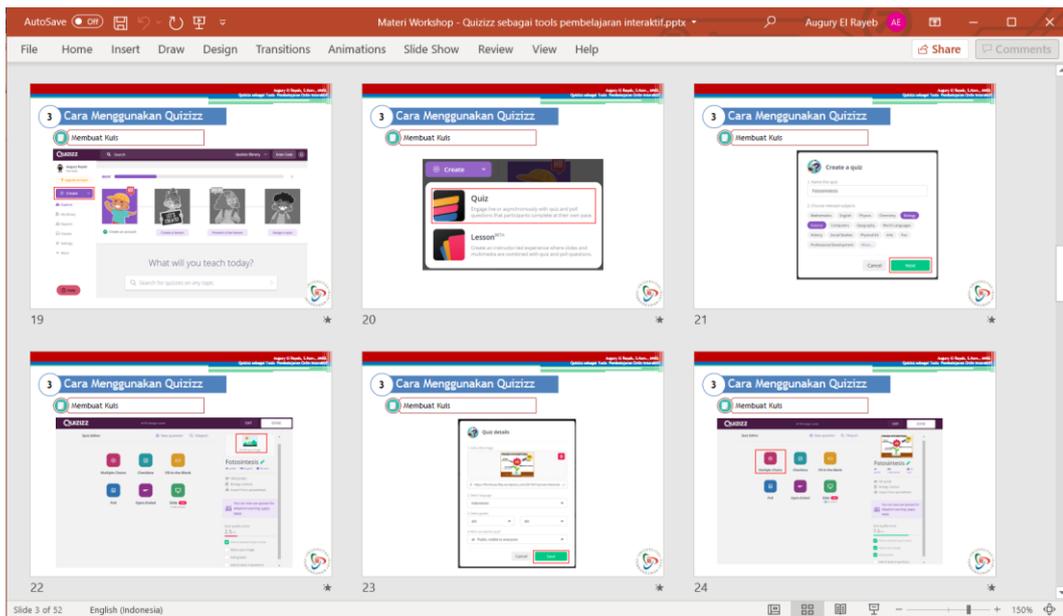
Gambar 3. 1. Slide 1-6 Materi Quizizz



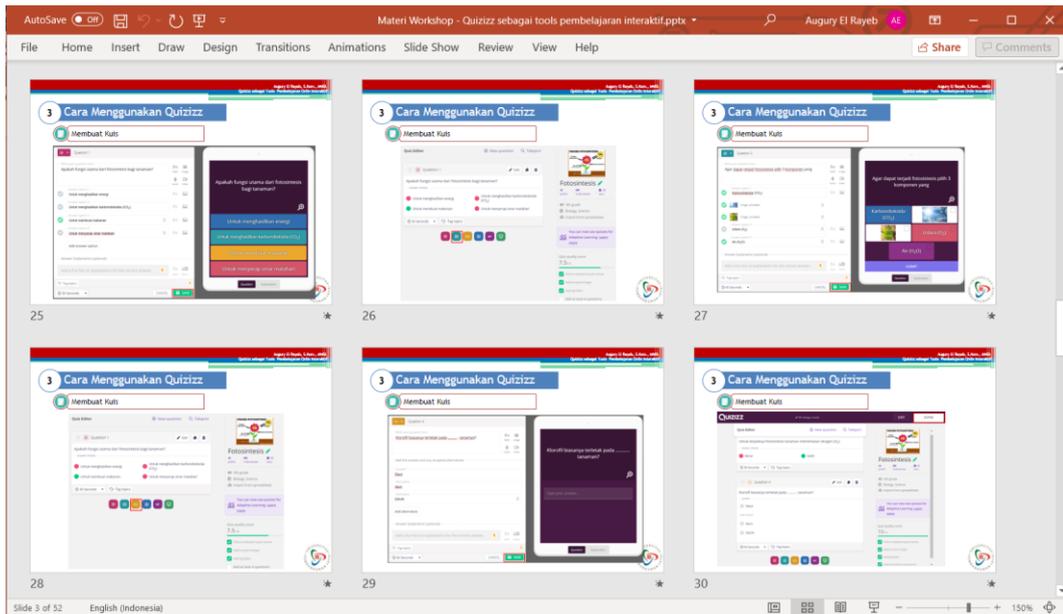
Gambar 3. 2. Slide 7-12 Materi Quizizz



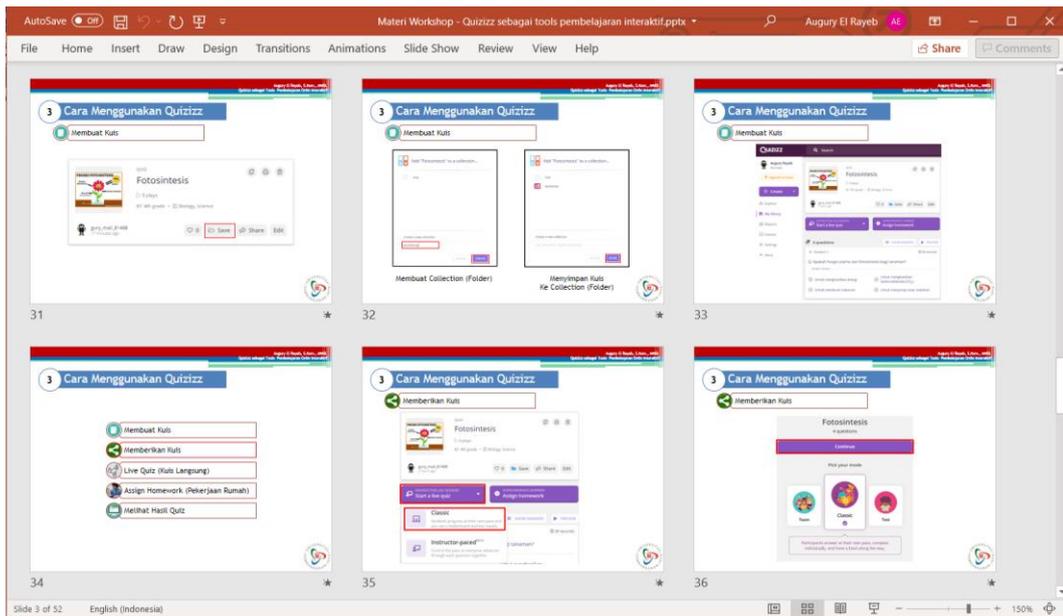
Gambar 3. 3. Slide 13-18 Materi Quizizz



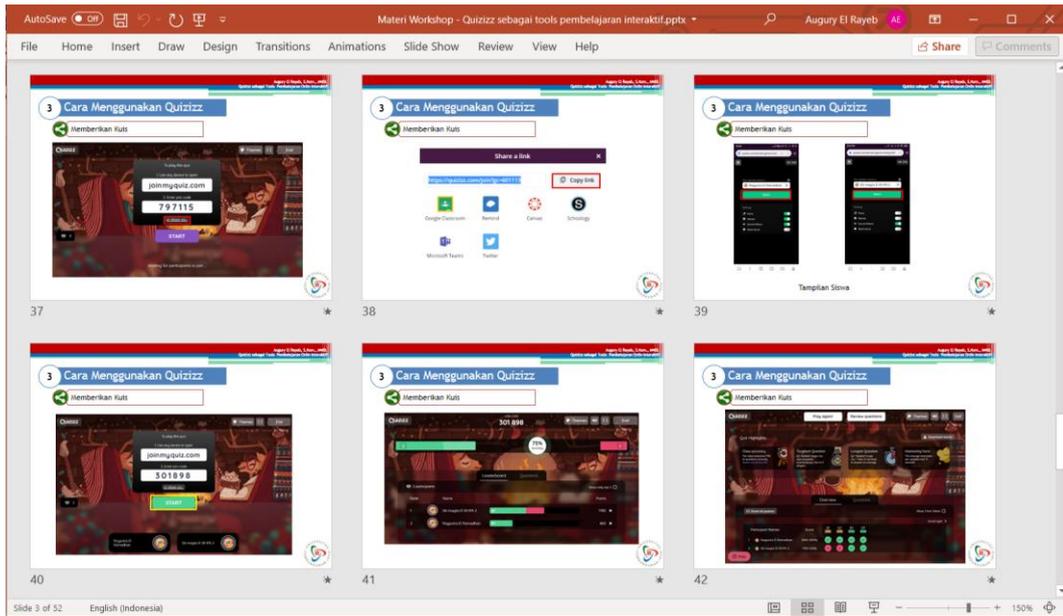
Gambar 3. 4. Slide 19-24 Materi Quizizz



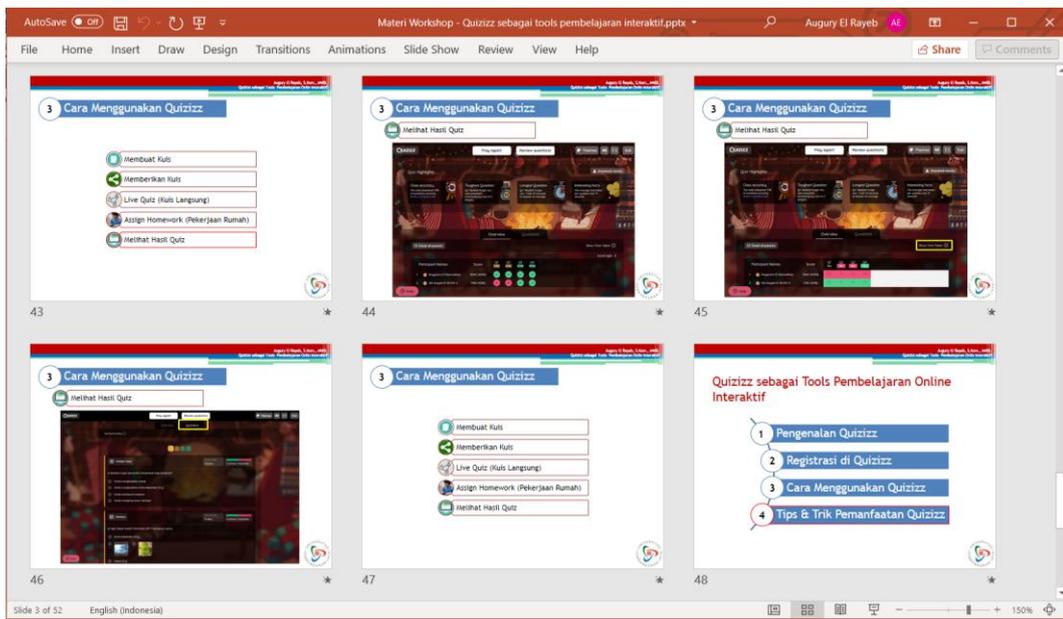
Gambar 3. 5. Slide 25-30 Materi Quizizz



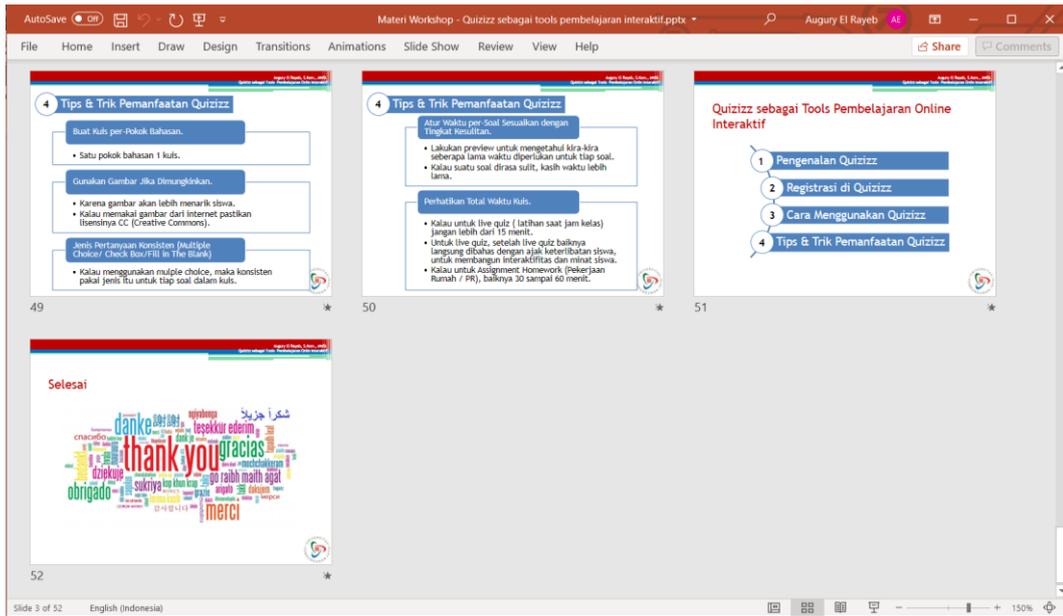
Gambar 3. 6. Slide 31-36 Materi Quizizz



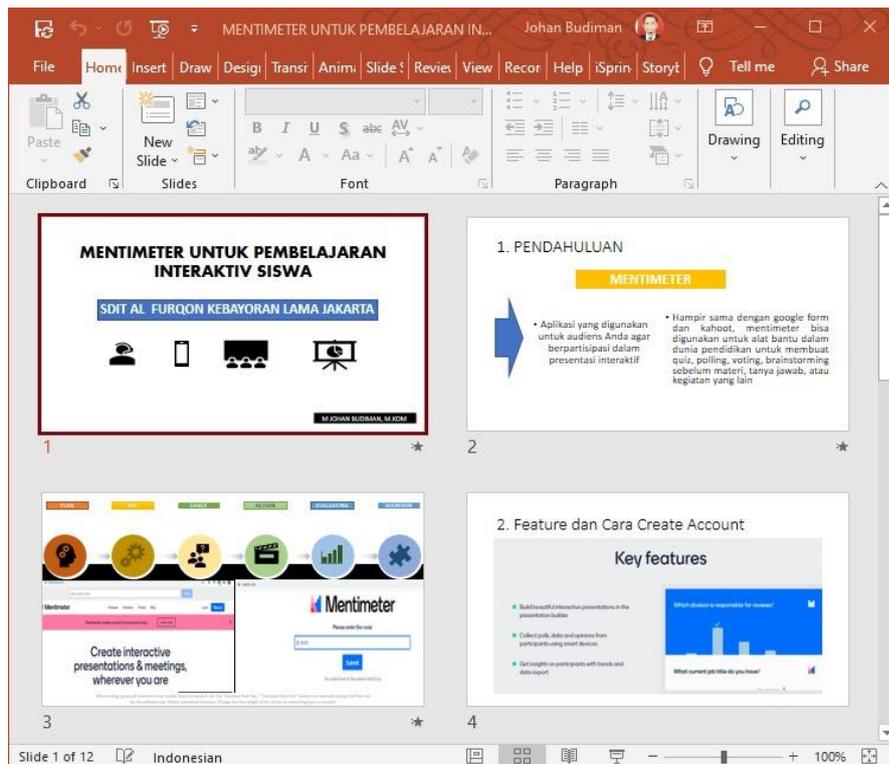
Gambar 3. 7. Slide 37-42 Materi Quizizz



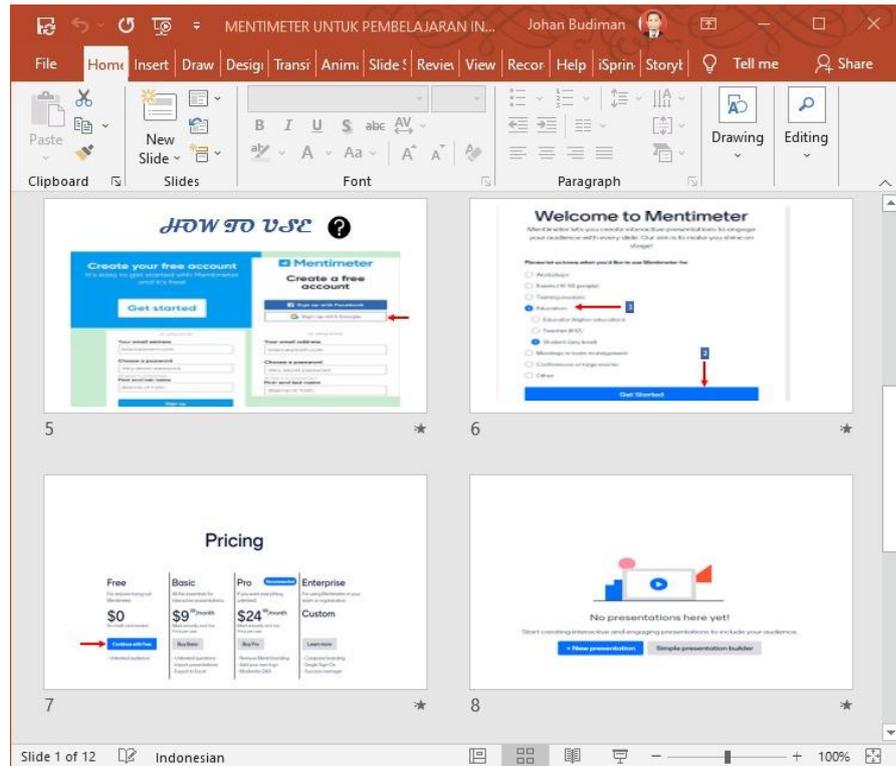
Gambar 3. 8. Slide 43-48 Materi Quizizz



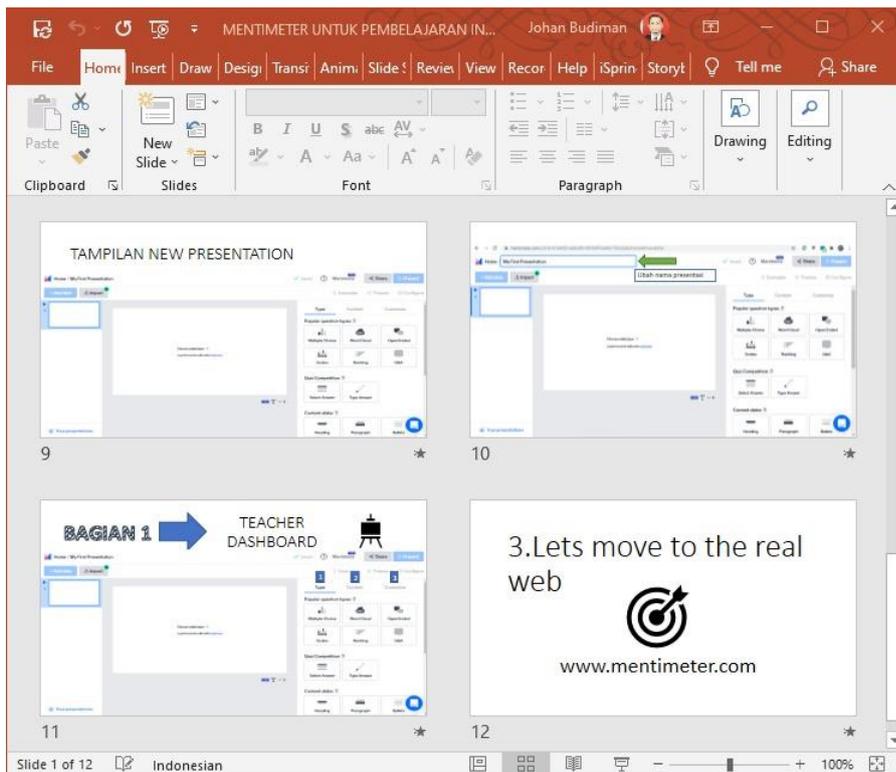
Gambar 3. 9. Slide 49-52 Materi Quizizz



Gambar 3. 10. Slide 1-4 Materi Mentimeter



Gambar 3. 11. Slide 5-8 Materi Mentimeter



Gambar 3. 12. Slide 9-12 Materi Mentimeter

3.2. Pelaksanaan Workshop

Workshop Penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk Kegiatan Merdeka Belajar yang Interaktif untuk guru-guru SDIT Al-Furqon Jakarta ini diselenggarakan secara daring berdasarkan undangan pada hari Jumat tanggal 29 Januari 2021 dimulai pada jam 08:30 hingga jam 15:00, namun pada pelaksanaan berlanjut hingga pukul 17:00.

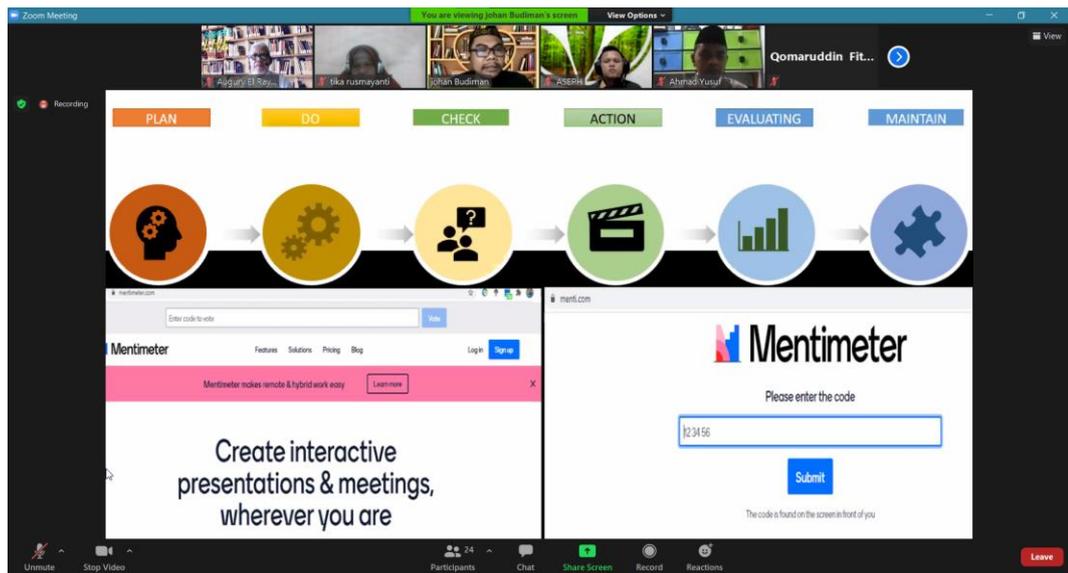
Berikut adalah beberapa screenshot untuk dokumentasi pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa workshop Penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk Kegiatan Merdeka Belajar yang Interaktif untuk guru-guru SDIT Al-Furqon Jakarta:



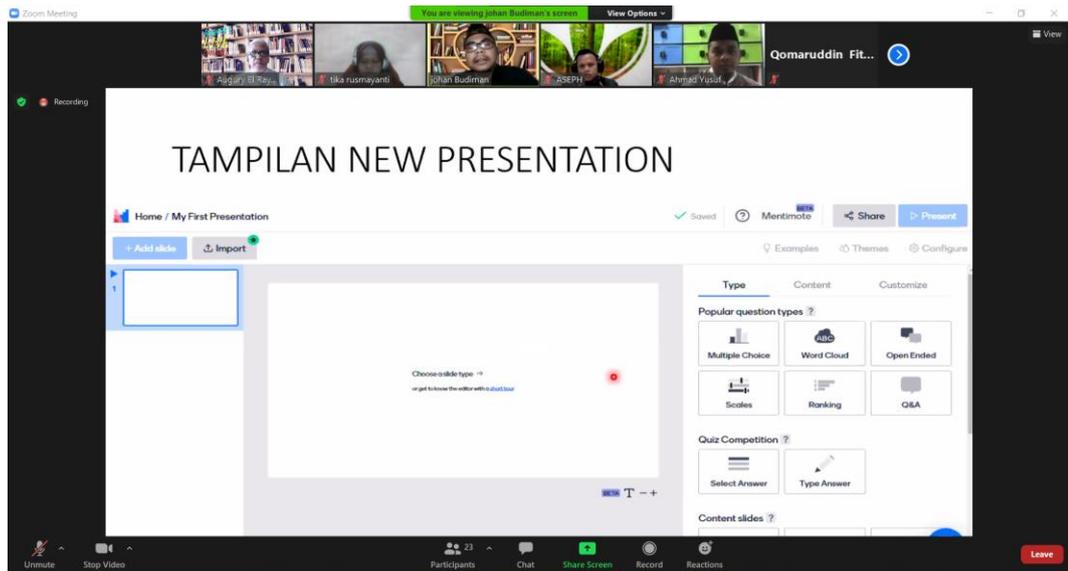
Gambar 3. 13. Screenshot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter



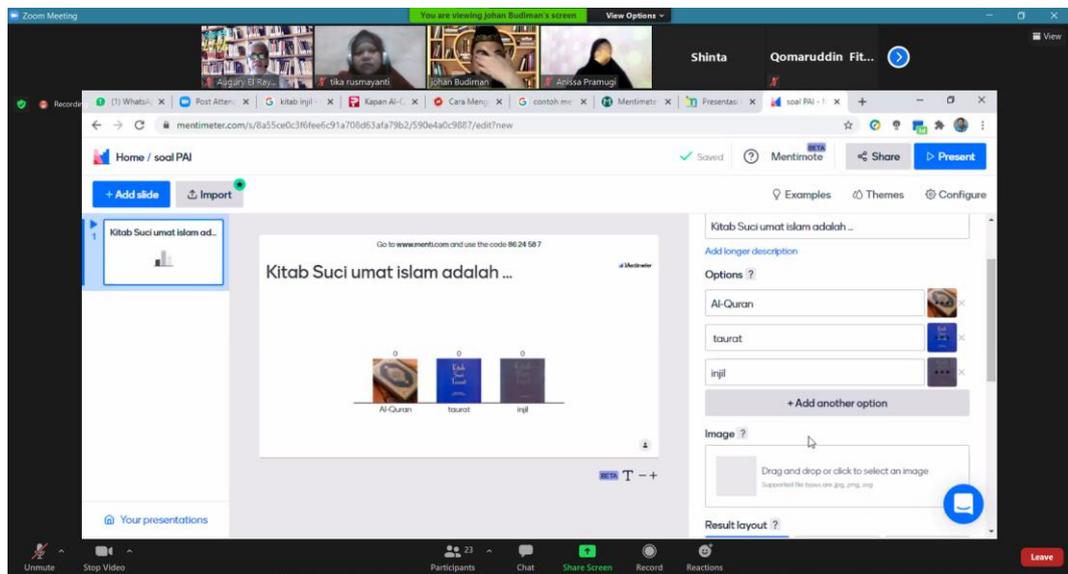
Gambar 3. 14. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter



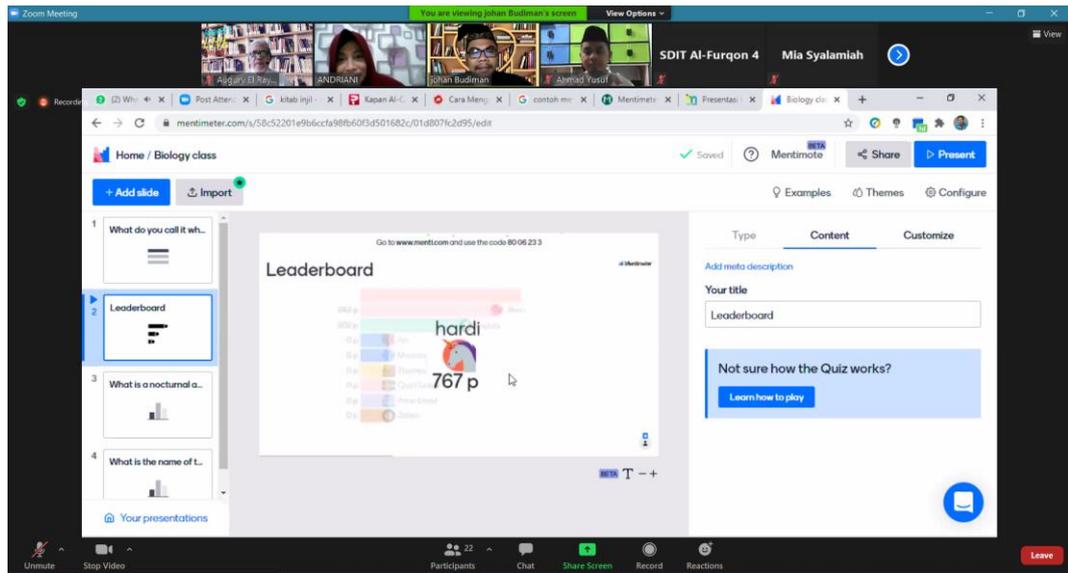
Gambar 3. 15. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter



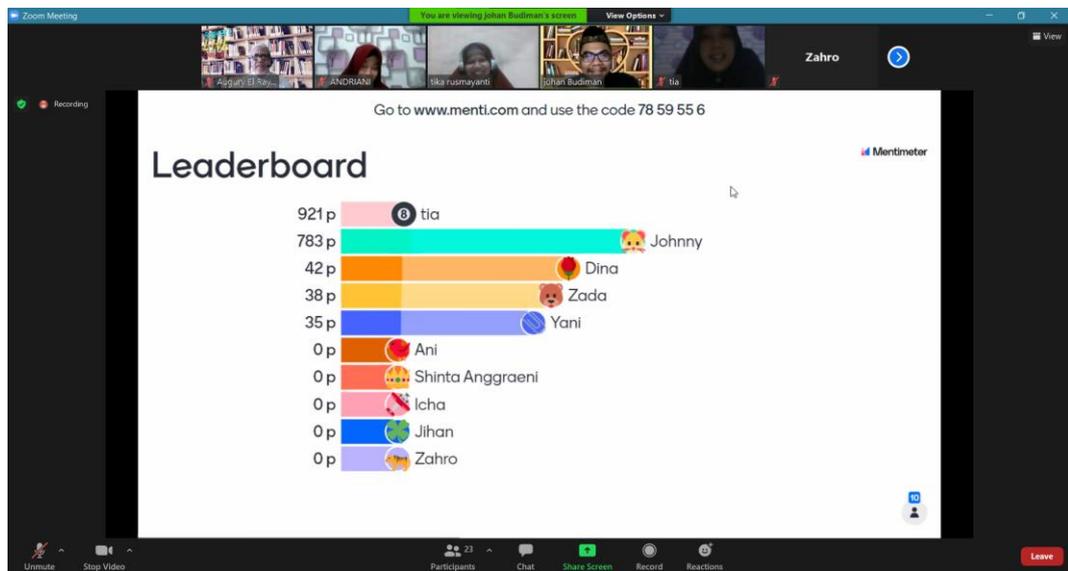
Gambar 3. 16. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter



Gambar 3. 17. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter



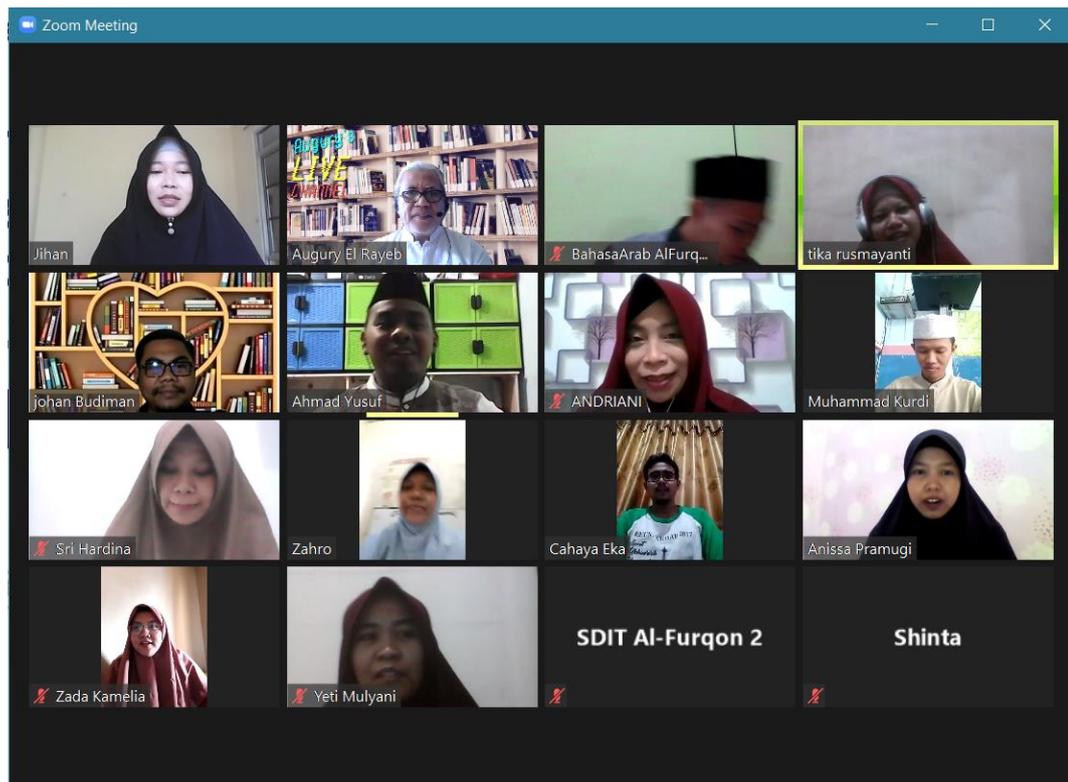
Gambar 3. 18. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter



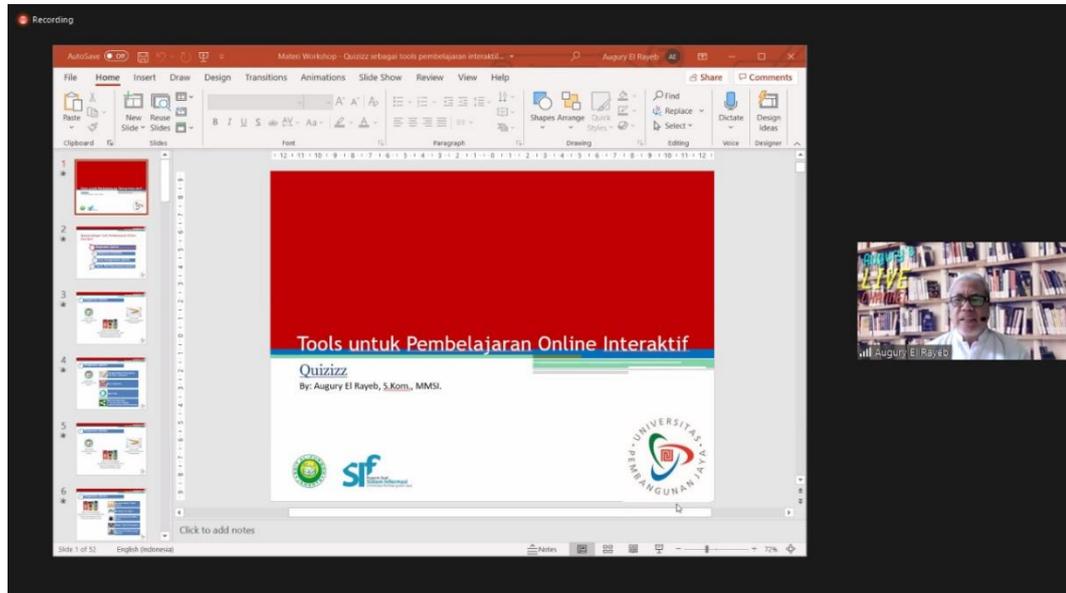
Gambar 3. 19. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter



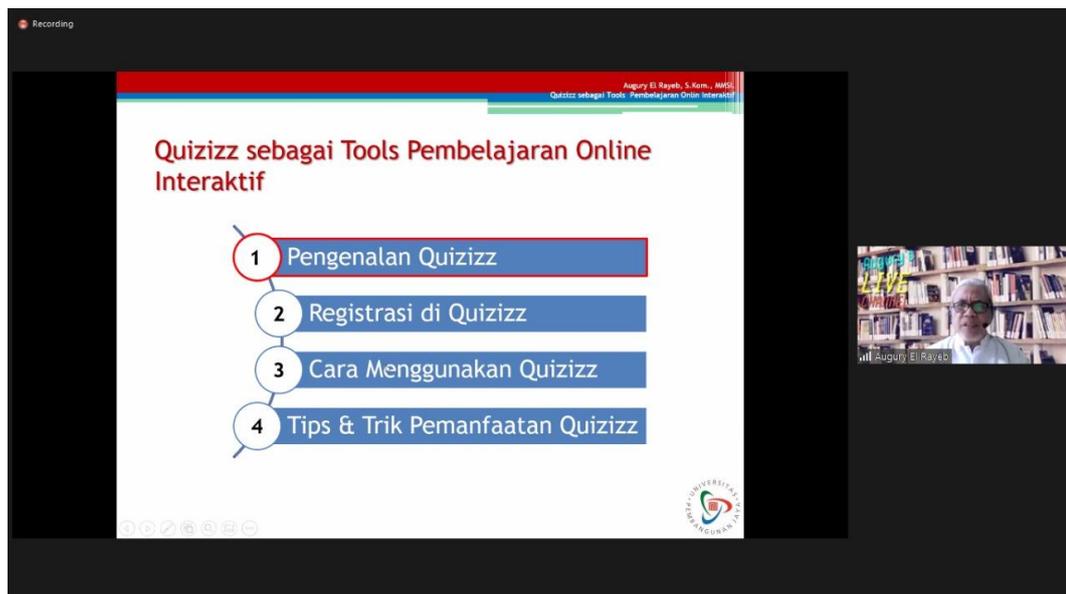
Gambar 3. 20. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Mentimeter



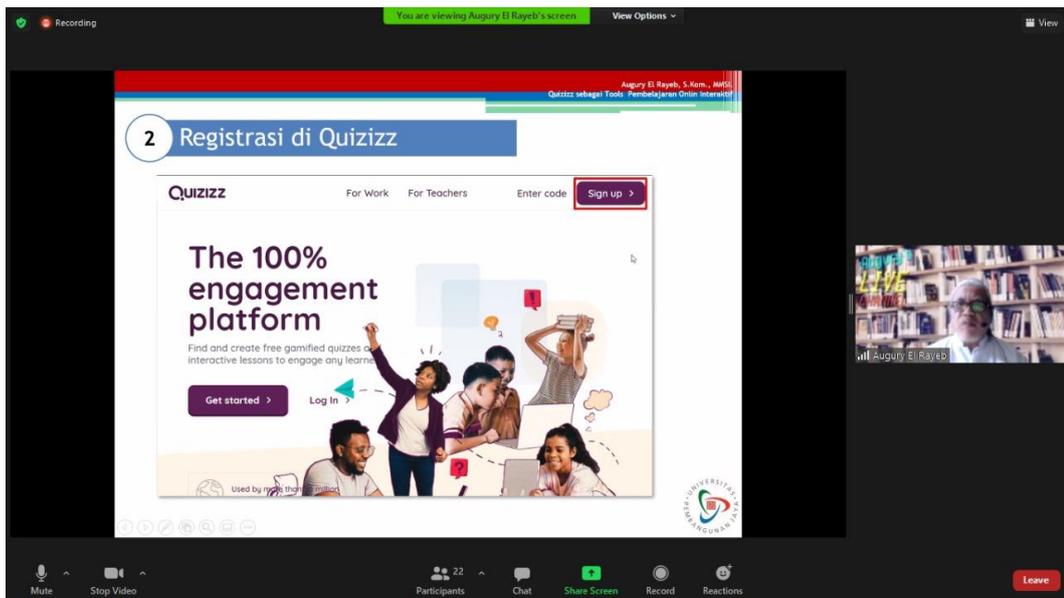
Gambar 3. 21. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz



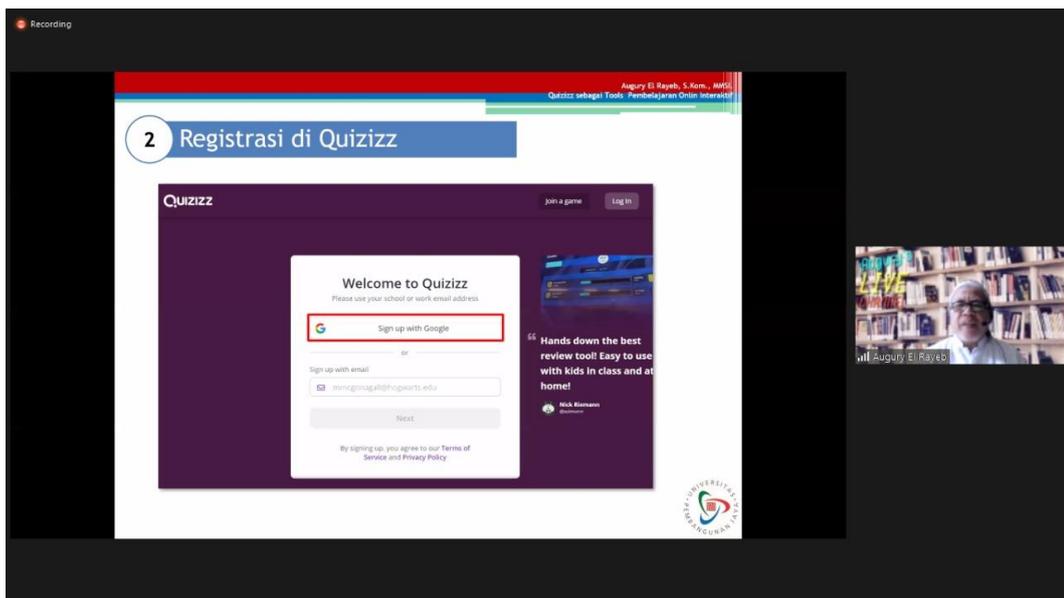
Gambar 3. 22. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz



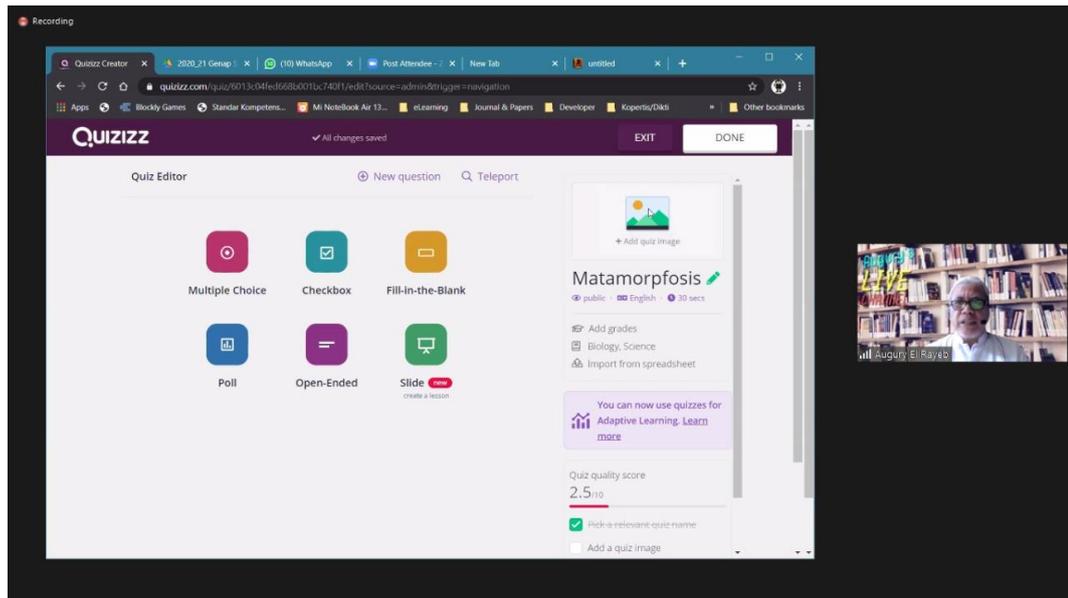
Gambar 3. 23. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz



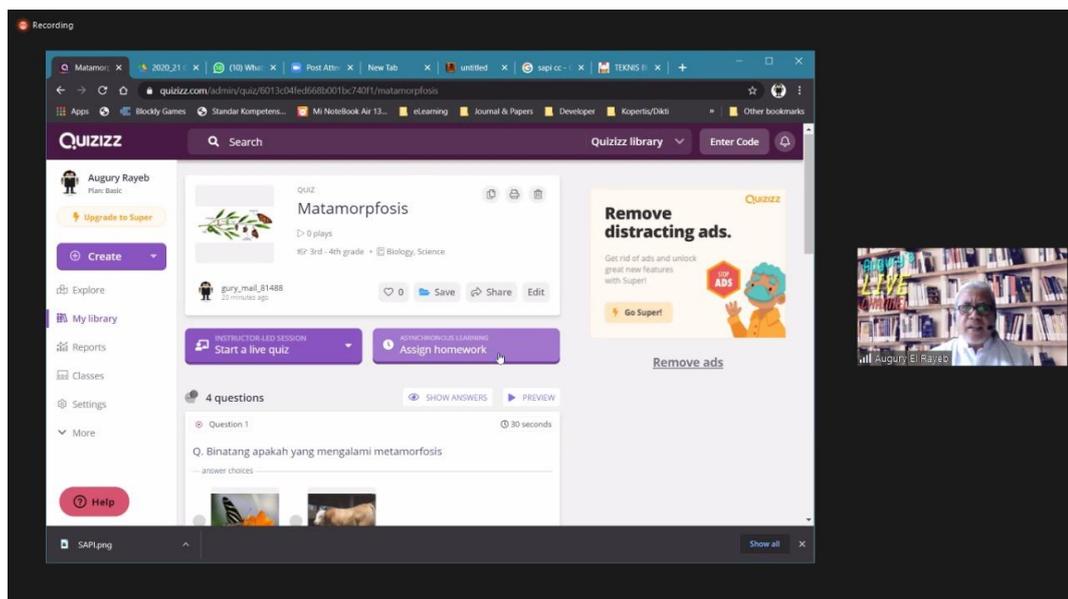
Gambar 3. 24. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz



Gambar 3. 25. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz



Gambar 3. 26. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz



Gambar 3. 27. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz



Gambar 3. 28. Screenshoot Workshop Daring Sesi Pemaparan Materi Quizizz



Gambar 3. 29. Screenshoot Workshop Daring Sesi Praktek dan Diskusi



Gambar 3. 30. Screenshoot Workshop Daring Sesi Praktek dan Diskusi



Gambar 3. 31. Screenshoot Workshop Daring Sesi Praktek dan Diskusi



Gambar 3. 32. Screenshoot Workshop Daring Sesi Praktek dan Diskusi

BAB 4

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi yang berkualitas baik dengan akreditasi B. Program studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) juga merupakan program studi dengan kualitas baik dengan akreditasi B. Ketersediaan infrastruktur, dosen dan tenaga pendidikan yang memadai, keseriusan Prodi, fakultas dan universitas dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas, serta manajemen penjaminan mutu yang memadai menjadikan UPJ mampu menyelenggarakan kegiatan-kegiatan bertaraf nasional dan internasional.

Program Studi Sistem Informasi di UPJ (Universitas pembangunan Jaya) memiliki pengalaman melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berskala besar yang melibatkan beberapa mitra ternama, kegiatan tersebut adalah pembangunan Ruang Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Cideng, pembangunan Ruang Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Bintaro Permai, pembangunan Ruang Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Astha Brata, pembangunan Ruang Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Untung Jawa (Kepulauan Seribu). Selain pengabdian masyarakat berskala besar, Program Studi Sistem Informasi UPJ juga melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat lainnya, diantaranya; Pelatihan Cara Pengerjaan Dokumen dan Presentasi Berbasis Microsoft untuk Karyawan Kelurahan Sawah Baru Bintaro Tangerang Selatan, Penyiapan Website sebagai Media untuk Memuat Hasil Karya Film Para Seniman Indie Komunitas M-Docs, Pembicara pada Seminar Innovation Technology sebagai Keynote Speakers di Universitas Raharja Tangerang, Pelatihan Bimbingan Teknis penggunaan Daring untuk pembelajaran Interaktif, dan masih banyak lagi lainnya.

Melihat banyak pengalaman yang disebutkan di atas terlihat bahwa kelayakan Program Studi Sistem Informasi UPJ tidak diragunakn lagi dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat.

BAB 5

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1 Hasil

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa *Workshop Penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk Kegiatan Merdeka Belajar yang Interaktif* bagi Guru-guru SDIT Al-Furqon ini berjalan lancar. Kegiatan ini mendapatkan surat rekomendasi dari instansi dengan detail sebagai berikut:

Nomor Surat Tugas : 016/STE-REK/UPJ/01.21
Nama : Augury El Rayeb, S.Kom., MMSI.
Jabatan : Dosen Program Studi Sistem Informasi.
Nama : M. Johan Budiman, M.Kom.
Jabatan : Dosen Program Studi Sistem Informasi.

Waktu, tempat dan penyelenggara

Hari, tanggal : Jumat, 29 Januari 2021
Tempat : Daring (online)
Penyelenggaraan : SDIT Al-Furqon Jakarta

5.2 Luaran

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari beberapa item sebagai berikut:

1. Flyer workshop (lihat gambar 2.1)
2. Slide presentasi untuk workshop (lihat gambar 3.1 - gambar 3.12)
3. Kegiatan workshop (lihat gambar 3.13 - gambar 3.32)
4. Laporan akhir kegiatan pengabdian masyarakat.

BAB 6

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema edukasi dan pembelajaran secara daring (*online*) masih sangat dibutuhkan oleh masyarakat mengingat pandemi masih berlangsung dan arah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KemDikBud) yang menuju merdeka belajar, sementara masih banyak guru-guru yang belum tahu penggunaan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukungnya dalam proses pembelajaran daring.

Melihat hal tersebut di atas maka kegiatan serupa perlu lebih banyak diselenggarakan agar proses pembelajaran daring (*online*) di masyarakat dapat terselenggara sesuai dengan yang diharapkan.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian masyarakat yang dilakukan untuk guru-guru di SDIT Al-Furqon Jakarta ini sangat penting untuk dilakukan bahkan perlu juga dilakukan untuk sekolah-sekolah lainnya. Kegiatan pengabdian masyarakat seperti ini diperlukan demi terselenggaranya proses belajar secara daring yang baik tanpa mengabaikan interaktifitas dan kreatifitas peserta didik.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SDIT Al-Furqon Jakarta ini merupakan kegiatan yang kedua kali setelah sebelumnya diselenggarakan pada bulan Juli 2020, hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan guru-guru akan pengetahuan proses pembelajaran daring dan aplikasi pendukungnya sangat tinggi, selain itu juga menunjukkan tingkat kepuasan akan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen-dosen Program Studi Sistem Informasi UPJ ini dirasa memuaskan dan menambah pengetahuan dan keahlian bagi guru-guru di SDIT Al-Furqon Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019, Desember). *Mendikbud Tetapkan Empat Pokok Kebijakan Pendidikan “Merdeka Belajar”*. Retrieved from www.kemdikbud.go.id:
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/mendikbud-tetapkan-empat-pokok-kebijakan-pendidikan-merdeka-belajar>
- PGSD Universitas PGRI Yogyakarta. (2018, Juni 06). *Pengertian Pendidikan Menurut Ahli*. Retrieved from PGSD Universitas PGRI Yogyakarta:
<https://pgsd.upy.ac.id/index.php/8-artikel-pendidikan/11-pengertian-pendidikan>
- Siti Shafa Marwah, M. S. (2018). *Indonesian Journal of Islamic Education - Vol. 5, No. 1*.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Sertifikat



Lampiran 2. Surat Undangan



YAYASAN KHARISMA RISALAH
SDIT AL-FURQON

No. : 90/YKR/SDIT.AF/I/2021

Jakarta, 26 Januari 2021

Lamp. : -

Hal : Permohonan Pembicara

Kepada Yth :

1. Bapak M. Johan Budiman, M.Kom
2. Bapak Augury El Rayeb, S.Kom, MMSI

Dosen Sistem Informasi Universitas Pembangunan Jaya
Di Jakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, shalawat dan salam semoga tercurah untuk Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para pengikutnya sampai akhir zaman. Dan semoga keberkahan dan rahmat Allah selalu menyertai kita.

Besama surat ini kami dari SDIT Al Furqon ingin mengajukan permohonan pembahasan rencana workshop / pengmas di SDIT Al Furqon. Adapun rencana workshop akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Jum'at, 29 Januari 2021
Waktu : Pukul 08.30 – 11.00 WIB dan Pukul 13.00 – 15.00 WIB
Tempat : Workshop via Zoom
Acara : Workshop Penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk Kegiatan Merdeka Belajar yang Interaktif.

Demikianlah permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb
Hormat kami,

Andriani, S.P.
Kepala Sekolah

Jl. Seha II No. 14, RT. 007 / RW. 010, Grogol Selatan, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, 12220



+62 21 7250203



www.alfurqon.org



sdit@alfurqon.org



SDIT AL-FURQON

Mendidik Dengan Hati

Lampiran 3. Surat Tugas



SURAT TUGAS
No: 016/STE-REK/UPJ/01.21

Dengan ini Universitas Pembangunan Jaya menugaskan kepada:

Nama	Jabatan	Prodi / Unit
M. Johan Budiman, M.Kom	Dosen	Sistem Informasi
Augury El Rayeb, S.Kom., MMSI	Dosen	Sistem Informasi

Untuk melaksanakan tugas ke:

Kegiatan : Sebagai Pembicara dalam Kegiatan Workshop Penggunaan Mentimeter dan Quizizz untuk Kegiatan Merdeka Belajar yang Interaktif

Alamat Tujuan : Daring (*online*)

Dalam Kota Luar Kota Luar Negeri

Hari/Tanggal : Jumat / 29 Januari 2021

Waktu : 09.00 WIB - selesai

Sifat : Undangan Tertulis Undangan Lisan Lain-lain

Jenis Perjalanan Dinas :
 Institusional Kerja sama
 Inisiatif Kepakaran

Demikian agar penugasan ini dilaksanakan dengan baik, dan kepada bagian terkait dapat mengetahuinya. Pelaksana tugas wajib membuat laporan perjalanan dinas.

Dikeluarkan di : Bintaro Jaya, Tangerang Selatan
Pada Tanggal : 26 Januari 2021

Yang menugaskan

Leenawaty Limantara, Ph.D.
Rektor

Tembusan:
- Ka. Biro Sumber Daya dan Keuangan
- Ka. Bagian SDM
- Bagian Keuangan

Catatan:
 Salinan sertifikat, surat tugas yang telah ditandatangani penyelenggara, materi, laporan perjalanan dinas, wajib diserahkan ke HCD paling lambat 1 minggu setelah kegiatan.