

**LAPORAN  
KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
(PKM) MANDIRI  
DOSEN PADA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**



**Implementasi Teknologi Informasi Untuk Optimalisasi Administrasi Dan  
Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK  
BUKITTINGGI**

**2024**

## A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kompetensi guru adalah kompetensi profesional dalam memberikan *transfer knowledge* kepada peserta didiknya. Alat bantu yang digunakan guru dalam melakukan *transfer knowledge* dengan menggunakan media pembelajaran, dampak dari proses pembelajaran yang dilakukan guru adalah berupa hasil belajar peserta didiknya yang meliputi peningkatan tiga aspek yakni kognitif, psikomotorik dan afektif. Untuk mencapai tujuan tersebut secara baik diperlukan peran maksimal seorang guru dalam menyampaikan materi baik dalam penyampaian materi maupun dalam penggunaan media. Disini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah dengan pembuatan media pembelajaran yang menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar secara mandiri ataupun dengan bantuan guru.

Media adalah sesuatu yang dapat dijadikan perantara, media bisa dalam bentuk visual maupun non visual, dalam pembelajaran media merupakan hal yang penting guna menunjang aktifitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Media pembelajaran bisa dibuat dalam bentuk video, teks dan audio, yang lebih dikenal sebagai multimedia. Namun, belum semua guru dapat memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran tersebut.

Desain pembelajaran yang baik untuk mata pelajaran di pondok pesantren adalah desain yang dapat menarik perhatian santri terhadap mata pelajaran dan memotivasi santri untuk mempelajari materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Desain pembelajaran merupakan praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan santri.

Teknologi informasi saat ini tidak hanya berperan dalam proses pembelajaran di kelas, tetapi juga menjadi sarana penting dalam mendukung efisiensi administrasi di lingkungan pendidikan. Pengelolaan administrasi yang tertata dan efisien merupakan faktor penting dalam mewujudkan sistem pendidikan yang profesional, akuntabel, dan responsif terhadap kebutuhan zaman.

Bagi guru, administrasi tidak hanya mencakup pelaporan hasil pembelajaran, tetapi juga menyangkut manajemen kegiatan sehari-hari yang meliputi jadwal pembelajaran, penilaian, catatan absensi, serta dokumentasi kegiatan siswa. Pengelolaan

administrasi yang rapi dan sistematis menjadi salah satu faktor yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas kerja guru, serta berpengaruh terhadap kualitas pengajaran yang mereka berikan.

Namun, di tengah tuntutan administrasi yang semakin kompleks, sebagian besar guru masih mengalami tantangan dalam pengelolaan administrasi yang efektif. Terbatasnya akses dan pemahaman mengenai teknologi informasi, serta kebiasaan administrasi manual, seringkali menjadi hambatan dalam pencapaian administrasi yang efisien. Untuk menjawab kebutuhan ini, optimalisasi administrasi berbasis teknologi informasi bagi guru merupakan langkah strategis yang dapat meningkatkan profesionalisme dan kualitas kerja guru.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, tim dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syech M. Djamil Djambek Bukittinggi melaksanakan kegiatan PkM dalam bentuk workshop dengan mengangkat tema **“Implementasi Teknologi Informasi Untuk Optimalisasi Administrasi Dan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru”** di SD Negeri 16 Campago Ipuh.

## **B. Identifikasi Masalah untuk Kegiatan PkM**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut : Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk pengelolaan administrasi dan pengembangan media pembelajaran. Saat ini, peran guru sebagai pendidik dan pengajar menuntut pemahaman dan keterampilan yang lebih baik dalam penggunaan teknologi untuk mendukung administrasi yang rapi dan efisien, sekaligus memperkaya media pembelajaran digital. Kendala ini menyebabkan beberapa aspek administrasi dan pembelajaran menjadi kurang optimal, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi agar proses administrasi dan pembelajaran berjalan lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

## **C. Batasan pada Kegiatan PkM**

Pengabdian ini memiliki batasan ruang lingkup yang mencakup implementasi teknologi informasi dalam pengelolaan administrasi dan pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Kegiatan ini difokuskan pada

penyediaan keterampilan bagi para guru dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital yang mendukung penyusunan administrasi secara rapi dan efisien, serta dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

#### **D. Tujuan Kegiatan PkM**

Adapun kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh dosen-dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, FTIK UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, berdasarkan masalah di atas, bertujuan untuk mengembangkan keterampilan guru dalam mengimplementasikan teknologi informasi guna optimalisasi administrasi dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan administrasi serta mampu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan tuntutan era digital.

#### **E. Waktu Pelaksanaan Kegiatan PkM**

Pelaksanaan kegiatan PkM Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FTIK UIN Sjech M.jamil Djambek Bukittinggi dilaksanakan pada tanggal 18 November 2024. Tempat pelaksanaan kegiatan PkM adalah SD Negeri 16 Campago Ipuh Kota Bukittinggi.

## F. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pengabdian Masyarakat Dosen FTIK

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA (RAB) PENGABDIAN MASYARAKAT					
No	Jenis Kegiatan	Vol	Satuan	Harga	Jumlah
1	Pengumpulan Bahan Ajar	3	Bulan	Rp 300.000,00	Rp 900.000,00
2	Bahan yang diperlukan				
	Kertas A4	3	Rim	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
	Kertas Sertifikat	1	Rim	Rp 80.000,00	Rp 80.000,00
	Fotocopy Laporan	3	Rim	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
3	Transportasi Pengabdian	15	Orang	Rp 150.000,00	Rp 2.250.000,00
4	Spanduk	1	Paket	Rp 300.000,00	Rp 300.000,00
5	Snack	30	Kotak	Rp 18.000,00	Rp 540.000,00
6	Makan Siang	30	Kotak	Rp 25.000,00	Rp 750.000,00
<b>Total</b>				<b>Rp 5.120.000,00</b>	

## G. Narasumber Kegiatan PkM Dosen FTIK

Narasumber pada kegiatan PkM ini adalah dosen dan mahasiswa pada prodi PTIK FTIK UIN Bukittinggi, dengan nama sebagai berikut:

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom	Dosen
2.	Dr. Liza Efriyanti, M.Kom	Dosen
3.	Sarwo Derta, M.Kom	Dosen
4.	Hari Antoni Musril, M.Kom	Dosen
5.	Riri Okra, M.Kom	Dosen
6.	Jasmienti, M.Pd	Dosen
7.	Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom	Dosen
8.	Firdaus Annas, M.Kom	Dosen
9.	Yulifda Elin Yusputa, M.Kom	Dosen
10.	Muhammad Anis Muhamram	Mahasiswa
11.	Sri Atiqah Elvidamayanti	Mahasiswa
12.	Muhammad Mukhlis	Mahasiswa
13.	Tiara Hardiana Putri	Mahasiswa
14.	Fawzan Akbar Sinaga	Mahasiswa
15.	Sadar Martua Haholongan Sir	Mahasiswa

## H. Peserta Kegiatan PkM Prodi PTIK

Peserta pada kegiatan wokshop ini adalah guru di SD Negeri 16 Campago Ipuh Kota Bukittinggi, dengan nama sebagai berikut :

No	Nama	Jabatan
1.	Desi Sagita Yusuf, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Felrina Anggraini, S.Pd	Guru Kelas 6
3.	Mimi Haryentis, S.Pd	Guru Kelas 5
4.	Teti Marlina, S.Pd	Guru Kelas 4
5.	Lina Minarsih, S.Pd	Guru Kelas 3
6.	Indah Permata Sari, S.Pd	Guru Kelas 2
7.	Lily Fazrina, S.Pd	Guru Kelas 1
8.	Elvita Marta, S.Pd	Guru Olahraga
9.	Liza SA, S.Pd	Guru PKBAM
10.	Zeki Andre Irsyada, S.PdI	Guru Agama
11.	Ramadhan Prayoga, S.Og	Tata Usaha
12.	Ida Farida Hasibuan, S.Kom	Tata Usaha
13.	Jumiyanti	Penjaga Sekolah

## J. Susunan Kegiatan PkM

**Hari / Tanggal : Senin / 18 November 2024**

NO	WAKTU/JAM	KEGIATAN	PENANGGUNG JAWAB/ NARASUMBER
1	07.30 – 08.00	Perjalanan Menuju Lokasi	Seluruh Peserta
2	08.00 - 08.30	PEMBUKAAN KEGIATAN Sambutan: 1. Kepala Sekolah 2. Ketua Prodi	Seluruh Peserta Pengabdian
3	08.30 - 10.30	Administrasi Guru Berbasis Digital	1. Dr. Liza Efriyanti, M.Pd 2. Dr. Supratman Zakir, M.Kom 3. Jasmenti, M.Pd 4. Muhammad Ridho, S.Pd., M.Kom
4	10.30 - 12.30	Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Komputer	1. Riri Okra, M.Kom 2. Yulifda Elin Yusputa, M.Kom 3. Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom

Isoma			
5	14.00- 16.00	Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis AI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hari Antoni Musril M.Kom</li> <li>2. Sarwo Derta M, Kom</li> <li>3. Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom</li> </ol>
6	16.00-16.30	Penutup	Seluruh anggota PkM

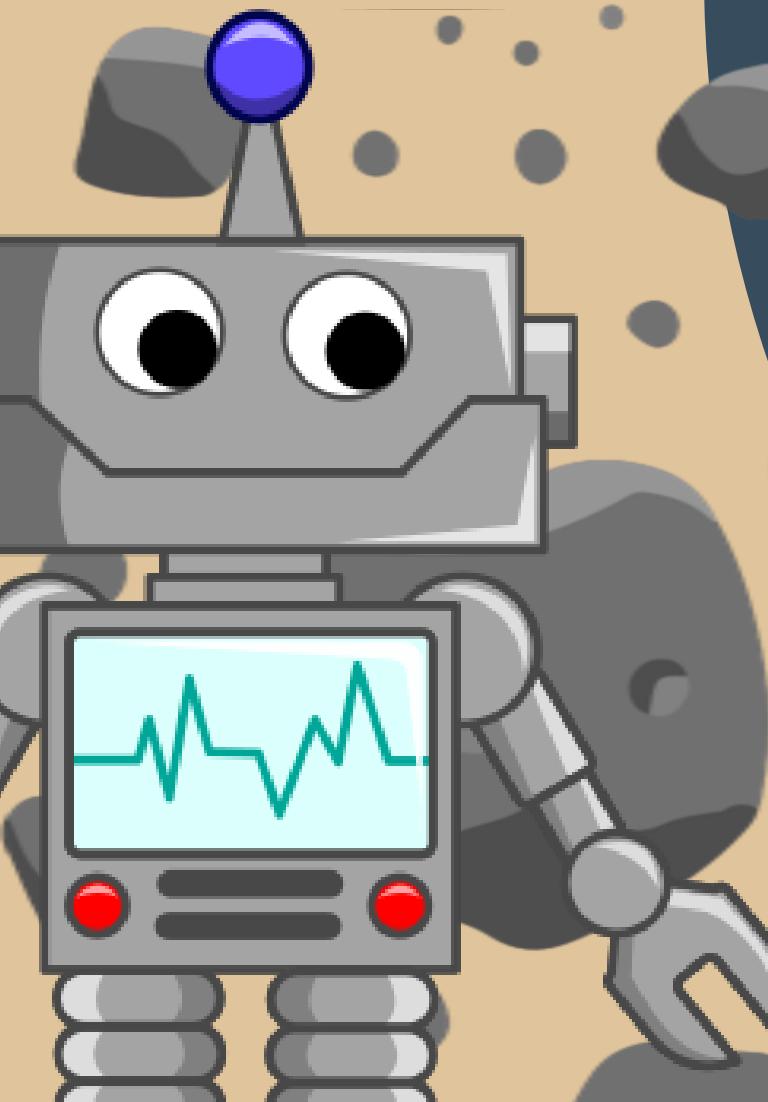
## Dokumentasi Kegiatan PKM







# OPTIMALISASI ADMINISTRASI GURU MENGGUNAKAN IT



$$\frac{GM}{|r|^2} \hat{r} - (|w|^2 |r| \sin \phi) \hat{a}_\phi$$

$\phi$  zenith angle relative

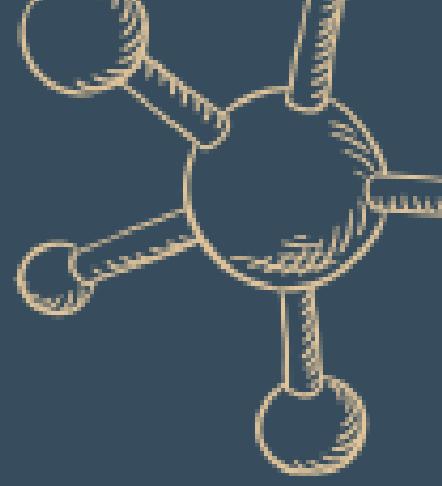
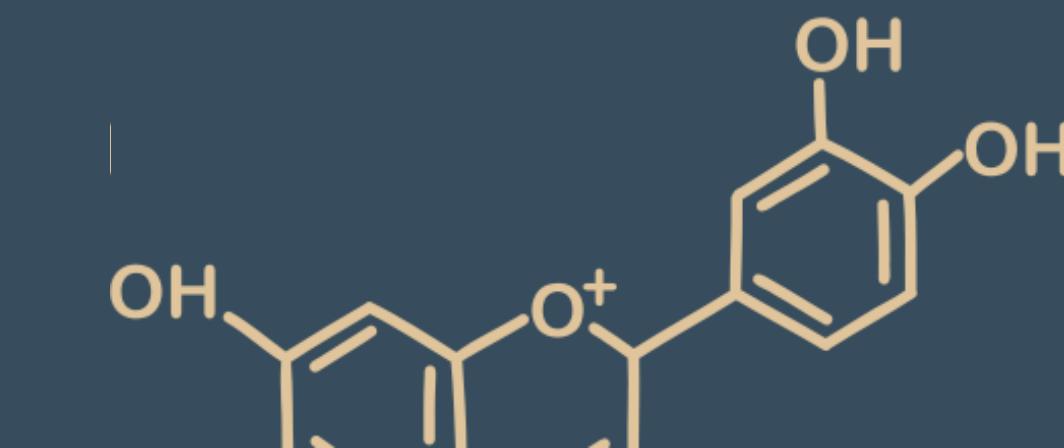
$$-\frac{1}{m} \int_{\infty}^r \mathbf{F} \cdot d\mathbf{r} = - \int_{\infty}^r \mathbf{g} \cdot d\mathbf{r}$$

$$\int_S \Omega \cdot dA \quad g = -\nabla u$$

$$\frac{mv}{r} \hat{r} \quad v = \sqrt{\frac{2GM}{r}}$$

# ADMINISTRASI GURU

Administrasi Guru adalah segenap proses penataan yang berhubungan dengan tenaga pengajar disekolah secara efektif dan efisien agar tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah tercapai secara optimal.



$$-\frac{GM}{|r|^2} \hat{r} - (|w|^2 |r| \sin \phi) \hat{a}_\phi$$

$\phi$  zenith angle relative

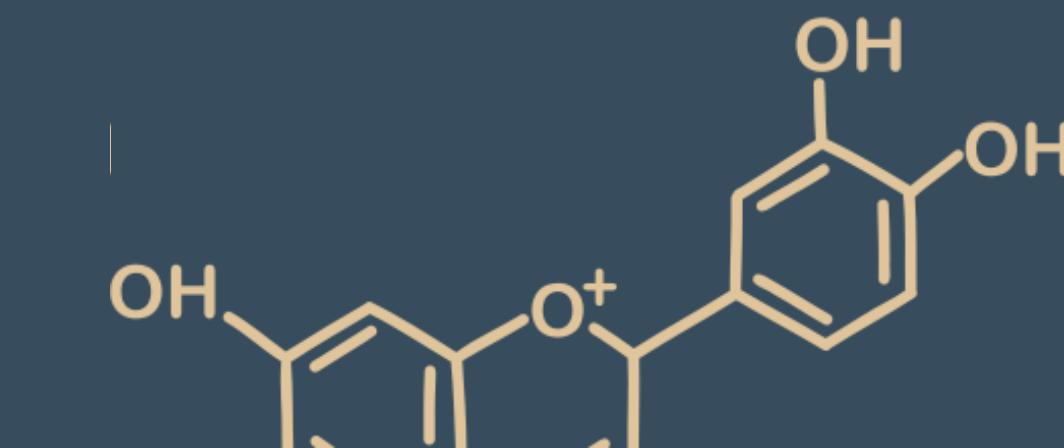
$$-\frac{1}{m} \int_{\infty}^r \mathbf{F} \cdot d\mathbf{r} = - \int_{\infty}^r \mathbf{g} \cdot d\mathbf{r}$$

$$\int_S \mathbf{Q} \cdot d\mathbf{A} \quad \mathbf{g} = -\nabla \mathbf{u}$$

$$\frac{m}{r^2} \hat{r}$$
$$V = \sqrt{\frac{2\mu}{r}}$$

# ADMINISTRASI GURU MENGGUNAKAN IT

Administrasi guru menggunakan IT adalah pemanfaatan teknologi informasi dalam mengelola tugas-tugas administratif guru untuk mendukung efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar-mengajar serta manajemen kelas.



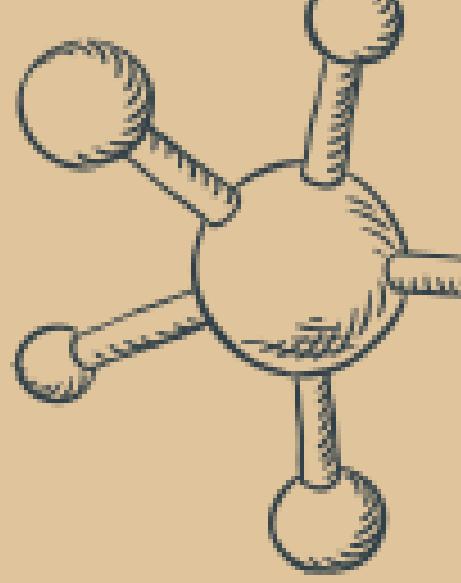
ϕ zenith angle relative

$$\int_{\infty}^r \mathbf{F} \cdot d\mathbf{r} = - \int_{\infty}^r \mathbf{g} \cdot d\mathbf{r}$$

$$\Omega \cdot d\mathbf{A} \quad \mathbf{g} = -\nabla U$$

$$\hat{v} \quad v = \sqrt{\frac{2GM}{r}}$$

# MANFAAT



- 1. Efisiensi Waktu :** IT mempermudah pengarsipan dan pencarian data, sehingga guru bisa menghemat waktu.
- 2. Pengelolaan Data yang Lebih Baik:** Data siswa seperti nilai, absensi, dan catatan lainnya dapat dikelola dengan lebih sistematis dan aman.
- 3. Kolaborasi dan Komunikasi:** Platform IT memungkinkan kolaborasi antar guru serta mempermudah komunikasi dengan orang tua siswa.



$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

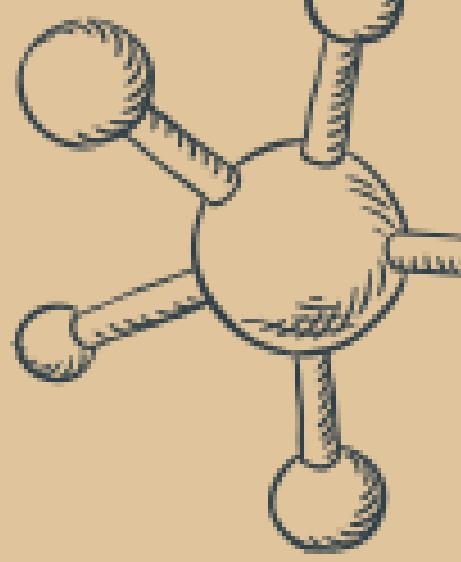
ϕ zenith angle relative

$$\int_{\infty}^r \mathbf{F} \cdot d\mathbf{r} = - \int_{\infty}^r \mathbf{g} \cdot d\mathbf{r}$$

$$\Omega \cdot dA \quad \mathbf{g} = -\nabla U$$

$$\hat{v} \quad v = \sqrt{\frac{2GM}{r}}$$

## MANFAAT



**4. Aksesibilitas** : Data dan dokumen dapat diakses dari mana saja, baik di sekolah maupun di rumah.

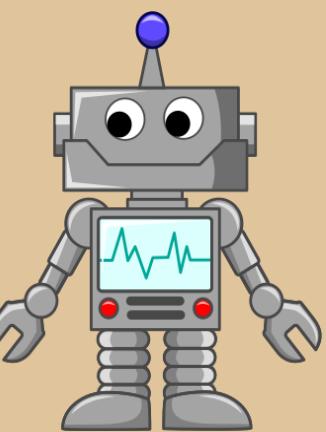
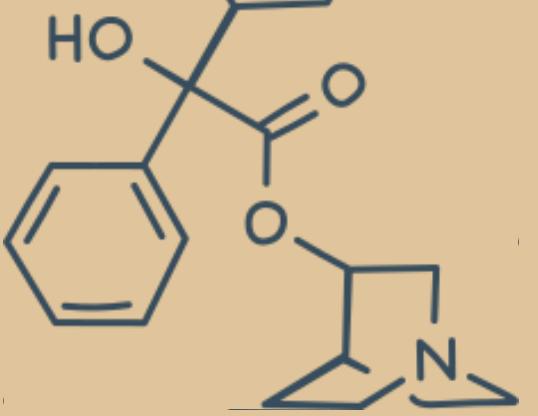
**5. Evaluasi dan Pelaporan Otomatis** : Banyak aplikasi yang memungkinkan pembuatan laporan dan evaluasi hasil belajar secara otomatis.



$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

# GOOGLE DRIVE

Contoh MEDIA penyimpanan Administrasi guru menggunakan IT yaitu **GOOGLE DRIVE**  
Google drive adalah layanan penyimpanan cloud dari Google yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengedit, dan berbagi file secara online.

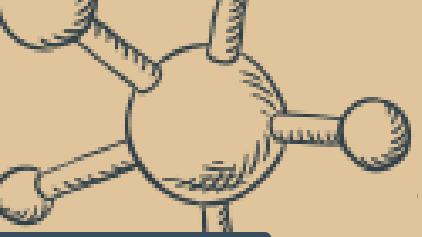


$$f = \sum_{i=1}^n \frac{\hat{p}_i^2}{2m_i} + V(x_1, x_2, \dots, x_n)$$

# 1. LANGKAH MEMBUAT AKUN GOOGLE DRIVE

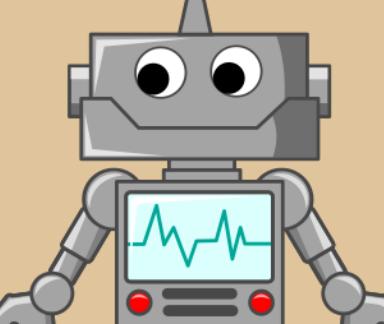
- **Buka Halaman Google** : Buka browser dan kunjungi [\[www.google.com\]](http://www.google.com) (<http://www.google.com>).
- **Klik “Masuk”** : Di pojok kanan atas halaman, klik \*\*Masuk\*\*. Jika Anda sudah memiliki akun Google, Anda dapat langsung login. Jika belum, ikuti langkah berikutnya untuk membuat akun baru.
- **Klik “Buat Akun”** : Di halaman login, klik \*\*Buat Akun\*\* dan pilih opsi untuk diri sendiri.

$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

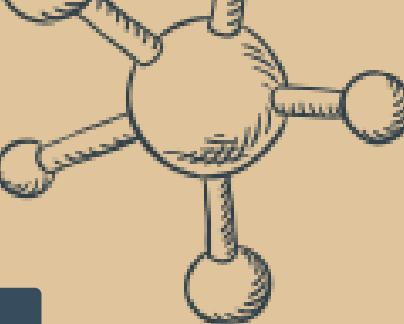
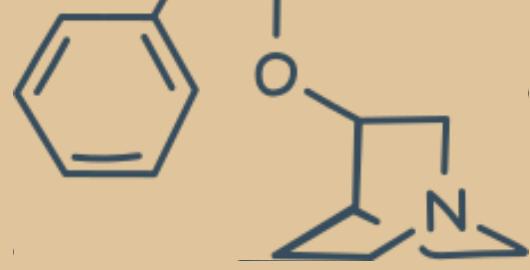


# LANGKAH MEMBUAT AKUN GOOGLE DRIVE

- **Isi Formulir Pendaftaran** : Masukkan informasi yang diminta, seperti **\*\*Nama\*\***, **\*\*Nama Pengguna\*\*** (yang akan menjadi alamat email), dan **\*\*Kata Sandi\*\***. Pastikan kata sandi Anda kuat dan mudah diingat.
- **Verifikasi Nomor Telepon** : Google mungkin meminta Anda untuk memverifikasi nomor telefon. Masukkan nomor telefon Anda, lalu Google akan mengirimkan kode verifikasi melalui SMS. Masukkan kode tersebut untuk melanjutkan.
- **Lengkapi Informasi Akun** : Isi informasi tambahan seperti tanggal lahir dan jenis kelamin. Setelah itu, klik **\*\*Berikutnya\*\***.

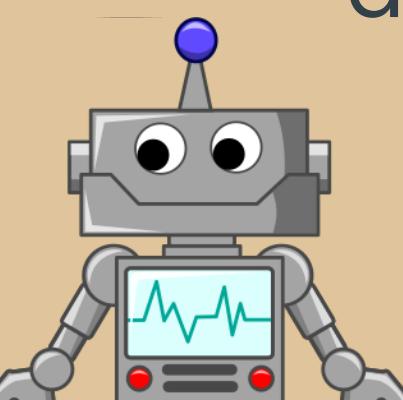


$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$



# LANGKAH MEMBUAT AKUN GOOGLE DRIVE

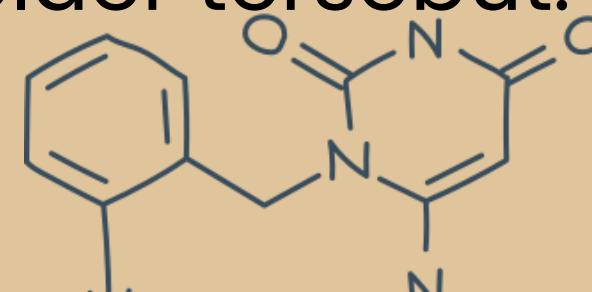
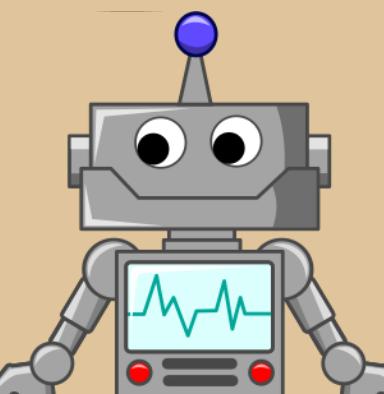
- **Setujui Syarat dan Ketentuan** : Baca syarat dan ketentuan Google, lalu klik \*\*Saya Setuju\*\*.
- **Masuk ke Google Drive** : Setelah akun Anda berhasil dibuat, buka [drive.google.com](<http://drive.google.com>) untuk mulai menggunakan Google Drive.
- **Mulai Mengunggah atau Membuat Dokumen** : Di Google Drive, Anda bisa mengunggah file, membuat folder, atau membuat dokumen baru seperti Google Docs, Sheets, dan Slides.



$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

## 2. LANGKAH LANGKAH MEMBUAT FOLDER

- **Buka Google Drive** : Kunjungi [\[drive.google.com\]](http://drive.google.com)(<http://drive.google.com>) dan login dengan akun Google Anda.
- **Pilih Folder Tujuan (Opsional)** : Di sebelah kiri layar, Anda akan melihat tombol + Baru \*\* atau \*\*+ New\*\*. Klik tombol tersebut untuk melihat menu pilihan.
- **Klik Tombol “+ Baru”** : Dari menu yang muncul, pilih opsi \*\*Folder\*\*. Akan muncul kotak dialog untuk memberi nama folder.
- **Pilih “Unggah File” atau “Upload File”** : Ketikkan nama folder yang Anda inginkan. Pilih nama yang jelas sesuai dengan jenis file yang akan disimpan di dalam folder tersebut.



$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_n)$$

# LANGKAH LANGKAH MEMBUAT FOLDER

- **Pilih File yang Akan Diunggah** : Setelah memasukkan nama, klik **\*\*Buat\*\*** (atau **\*\*Create\*\*** dalam bahasa Inggris).
- **Tunggu Proses Unggah** : Folder baru Anda sekarang akan muncul di Google Drive, dan Anda dapat langsung **menggunakannya** untuk menyimpan file.
- **Selesai** : Untuk menyimpan file di dalam folder, Anda bisa klik dan tarik (drag-and-drop) file ke dalam folder atau mengunggahnya langsung ke dalam folder tersebut.

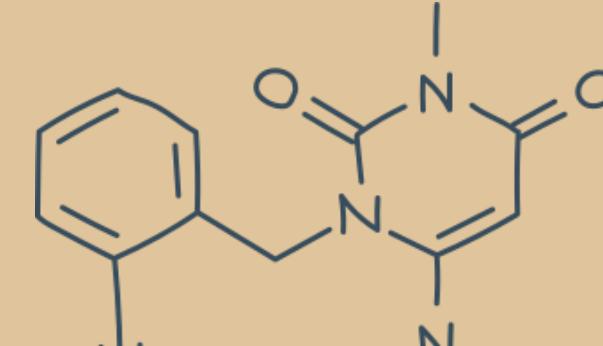
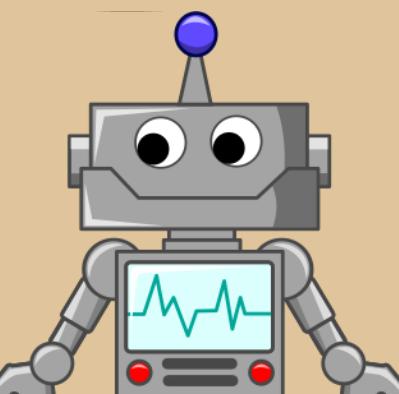
Anda bisa mengatur file ini dengan menambahkannya ke folder, membagikannya, atau bahkan mengunduhnya kembali kapan saja!

$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$



### 3. LANGKAH LANGKAH UPLOAD FOLDER

- **Buka Google Drive :** Kunjungi [drive.google.com](http://drive.google.com) dan login dengan akun Google Anda.
- **Pilih Folder Tujuan (Opsional) :** Jika Anda ingin menyimpan file di dalam folder tertentu, klik dua kali pada folder tersebut untuk membukanya terlebih dahulu. Jika tidak, file akan diunggah langsung ke halaman utama Google Drive Anda.
- **Klik Tombol + “ Baru ” :** Di sisi kiri layar, klik \*\*+ Baru\*\* atau \*\*+ New\*\*.

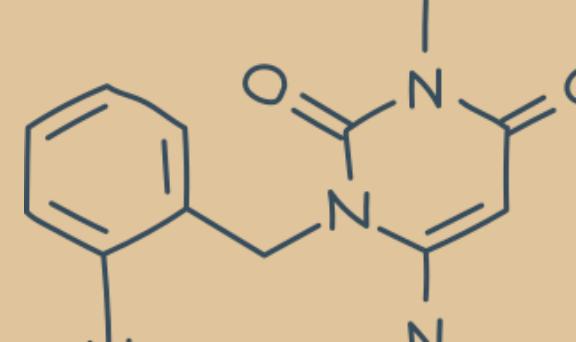
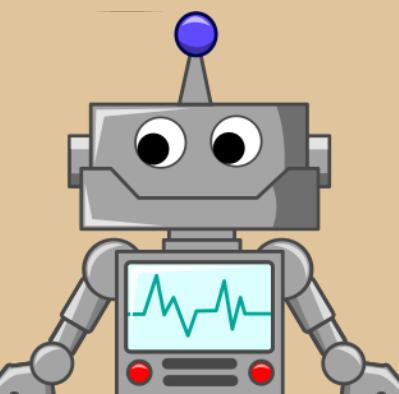


$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$



# Langkah Langkah Upload Folder

- **Pilih “ Unggah Folder ” atau “ Folder Upload ” :** Dari menu yang muncul, pilih \*\*Unggah File\*\* atau \*\*File Upload\*\* untuk mengunggah satu file. Jika Anda ingin mengunggah beberapa file sekaligus, pilih \*\*Unggah Folder\*\* atau \*\*Folder Upload\*\* untuk mengunggah seluruh folder.
- **Pilih Folder yang Akan Diunggah :** Jendela eksplorasi file akan muncul. Cari dan pilih file yang ingin Anda unggah, lalu klik \*\*Open\*\* atau \*\*Buka\*\*.



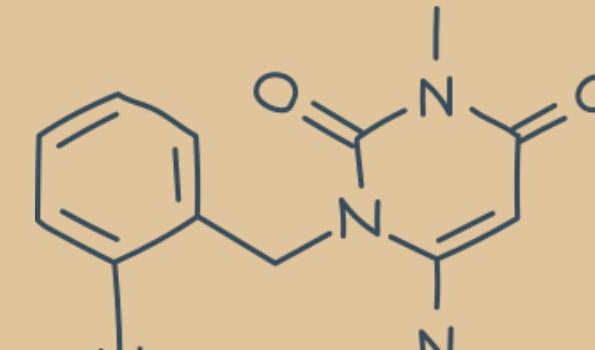
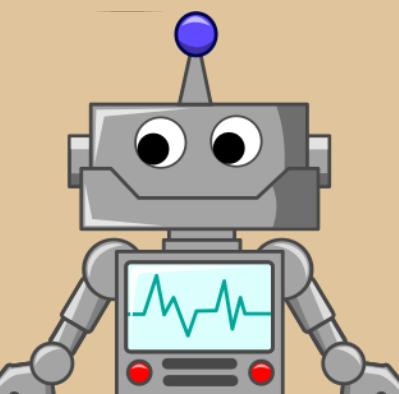
$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$





# Langkah Langkah Upload Folder

- **Tunggu Proses Unggah :** File Anda akan mulai diunggah. Anda bisa melihat progres unggahan di sudut kanan bawah layar. Proses ini akan selesai ketika Anda melihat pesan "Unggahan selesai" atau "Upload Complete".
- **Selesai :** File kini sudah tersimpan di Google Drive dan dapat diakses dari perangkat mana saja.



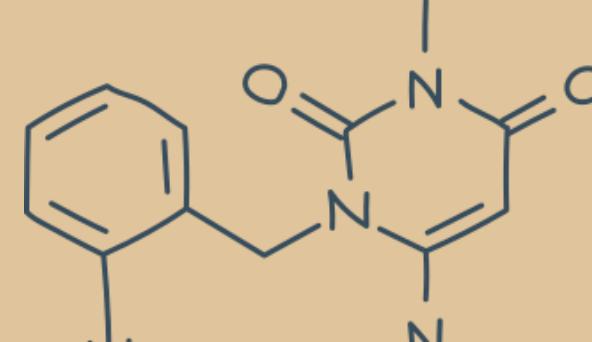
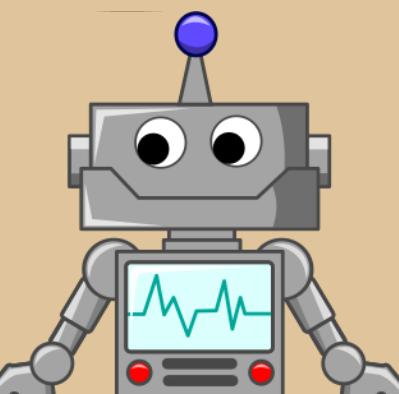
$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$





# Langkah Langkah Upload Folder

- **Buka Google Drive** : Kunjungi [\[drive.google.com\]](http://drive.google.com) (<http://drive.google.com>) dan login dengan akun Google Anda.
- **Temukan File atau Folder yang Akan Dibagikan** : Cari file atau folder yang ingin Anda bagikan. Anda bisa menggunakan pencarian atau menelusuri Drive Anda.
- **Klik Kanan pada File atau Folder** : Klik kanan pada file atau folder yang akan dibagikan, lalu pilih **\*\*Dapatkan link\*\*** atau **\*\*Get link\*\***.



$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

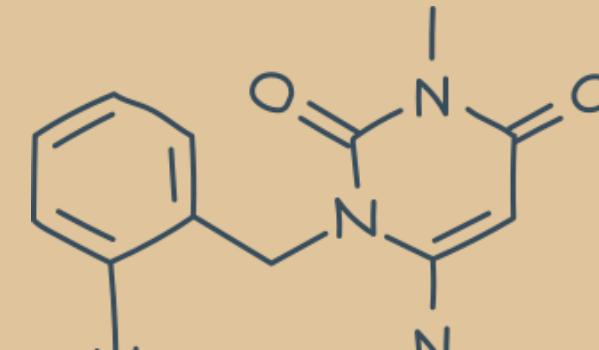
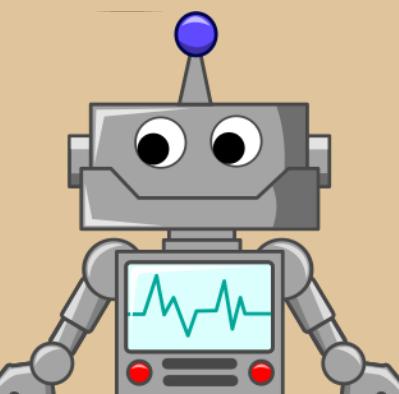




# Langkah Langkah Upload Folder

- **Ubah Pengaturan Link** : Di bagian bawah kotak dialog, Anda akan melihat opsi beberapa opsi :
  - ✓ **\*\*Dibatasi\*\***: Hanya orang yang Anda undang yang bisa mengakses file atau folder.
  - ✓ **\*\*Siapa saja yang memiliki link\*\***: Siapa pun yang memiliki link dapat mengakses file atau folder.

Untuk membagikan dengan lebih banyak orang, pilih **\*\*Siapa saja yang memiliki link\*\***.



$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$





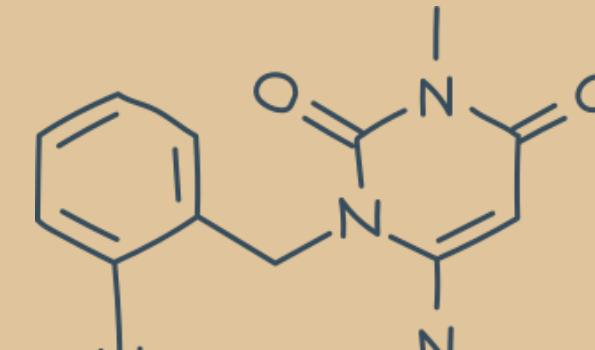
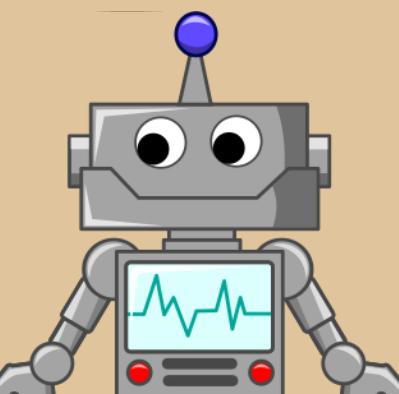
# Langkah Langkah Upload Folder

- **Tentukan Izin Akses**

Di samping opsi **Siapa saja yang memiliki link**, pilih jenis akses:

- ✓ **Viewer (Lihat saja)**: Orang hanya bisa melihat file atau folder.
- ✓ **Commenter (Komentar)**: Orang bisa melihat dan memberikan komentar.
- ✓ **Editor (Editor)**: Orang bisa melihat, mengedit, dan mengubah file atau folder.

Pilih izin sesuai kebutuhan Anda.



$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$





# Langkah Langkah Upload Folder

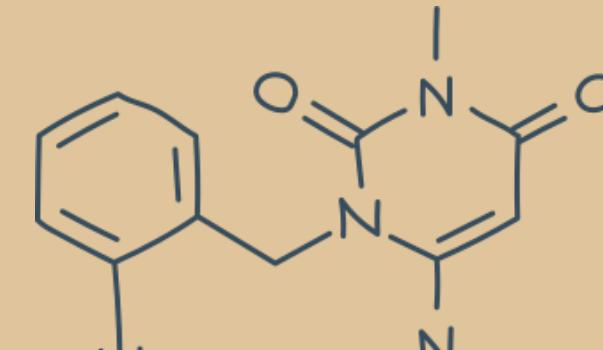
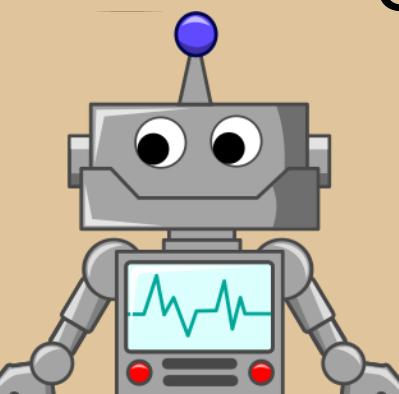
- **Salin Link**

Klik **“Salin link”** atau **“Copy link”**. Link tersebut kini siap untuk dibagikan.

- **Bagikan Link**

Tempelkan link di email, pesan, atau platform lain yang Anda gunakan untuk membagikan file kepada orang lain.

Dengan langkah ini, Anda sudah berhasil membuat dan membagikan link Google Drive.



$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

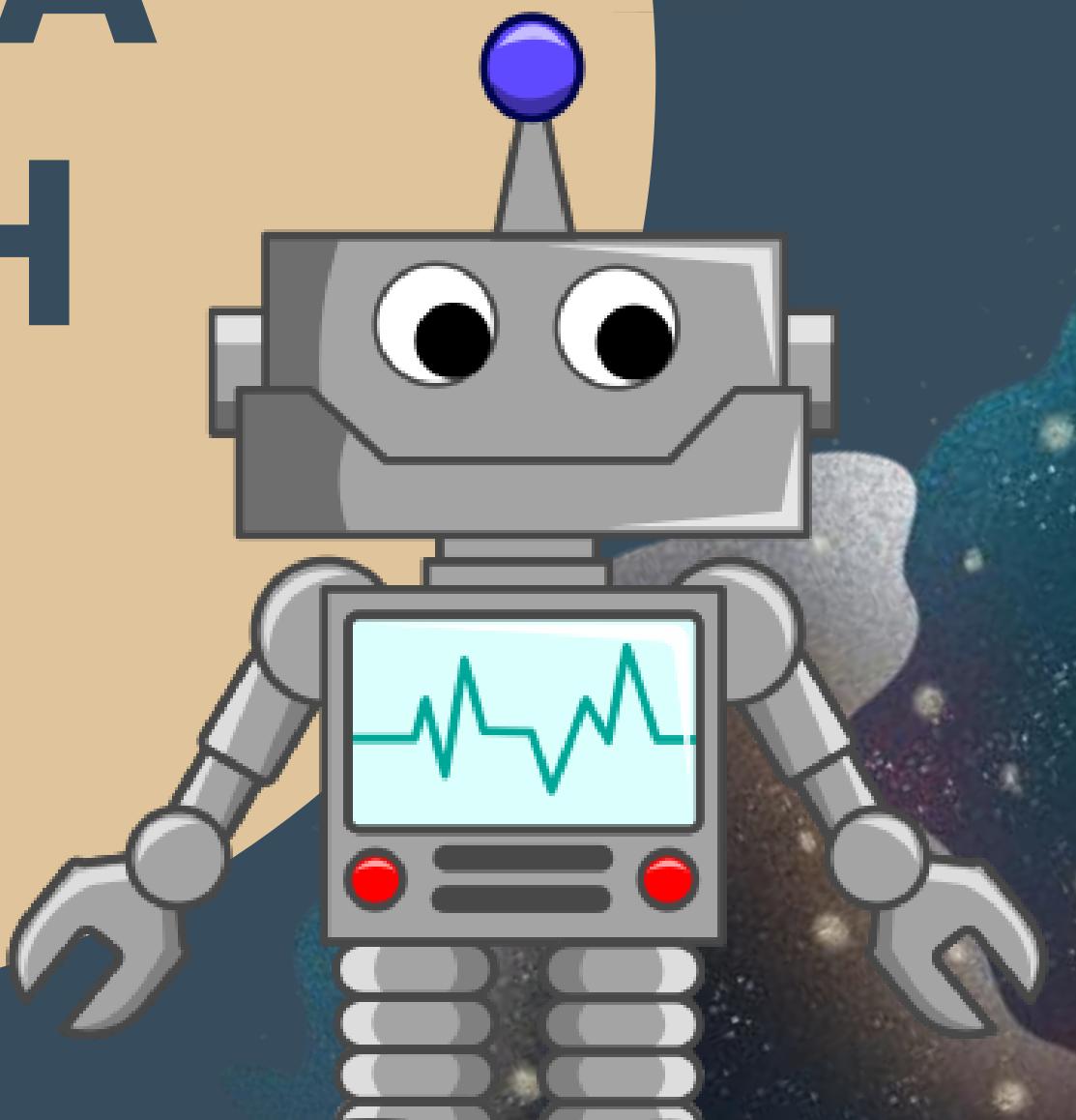




Ada Pertanyaan?



TERIMA  
KASIH



# PERANCANGAN GAME INTRAKTIF DENGAN WORD WALL

18 November, 2024

# APA ITU WORDWALL



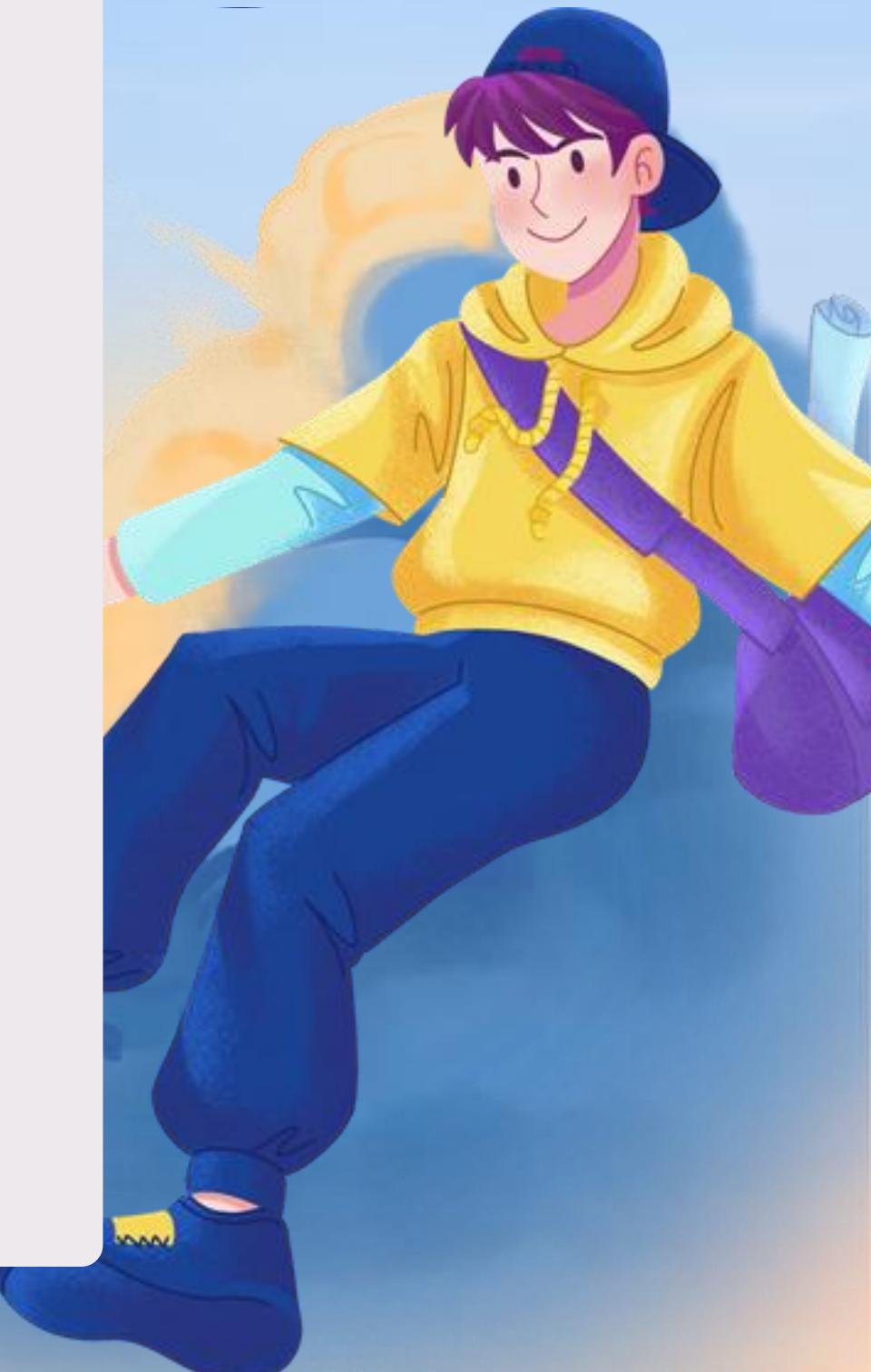
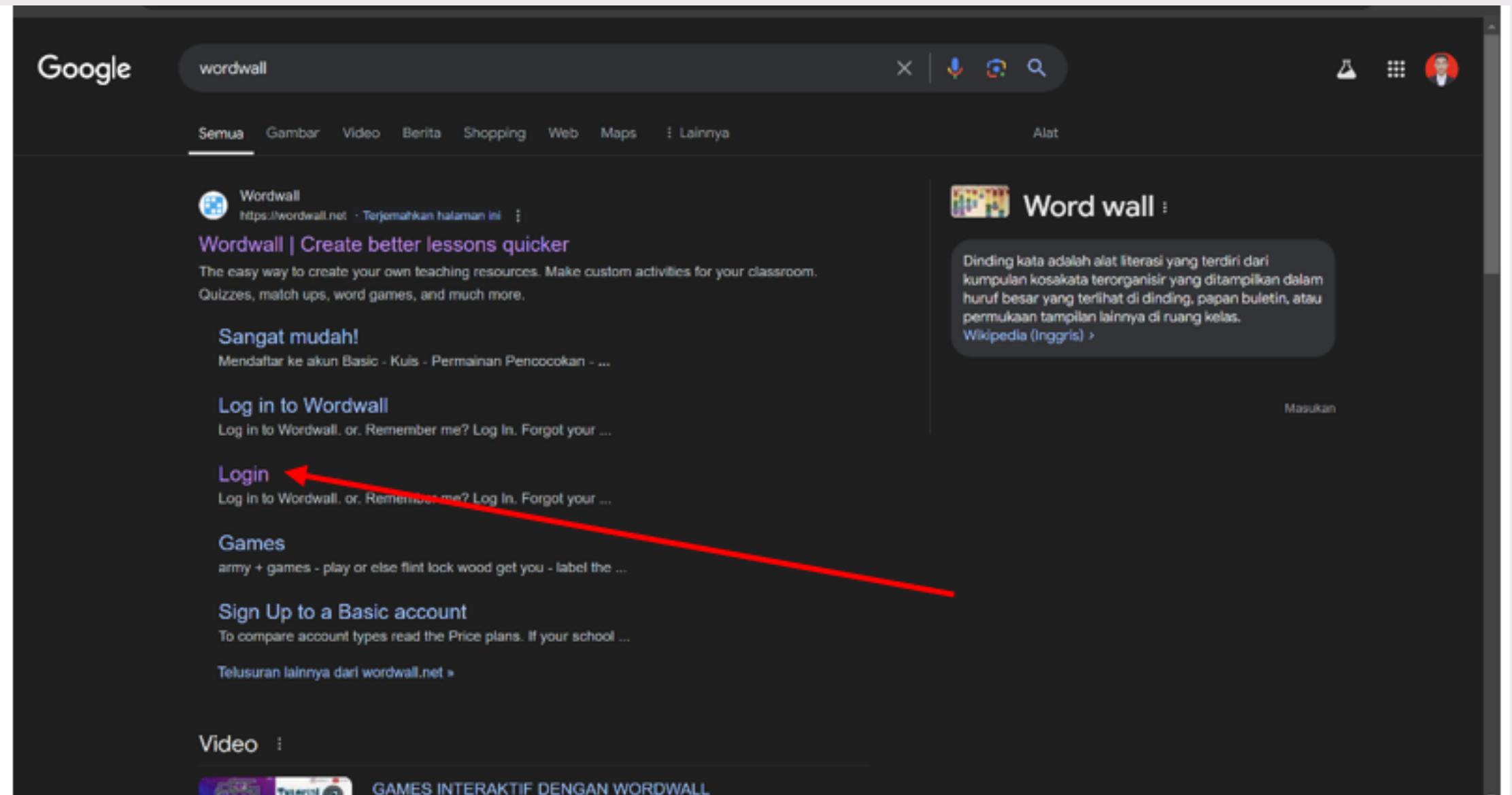
**Wordwall adalah sebuah platform online yang sangat berguna untuk menciptakan berbagai macam aktivitas pembelajaran interaktif. Platform ini menawarkan berbagai template yang dapat kamu gunakan untuk membuat kuis, permainan, presentasi, dan masih banyak lagi. Mulai dari kuis pilihan ganda, menjodohkan, hingga isian singkat, Wordwall menyediakan beragam format kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pelajar membuat permainan seperti mencocokkan gambar dengan kata, mengisi huruf hilang, atau drag and drop untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.**

# MENGAPA MEMILIH WORDWALL

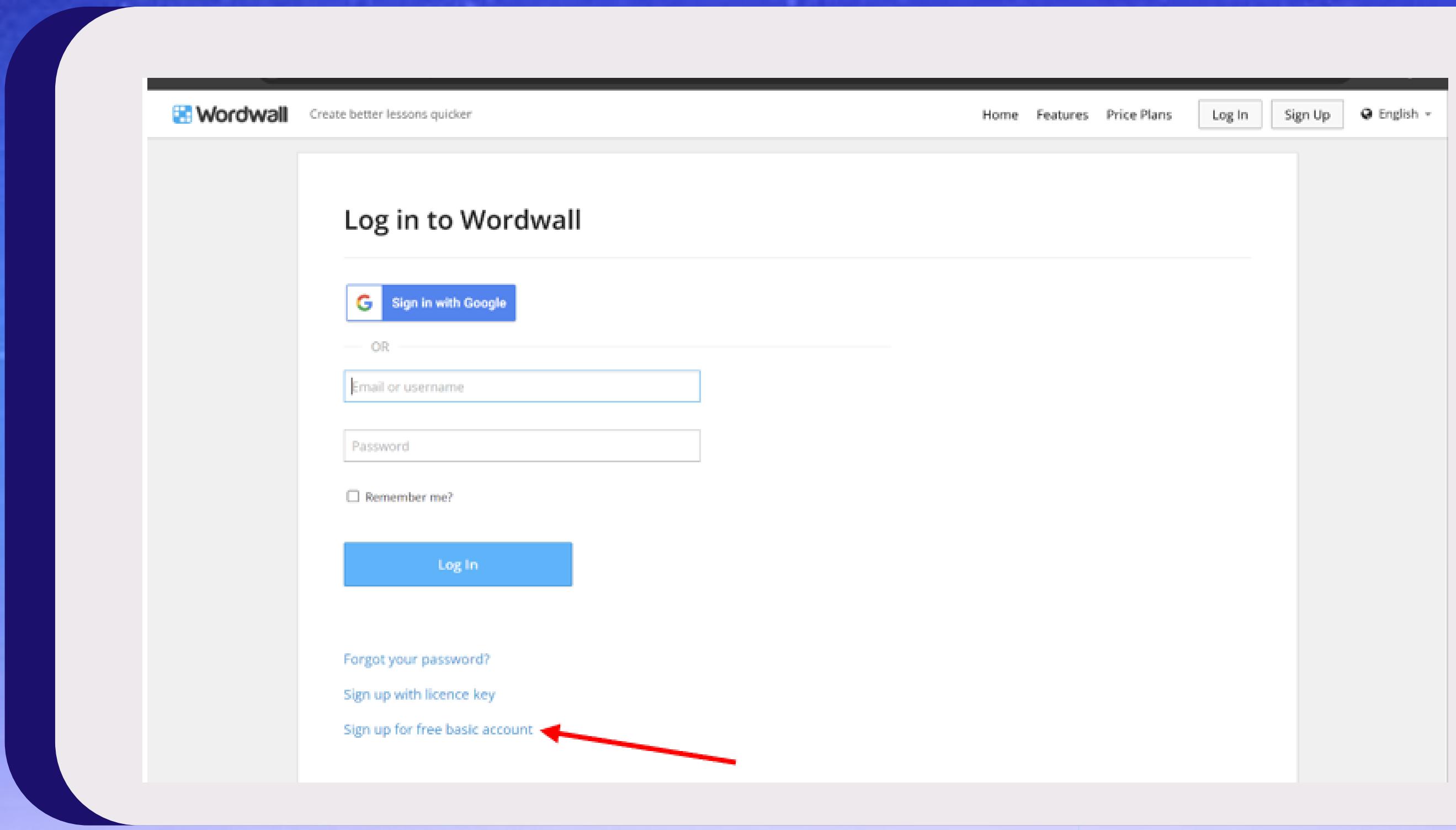
- **Mudah digunakan:** Antarmuka Wordwall sangat user-friendly sehingga mudah untuk dipelajari dan digunakan, bahkan bagi yang tidak memiliki latar belakang teknologi.
- **Fleksibel:** Kamu dapat menyesuaikan template yang ada atau membuat desain sendiri sesuai dengan kebutuhan.
- **Interaktif:** Elemen interaktif pada Wordwall membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
- **Aksesibilitas:** Wordwall dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer, tablet, maupun smartphone.
- **Gratis:** Wordwall menawarkan versi gratis dengan fitur yang cukup lengkap.

# LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN

Kunjungi website wordwall di internet lalu klik Login



Jika sudah mempunyai akun maka login dengan akun yang dimiliki, jika belum maka ikuti langkah pada gambar berikut:



The screenshot shows the Wordwall login page. At the top, there is a navigation bar with the Wordwall logo, the tagline "Create better lessons quicker", and links for Home, Features, Price Plans, Log In, Sign Up, and a language selector. The main content area is titled "Log in to Wordwall" and features a "Sign in with Google" button. Below it is a "OR" separator, followed by input fields for "Email or username" and "Password", and a "Remember me?" checkbox. At the bottom of the form are "Log In" and "Forgot your password?" links, and "Sign up with licence key" and "Sign up for free basic account" links. A red arrow points to the "Sign up for free basic account" link.



# DAFTARKAN EMAIL

Sign Up to a Basic account

[Sign in with Google](#)

OR

Location

I accept the [Terms of use](#) and [Privacy policy](#)

[Sign Up](#)

To compare account types read the [Price plans](#)

If your school has bought Wordwall you should [Sign up](#) with a licence key or invite code

Sign Up to a Basic account

[Sign in with Google](#)

OR

Location

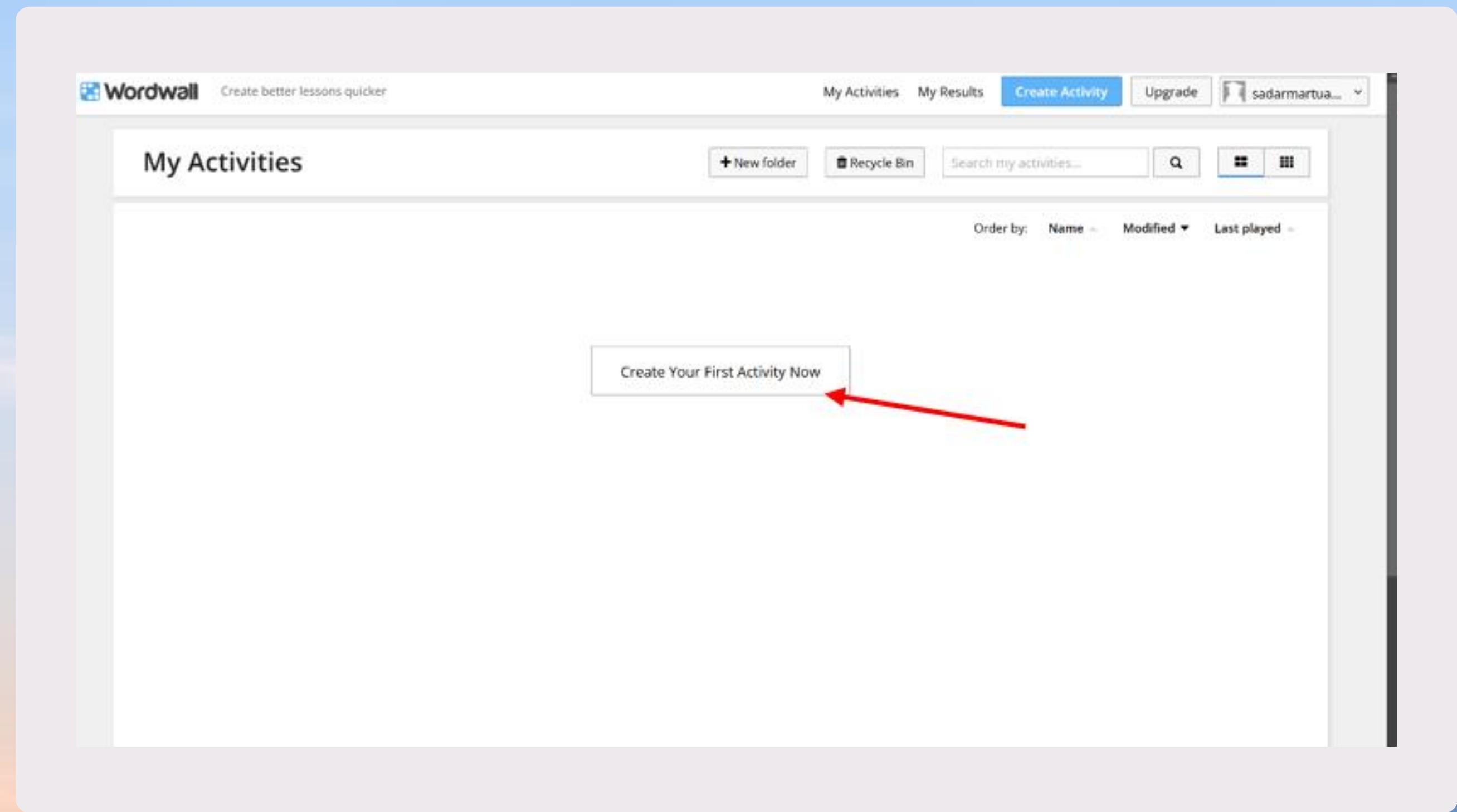
I accept the [Terms of use](#) and [Privacy policy](#)

[Sign Up](#)

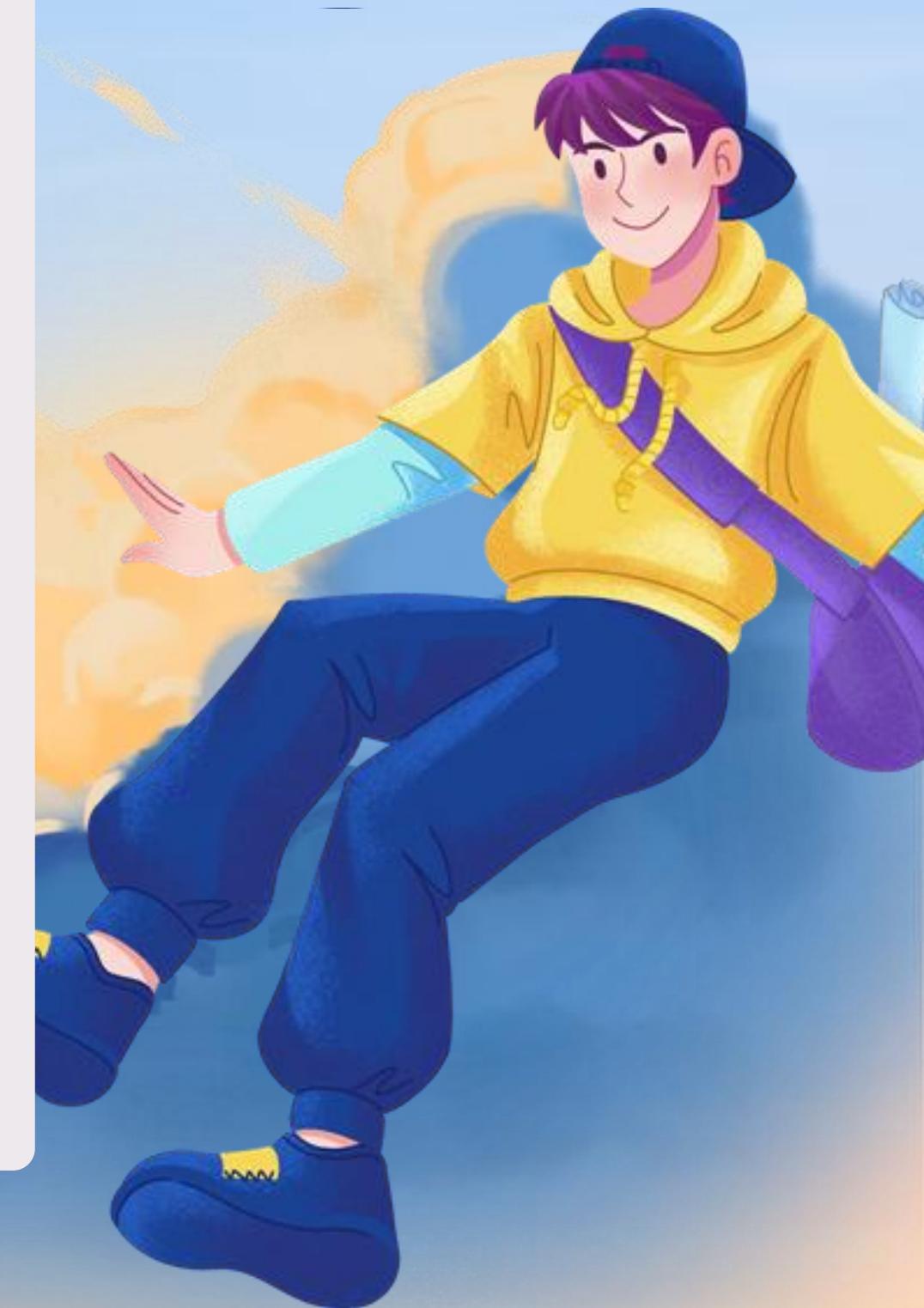
Rain coming  
In about 1.5 hours

Search

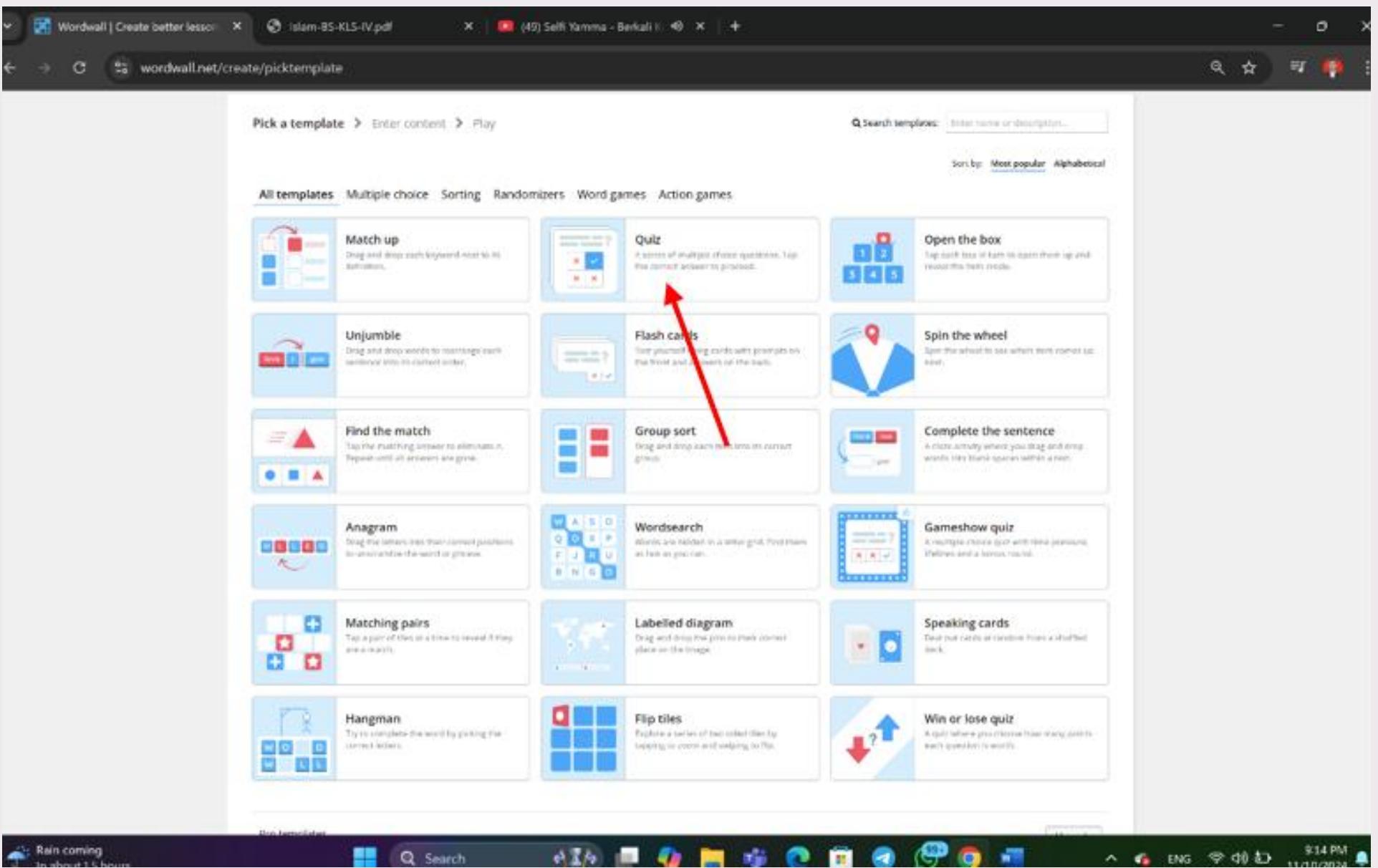
# SETELAH AKUN TELAH BERHASIL DIBUAT KLIK CREATE YOUR FIRST ACTIVITY



The screenshot shows the Wordwall interface. At the top, there is a navigation bar with the Wordwall logo, the tagline 'Create better lessons quicker', and links for 'My Activities', 'My Results', 'Create Activity' (which is highlighted in blue), 'Upgrade', and a user profile. Below the navigation is a search bar with the placeholder 'sadarmartua...'. The main area is titled 'My Activities' and contains a 'Create Your First Activity Now' button with a red arrow pointing to it. There are also buttons for '+ New folder', 'Recycle Bin', and a search bar. At the bottom, there are sorting options: 'Order by: Name', 'Modified', and 'Last played'.



# PILIH JENIS GAMES



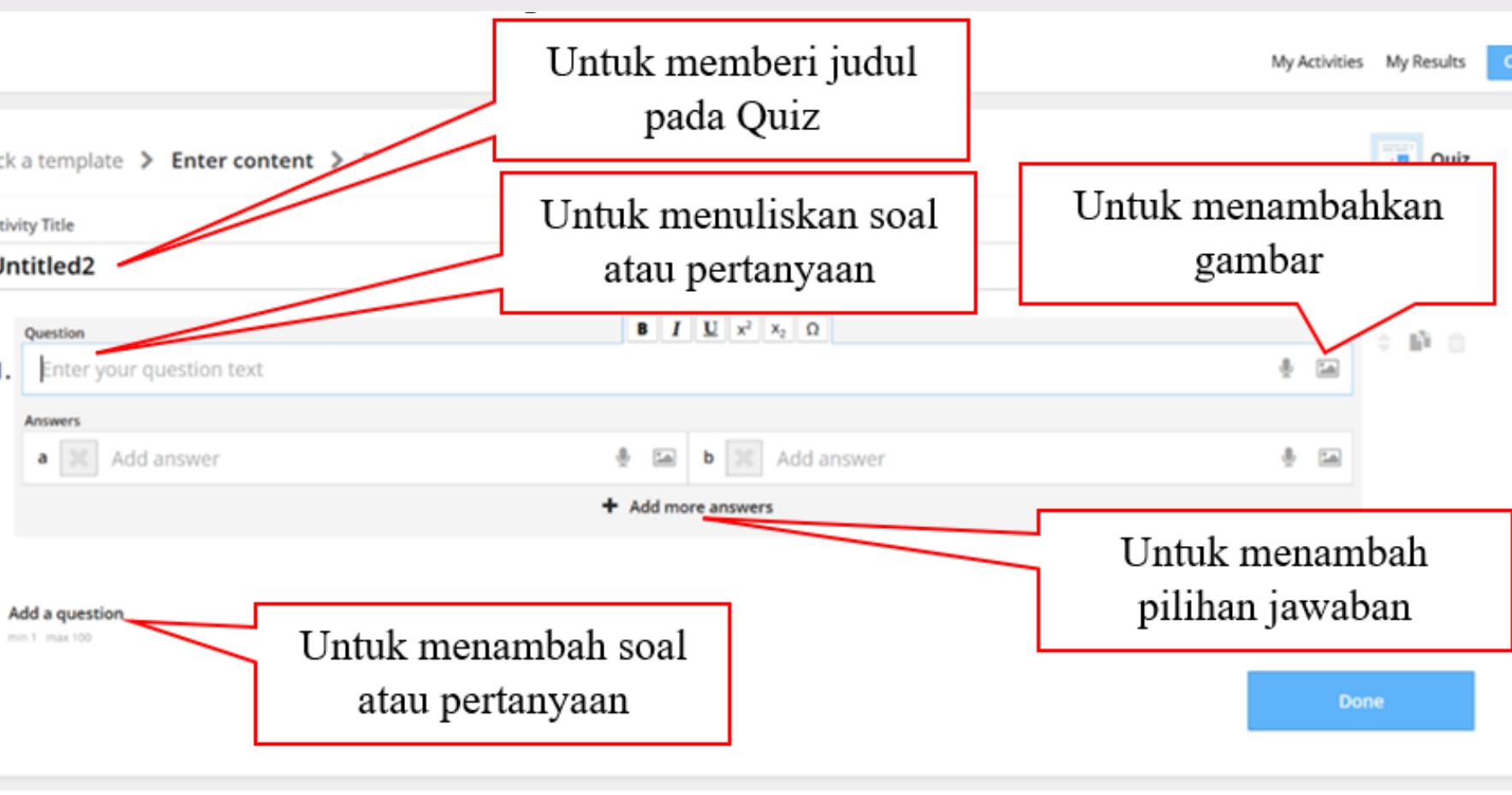
Untuk memberi judul pada Quiz

Untuk menuliskan soal atau pertanyaan

Untuk menambahkan gambar

Untuk menambah pilihan jawaban

Untuk menambah soal atau pertanyaan



Activity Title: Untitled2

Question: 1. Enter your question text

Answers: a  Add answer, b  Add answer, c  Add answer, d  Add answer

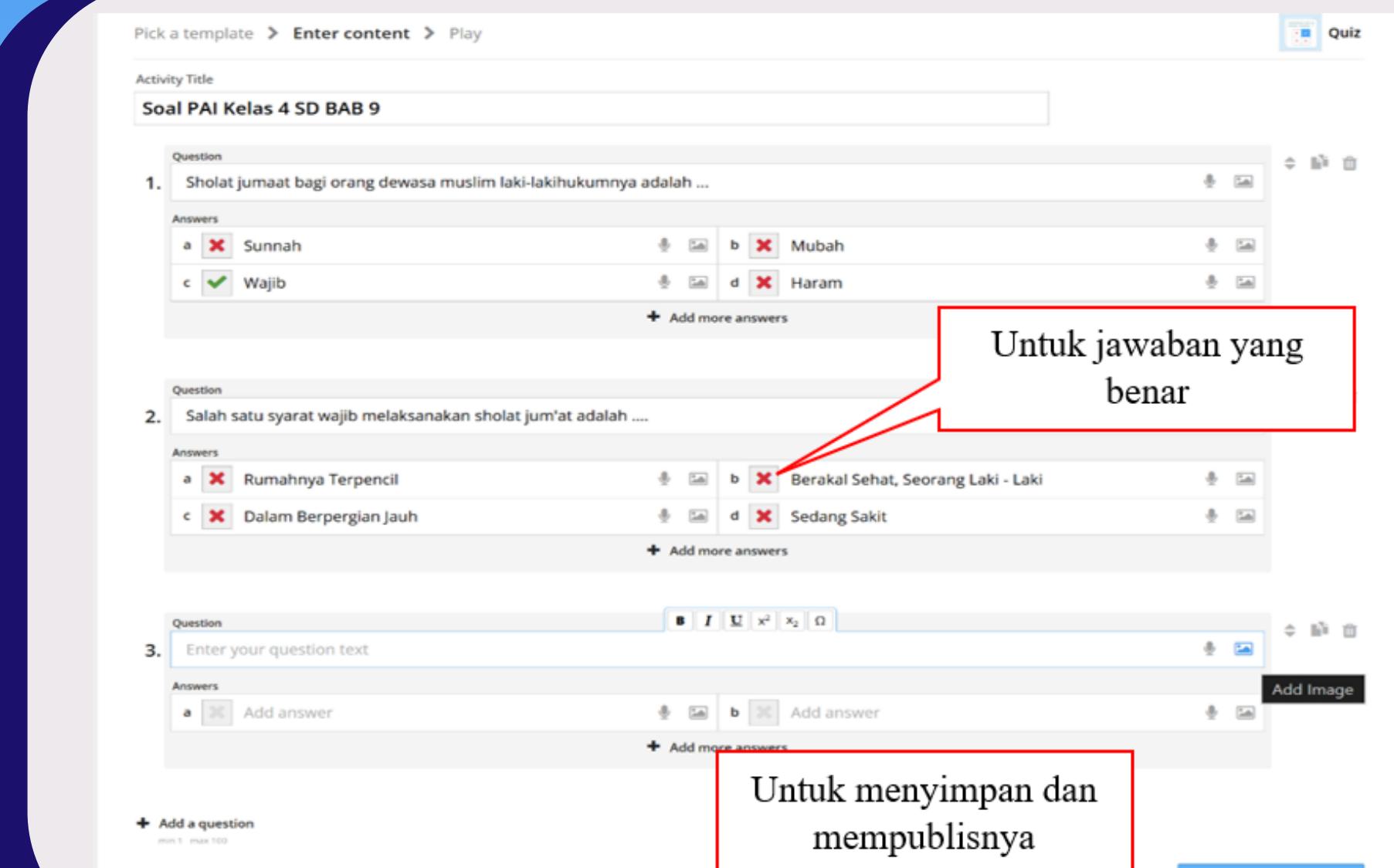
+ Add more answers

+ Add a question

Done

Untuk jawaban yang benar

Untuk menyimpan dan mempublisnya



Activity Title: Soal PAI Kelas 4 SD BAB 9

Question 1: Sholat jumaat bagi orang dewasa muslim laki-lakihukumnya adalah ...

Answers: a  Sunnah, b  Mubah, c  Wajib, d  Haram

+ Add more answers

Question 2: Salah satu syarat wajib melaksanakan sholat jum'at adalah ....

Answers: a  Rumahnya Terpencil, b  Berakal Sehat, Seorang Laki - Laki, c  Dalam Berpergian Jauh, d  Sedang Sakit

+ Add more answers

Question 3: Enter your question text

Answers: a  Add answer, b  Add answer

+ Add more answers

+ Add a question

Done

# NEXT

A screenshot of a quiz template on the Wordwall website. The template is titled "Soal PAI Kelas 4 SD BAB 9" and is described as a "Gameshow quiz". It features a large "START" button with a play icon. The template is set against a dark background with a green and black "QUIZ SHOW" graphic. A red box highlights the "Template untuk UI Quiz" section on the right, which shows a "Switch template" menu with options like "Quiz", "Gameshow quiz", "Open the box", "Spin the wheel", and "Find the match". Another red box highlights the "Embed untuk membagikan Quiz" section at the bottom, which shows a URL "https://wordwall.net/resource/81615351/soal-pai-kelas-4-sd-bab-9" and a "Share" button. The bottom right corner shows a timestamp "9:47 PM 11/10/2024".

Style yang dapat memperindah tampilan

Template untuk UI Quiz

Embed untuk membagikan Quiz

# FINAL STEPS

Embed on your own website

**Preview**

Kuis gameshow  
Soal PAI Kelas  
4 SD BAB 9

**MULAI**

Kuis pilihan ganda dengan  
tekanan waktu, jumlah  
nyawa, dan babak bonus.

To generate code that will collect results: [Set Assignment](#) then click  to embed

**Options**

Type  
 Iframe  
 Thumbnail  
 Small icon

Visual style  
TV game show

Language  
Indonesia

**HTML**

```
<iframe style="max-width:100%" src="https://wordwall.net/id/embed/7ab561d771c64c67a50bb4424d286ad7?themeId=21&templateId=69&fontStackId=0" width="500" height="380" frameborder="0" allowfullscreen></iframe>
```

**Copy**

Untuk membagikan  
Quiz

# TERIMA KASIH

A graduation-themed illustration featuring a male graduate in a blue gown and cap running on a light blue path towards the right. He is holding a white diploma. In the background, there are several stylized buildings in shades of blue, purple, and pink. A female graduate in a blue gown and cap is walking towards the right, carrying a blue graduation cap on her head. The sky is light blue with a few white clouds. The overall style is colorful and celebratory.

# **Media Pembelajaran Berbasis AI (Kecerdasan Buatan)**



# **AI (Kecerdasan Buatan) Mempermudah Pembelajaran**



**Senin, 18 November 2024**





# WHAT IS AI?

## AI?

**AI** atau **Artificial Intelligence** adalah kecerdasan buatan yang diterapkan pada sistem komputer atau perangkat mesin lainnya, sehingga perangkat tersebut dapat berpikir seperti manusia.

# AI dalam kehidupan sehari-hari?

- Kunci layar di HP
- asisten google
- Google Map
- Google translate
- Aplikasi game,  
dll

# AI Untuk pembelajaran?

- Presentation (PPT)
- Lesson Plan (Modul
- Ajar) Quiz Generator
- Gambar
- Video
- Suara, dll





*mari*  
 **kita**  
**kupas**

## 1. TEKS TO **SUARA**

**Mengubah teks menjadi suara (TTS):** aktivitas membaca menjadi lebih mudah dan dilakukan kapanpun dan dimanapun, bahkan oleh sejumlah besar orang dengan satu sumber bacaan saja. Ini juga sangat membantu pengguna yang kesulitan atau memiliki gangguan membaca.



**Voice  
Aloud  
Reader**



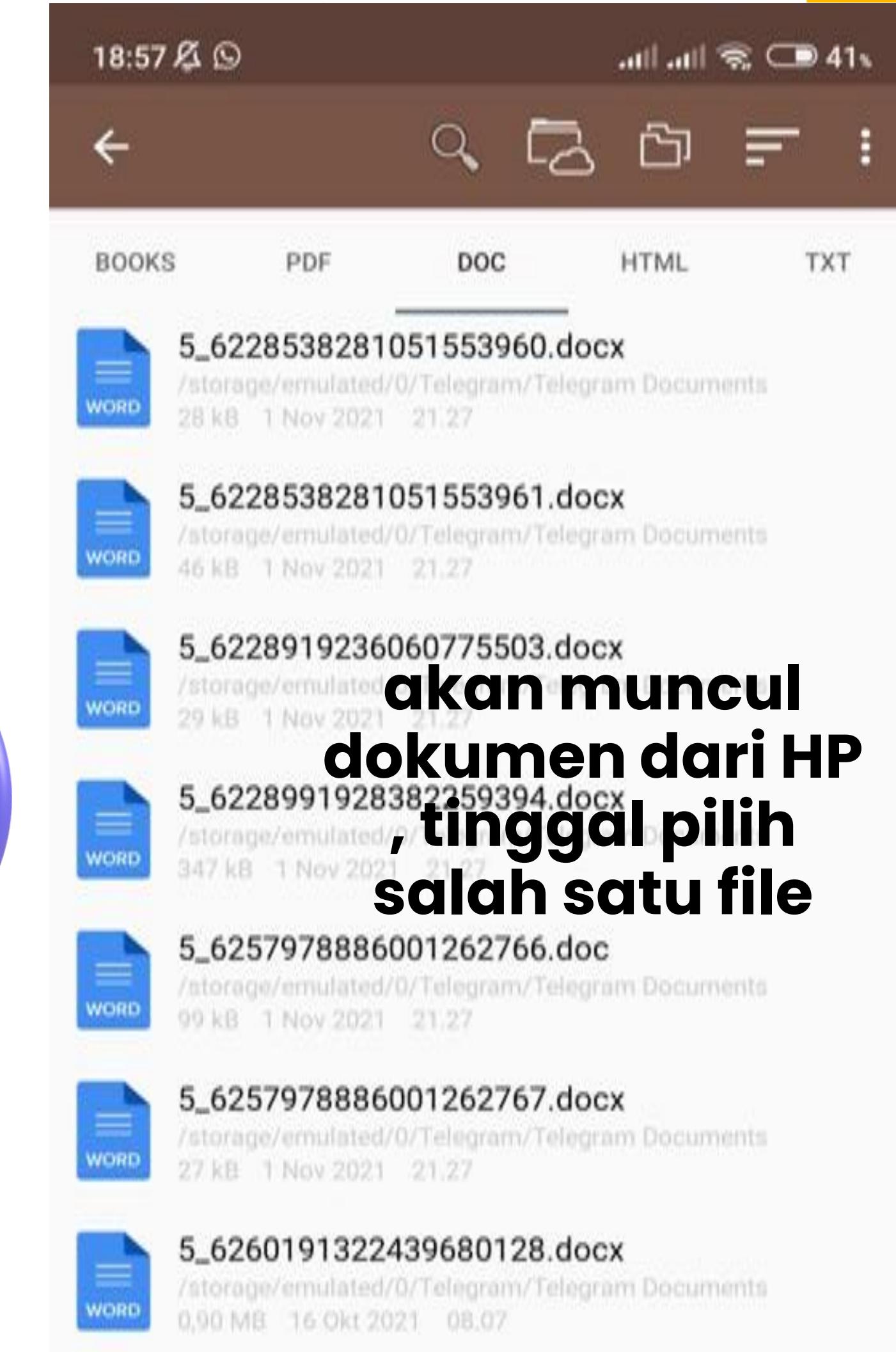
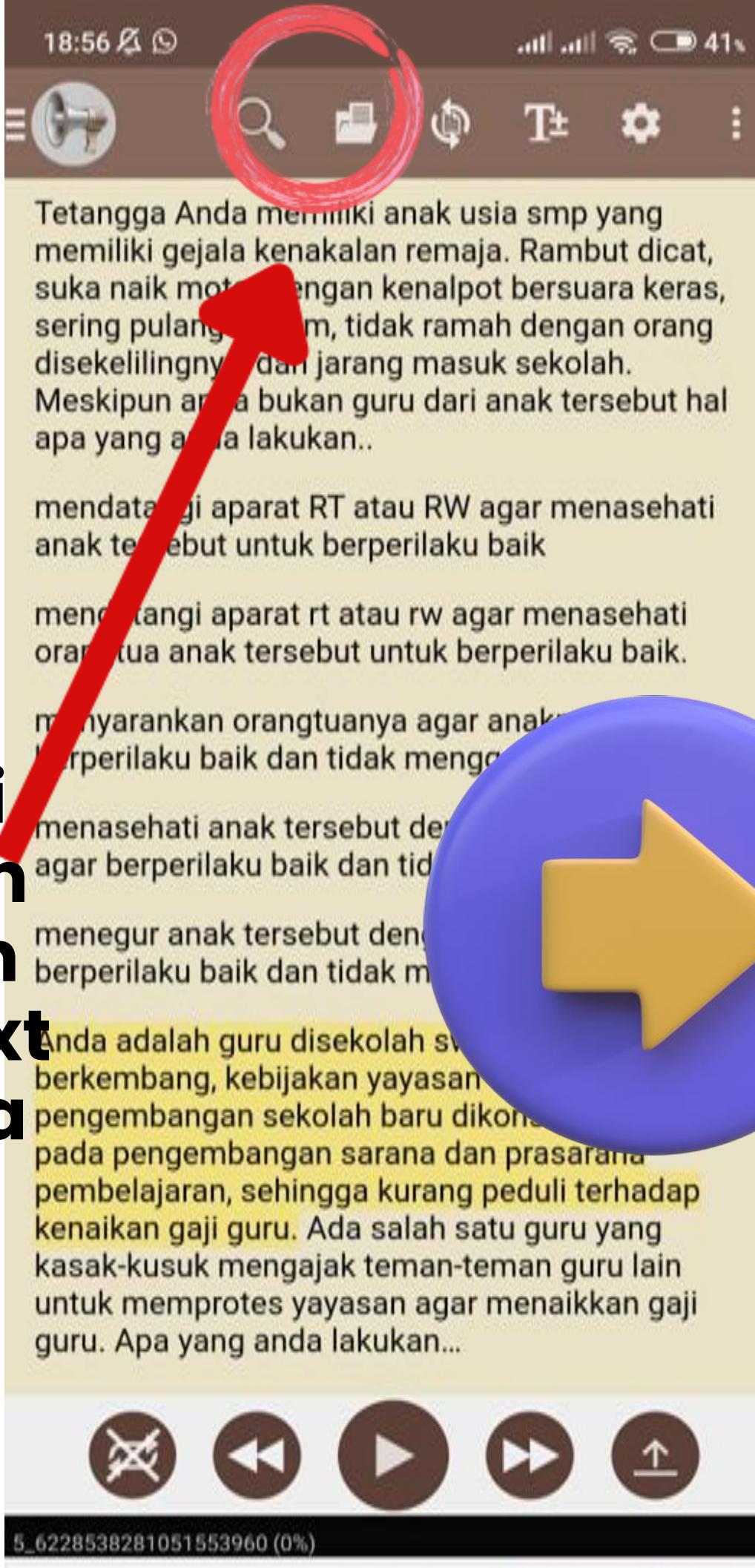


- Cara memulai **Baling** atau membaca dengan telinga adalah sbb:
1. Buka dokumen teks Anda, misalnya file pdf, word, ppt, blog, email, dll.
  2. Klik menu bagi/kirim.
  3. Pilih mesin pembaca (*Voice Aloud Reader*).
  4. Dengarkan bacaan. Pastikan bahwa mesin membaca dalam bahasa yang Anda kehendaki. Jika bahasa belum sesuai silakan lakukan editing dari menu yang tersedia.
  5. Cara yang lain adalah dengan menyalin-tempel (copy-paste) teks dari sebuah aplikasi text processor seperti WhatsApp, Facebook, Telegram, Word, Pdf, dll. ke dalam mesin pembaca.

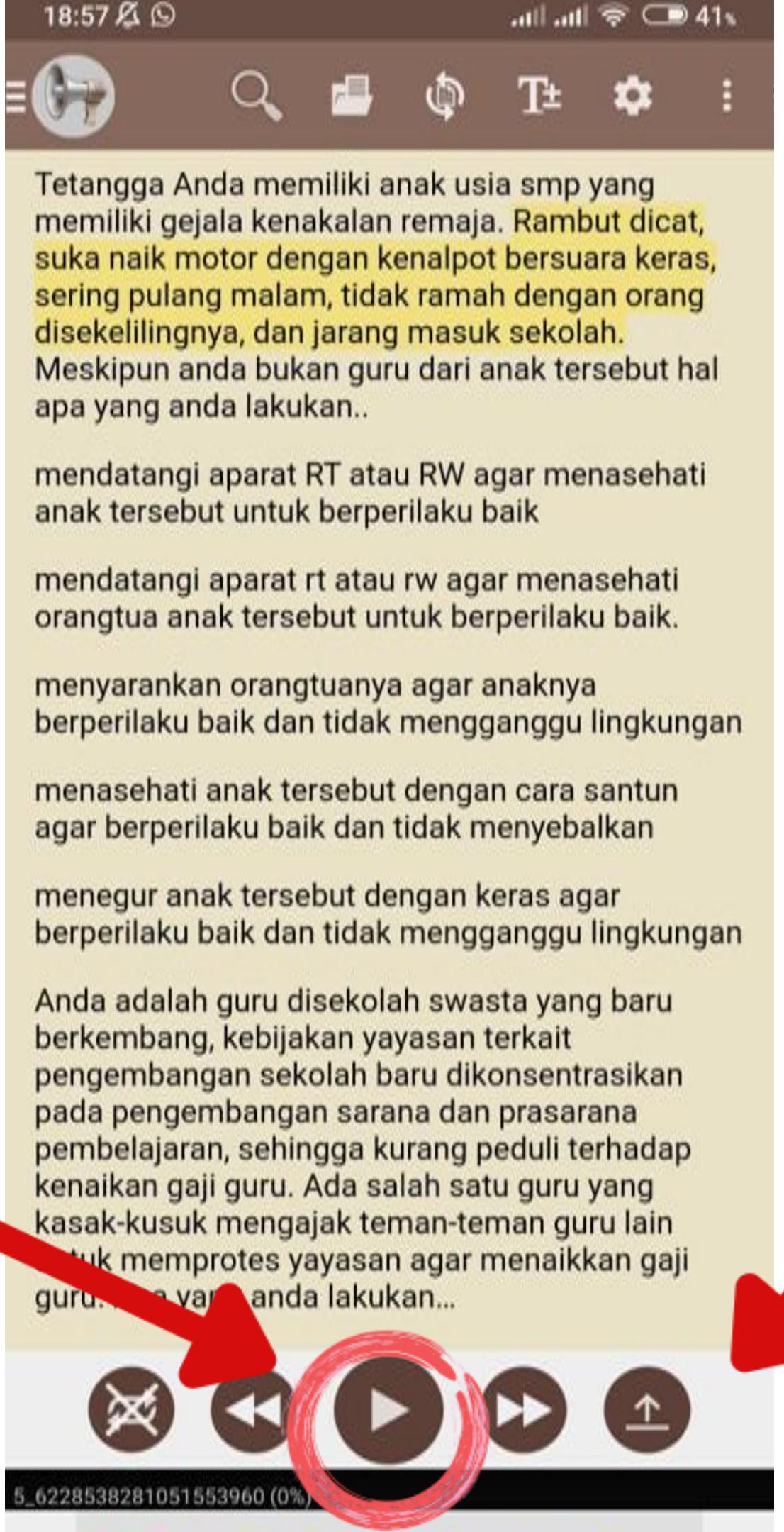
**LET'S GO!**

## Tampilan awal

**pilih menu ini untuk memilih file yang akan diubah dari text menjadi suara**



**jika dokumen sudah terbaca 100 %, maka klik tombol play, maka text akan diubah menjadi suara**

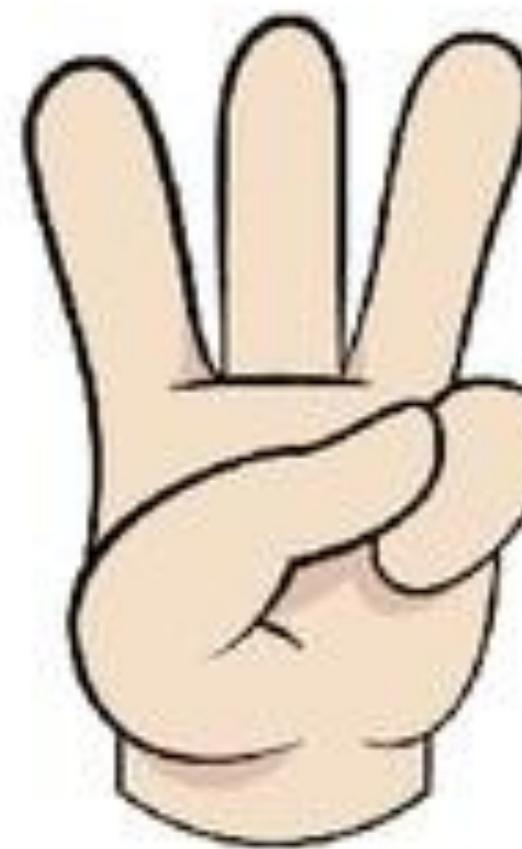


**untuk mengubah pitch control, kecepatan suara, klik menu paling ujung kanan**

KOTA APA INI?



+



# KOTA APA INI?

**BACK**◀

+



## 2. CHATBOT AI

**Chatbot AI** adalah program komputer yang menggunakan kecerdasan buatan untuk mensimulasikan percakapan manusia.

Ada banyak jenis Chatbot AI yang tersedia saat

ini,

seperti **ChatGPT**, **Perplexity**, **Bard**, dan **Bing ChatGPT 4**

yang dapat digunakan untuk mendapatkan

# Prinsip penting dalam chatbot.ai - Propmt

1. **Chat bot** tidak bisa menerka maksud yang kita inginkan, ibarat kita berinteraksi dengan **orang asing**.
2. Chatbot bisa mengingat percakapan sebelumnya, oleh karena itu gunakan **satu chat untuk satu topik**.
3. Gunakan kalimat **seformal mungkin** ketika menyusun prompt.
4. Kualitas hasil luaran  bukan berdasarkan <https://www.perplexity.ai>

# Tampilan awal

← → C perplexity.ai

☆ □ 🌐 ⋮



New... Ctrl I

**Tulis apa yang ingin dicari**

Discover

Library

sumber belajar...

sumber belajar...

sumber belajar mate...

mengapa belajar da...

soal AKM adalah so...

soal STEM pada topi...

narasi tentang fungs...

narasi tentang...

Try Pro

Upgrade for image

Where knowledge begins

Ask anything...

≡ Focus + Attach

Copilot

→ Try Copilot

Q Why do snakes shed their skin?

P How intelligent are dolphins?

Q How do mousetraps work?

Q When does the oyster season end?

?

Try Pro Careers Playground Blog

# Contoh

Where knowledge begins

sumber belajar materi matriks kelas XI kurikulum merdeka

Focus Attach

annyekawati348879

+ Collection / Untitled

... Share

sumber belajar materi matriks kelas XI  
kurikulum merdeka

## Sources

Rangkuman Materi  
Matriks, Bab 3...

grid • 1

RENCANA  
PELAKSANAAN...

simpkb • 2

1

kemdikbud • 3



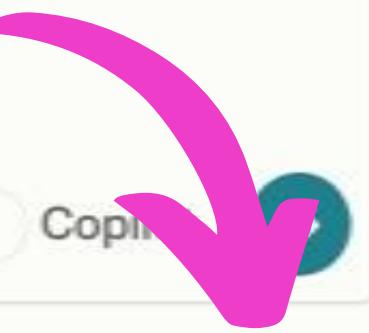
View 2 more

## Answer

Anda dapat menemukan sumber belajar untuk materi matriks kelas XI kurikulum Merdeka di berbagai sumber, termasuk buku teks dan rangkuman online. Salah satu sumbernya adalah "Buku Matematika Tingkat Lanjut Kelas XI" yang disusun berdasarkan Kurikulum Sekolah Merdeka<sup>3</sup>. Selain itu, terdapat pula rangkuman

Ente  
r

Copi



# History pencaria

The screenshot shows the Penplexity interface. On the left, a sidebar lists search history items: "sumber belajar mate...", "sumber belajar...", "sumber belajar...", "sumber belajar mate...", "mengapa belajar da...", "soal AKM adalah so...", "soal STEM pada topi...", and "narasi tentang fungs...". A large black arrow points downwards from the top of the sidebar towards the main content area. The main area shows a search result for "materi matriks dalam mata pelajaran Matematika Tingkat Lanjut kelas XI SMA". The result is from a user named "annyekawati348879" and includes a description, a "Share" button, and a "Rewrite" button. Below this, there is a "Related" section with three items: "apa saja topik yang dibahas dalam materi matriks kelas xi kurikulum merdeka", "apa saja sumber belajar yang dapat digunakan untuk mempelajari materi matriks kelas xi kurikulum merdeka", and "bagaimana cara membuat lembar kerja peserta didik (lkpd) untuk materi matriks kelas xi kurikulum merdeka". At the bottom, there are "Ask follow-up..." and "Copilot" buttons.

# Gambar & Video Referensi



Kunci Jawaban  
Matematika Kelas 11  
Kurikulum Merdeka  
Tingkat Lanjut Hal 129  
Latihan A Konsep Matri



Jawaban Matematika  
Kelas 11 SMA  
Kurikulum Merdeka  
Tingkat Lanjut Hal 135  
Latihan B



View more



BAB 3  
Matriks  
Kelas 11 SMA  
Kurikulum Merdeka  
Tingkat Lanjut Hal 135  
Latihan B



MATRIKS  
JENIS-JENIS  
Matriks  
Kelas 11 SMA  
Kurikulum Merdeka  
Tingkat Lanjut Hal 135  
Latihan B



BAB 3  
Matriks  
Kelas 11 SMA  
Kurikulum Merdeka  
Tingkat Lanjut Hal 135  
Latihan B



MATRIKS  
(Bagian 1)  
MATEMATIKA SMA  
KELAS XI  
Kurikulum Merdeka  
Tingkat Lanjut Hal 135  
Latihan B

### 3. AI untuk Presentasi

Ada banyak jenis AI untuk presentasi yang tersedia saat ini, seperti **Slidesgo, Canva, ZohoShow, Simplified, Tome app, Kroma.ai** dan **Gamma.app** yang dapat digunakan untuk mendapatkan jawaban instan, menemukan inspirasi kreatif, dan belajar hal baru

**LET'S GO!**

<https://gamma.ap> -  
p

# Tampila n Awal



Sign in

G Continue with Google

or

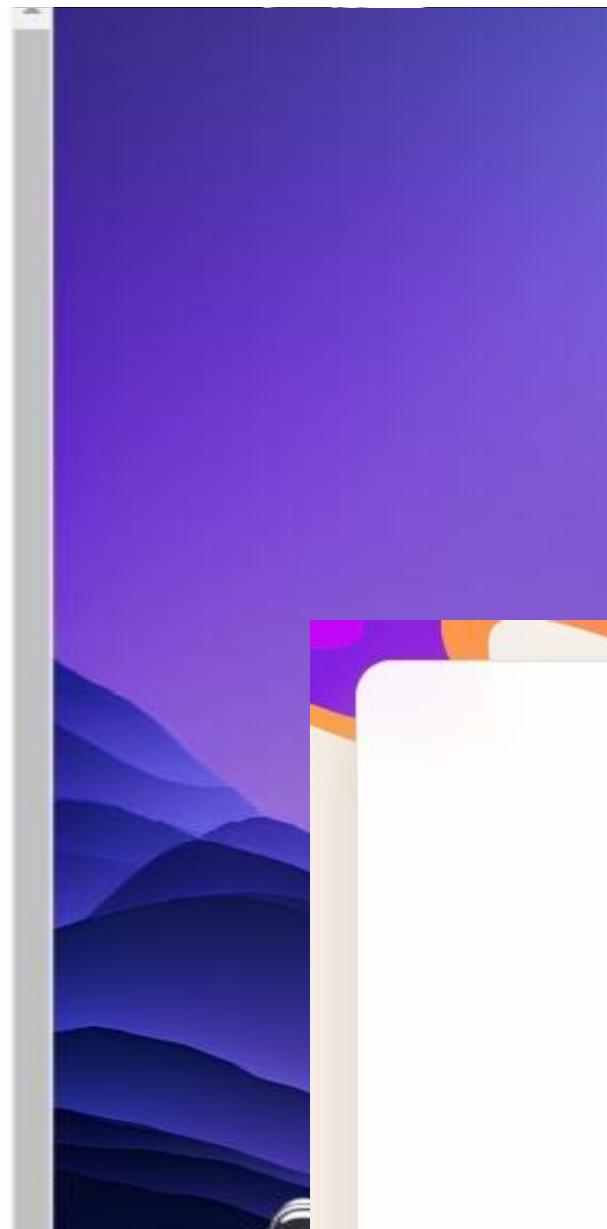
Email

Password

Forgot password?



**Pilih  
Continue  
with google**



Step 1 / 2

## Welcome to Gamma

To get started, give your workspace a name.

Team or company

Personal

Workspace name

Team or company name

Create workspace

P.S. You can always switch these settings later

**Isikan  
Satuan  
Pendidikan  
di  
workspace  
name  
kemudian  
create**

## Tell us about yourself

This helps us craft better experiences.

How do you plan to use Gamma? \*

- For work
- For school
- For personal use

Which of the following best describes your role? \*

Teacher

Secondary school (grades 7-12)

We use this information to create more relevant features and templates

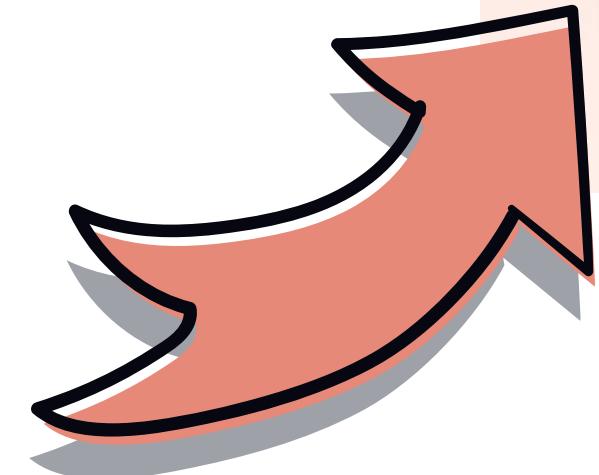
How did you hear about us?

Select option

(Optional) You'll make our CEO Grant happy 😊

Get started

**Isikan data sesuai contoh dan klik get started**



## Create with AI

How would you like to get started?

**Paste in text**  
Create from notes, an outline, or existing content

**Generate**  
Popular  
Create from a one-line prompt in a few seconds

**Import a file**  
Transform or enhance existing docs and presentations

**Untuk membuat PPT klik menu generate**

Generate **jangan lupa  
mengganti  
ke Bahasa  
Indonesia**

8 cards

Bahasa Indonesia

Describe what you'd like to make

UX design case study

Awesome Art  
Egyptian god

Street art

**Tulis materi  
yang akan  
dibuat PPT  
nya,  
kemudian  
generate**

NEXT

Generate

What would you like to create today?



Presentation



Document



Webpage

8 cards

Bahasa Indonesia

transformasi geometri

Generate outline →

transformasi geometri

Outline

- 1 Pengertian transformasi geometri
- 2 Jenis-jenis transformasi geometri
- 3 Transformasi translasi
- 4 Transformasi refleksi
- 5 Transformasi rotasi
- 6 Transformasi dilatasi
- 7 Transformasi kombinasi

8 cards total

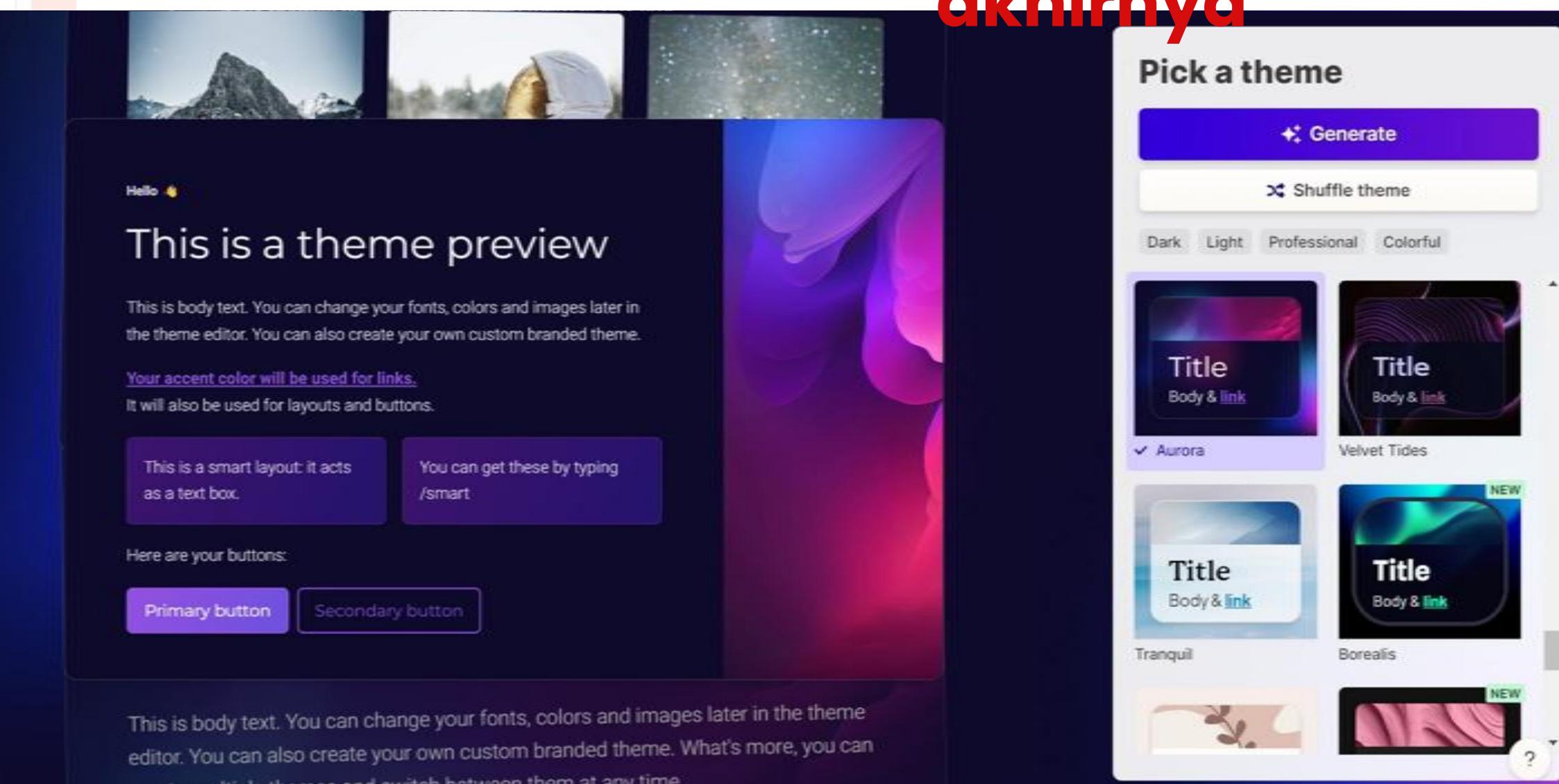
Continue 40 →

klik  
continue

NEXT

## sub topik materi

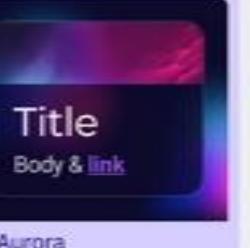
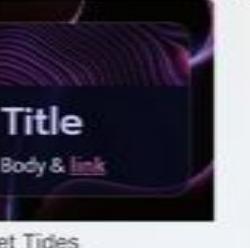
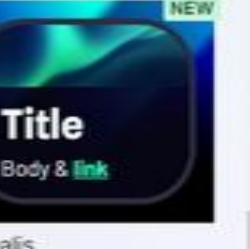
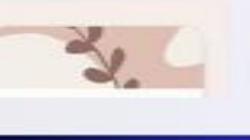
**pilih  
template klik  
generate dan  
tunggu hasil  
akhirnya**



This is a theme preview. You can change your fonts, colors and images later in the theme editor. You can also create your own custom branded theme. Your accent color will be used for links. It will also be used for layouts and buttons. This is a smart layout: it acts as a text box. You can get these by typing /smart. Here are your buttons: Primary button Secondary button. This is body text. You can change your fonts, colors and images later in the theme editor. You can also create your own custom branded theme. What's more, you can switch themes and switch between them at any time.

**Pick a theme**

- Generate
- Shuffle theme
- Dark
- Light
- Professional
- Colorful

Theme	Preview
Aurora	
Velvet Tides	
Tranquil	
Borealis	
NEW	

# KOTA APA INI?

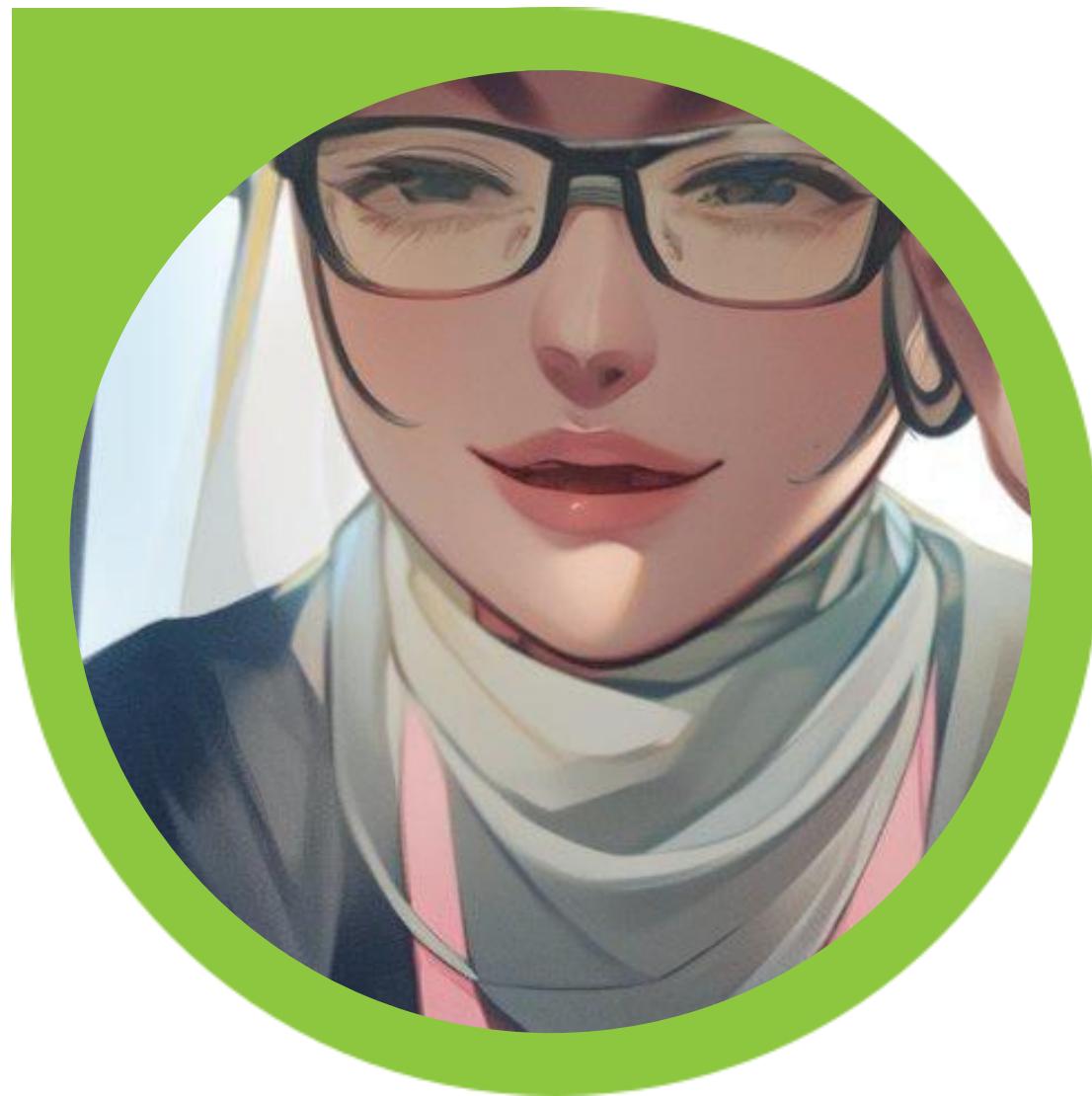


+





## 4. AI ART GENERATOR



**Autodraw &**

**Stablecog**

<https://www.autodraw.com>

<https://stablecog.com>



**jika ingin menambahkan  
foto/gambar dari galeri  
kita**



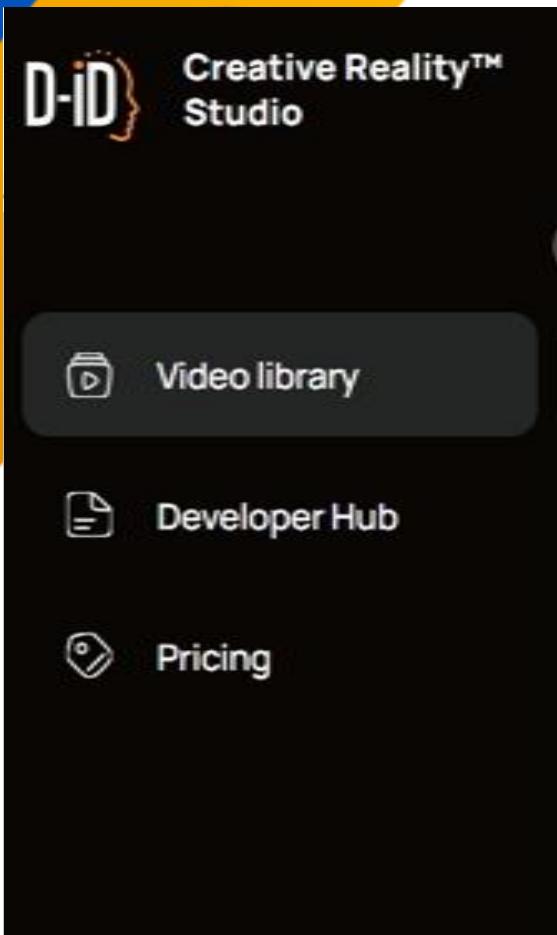
## 5. VIDEO



**LET'S GO!**

[https://studio.d-  
id.com](https://studio.d-id.com)





**add  
tambahkan  
foto**

The image shows the pili h video creation interface. At the top, there is a logo with 'pili h' and a search bar. A large, bold red text overlay reads: 'isiakan script, pilih bahasa dan tipe suara kemudian generate video'. The interface includes a 'Create video' button, a 'Search video by name' bar, and a 'Recent projects' list. A video player window for 'Untitled video' (February 7, 2024) is open, showing a thumbnail of a person and controls for 'Try it now', 'Discard video', and 'Generate video'. On the right, there are tabs for 'Script' (selected) and 'Audio', and a text input field for 'Type your script here'. Below the script input are buttons for 'Language', 'Voices', and 'Styles'. At the bottom, there are buttons for 'Choose a presenter', 'Generate AI presenter', and 'See all'.

# 6. QR

QR code (Quick Response Code) merupakan jenis kode batang dua dimensi (2D) yang terdiri dari pola kotak- kotak hitam dan putih yang dapat dengan cepat dan mudah dibaca oleh perangkat elektronik, seperti smartphone, tablet, atau scanner QR.

**LET'S GO!** <https://me-qr.com/>





Why Me-QR? QR Scanner Pricing FAQ Support

Create QR Code

Login

EN

**pilih  
menu yg  
akan  
dibuat  
QR,  
apakah  
link, PDF,  
Image,  
dll, klik  
tanda**

**Create &  
Customize  
Your  
Dynamic  
QR code for  
FREE**

URL / Link

PDF

Image

Text



Audio

Download ME-QR App

App Store

Google Play

Play Market / App Store

Wi-Fi

**contoh,  
saya  
memilih  
PDF,  
maka  
unggah  
PDF yg  
akan  
dijadikan  
QR**

Enter Content



Market / App Store Text Map Wi-Fi Audio PDF

**Upload PDF File** ?

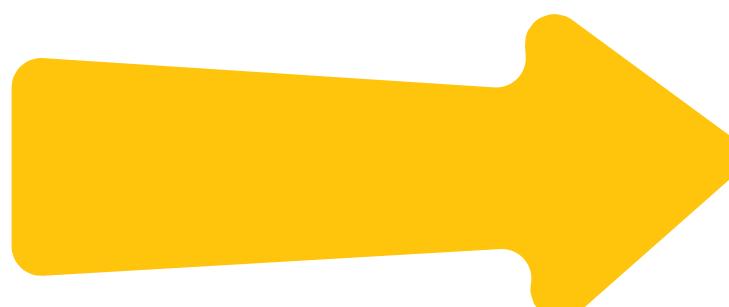
Name your QR (optional)

Komunitas Belajar SdN Tugurejo 01  
303 KB x ?

Content Category (optional)

Name your QR (optional) ?

Content Category (optional) ?



Customize & Download QR

Frames Shape & color Logo My Templates

Pre-Made Templates

Holidays Events

SVG PNG

Download QR CODE

14 +149

**pilihan template yang bisa digunakan**

# 7. Lesson

# Plan

**MAGIC SCHOOL PLU**

Search All Planning Content Questions Intellectual Prep Student Support Communication Community Tools

Mag Tools Favorites Change Order

Raina (Chatbot)

Output History

MagicStudent

Love

Training

Share the Magic

Upgrade

Plus ends in 12 days

**TEACHERS ARE MAGIC.**

Your favorite tools will appear here! Start favoriting tools by clicking the star icon.

**All Tools** Sort by Most Popular

- Custom Chatbot** NEW! Create a custom chatbot to interact with based on any criteria that you choose! 
- Multiple Choice Assessments** Create a multiple choice assessment based on any topic, standard(s), or criterial! 
- Lesson Plan** Generate a lesson plan for a topic or objective you're teaching. 
- Report Card Comments** Generate report card comments with a student's strengths and areas for growth. 
- Text Rewriter** Take any text and rewrite it with custom criteria however you'd like! 
- YouTube Video Questions** Generate guiding questions aligned to a YouTube video. 
- Informational Texts** Generate original informational texts for your class, customized to the topic of your choice. 
- Academic Content** Generate original academic content customized to the criteria of your choice. 
- Text Dependent Questions** Generate text-dependent questions for students based on any text that you input. 
- Rubric Generator** Have AI write a rubric for an assignment you are creating for your class in a table format. 
- Student Work Feedback** Based on a custom criteria, have AI give areas of strength & areas for growth on student work. 
- IEP Generator** Generate a draft of an individualized education program (IEP) customized to a students' needs. 

LET'S GO!

<https://app.magentools.com>

Magic Tools

Raina (Chatbot)

Output History

MagicStudent

Love

Training

Share the Magic

Upgrade

Plus ends in 11 days

TEACHERS ARE  
MAGIC

## Favorites Change Order

Your favorite tools will appear here! Start favoriting tools by clicking the star icon.

## All Tools

**Custom Chatbot** NEW!  
Create a custom chatbot to interact with based on any criteria that you choose!**Multiple Choice Assessments**  
Create a multiple choice assessment based on any topic, standard(s), or criterial**pili  
h****Lesson Plan**

Generate a lesson plan for a topic or objective you're teaching.

Grade level:

10th grade

Topic, Standard, or Objective:

topic, standard, or longer description of what you're teaching.

If you include the full description, you can use any standard worldwide. For example, "HS-PS1-1 Use the periodic table as a model to predict the relative properties of elements based on the patterns of electrons in the outermost energy level of atoms.

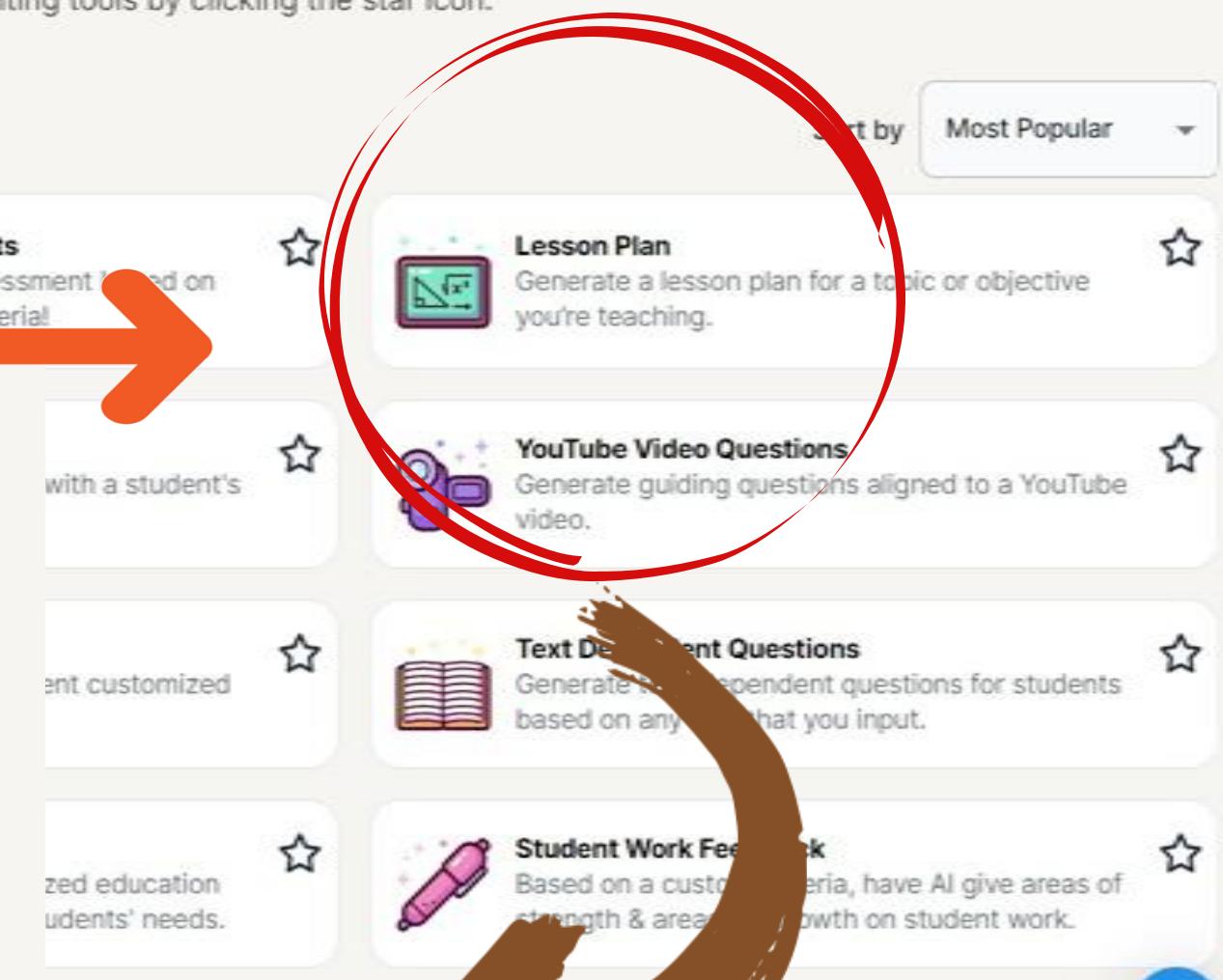
Additional Criteria:

Students are in a unit about world regions, students last lesson was on the geography of the United States, have the lesson include group work, etc.

Standards Set to Align to:

Any standards worldwide (CCSS, TEKS, Ontario, Florida)

Generate



Lesson Plan  
Generate a lesson plan for a topic or objective you're teaching.

with a student's

ent customized

zed education

udent's needs.

Student Work Feedback  
Based on a custom criteria, have AI give areas of strength & areas for growth on student work.

isiakan topik,  
tujuan  
pembelajaran  
kemudian

**Thank You**  
For Your  
Attention

