

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 Sjech 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
Total					Rp 5.120.000,00

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 Yuspita, M.Kom	Dosen
10.	Muhammad Anis Muharram	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. Jasmienti, 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 Yuspita, M.Kom 3. Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom

Isoma			
5	14.00- 16.00	Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis AI	1. Hari Antoni Musril M.Kom 2. Sarwo Derta M, Kom 3. Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom
6	16.00-16.30	Penutup	Seluruh anggota PkM

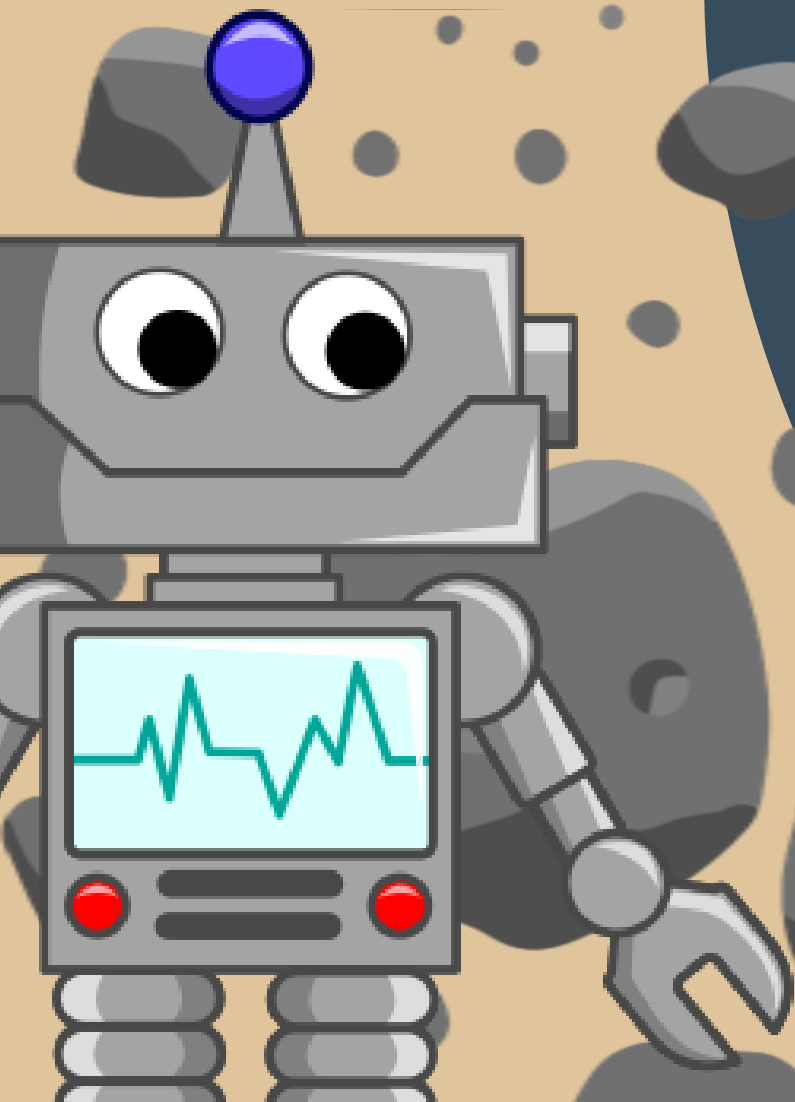
Dokumentasi Kegiatan PKM







OPTIMALISASI ADMINISTRASI GURU MENGGUNAKAN IT



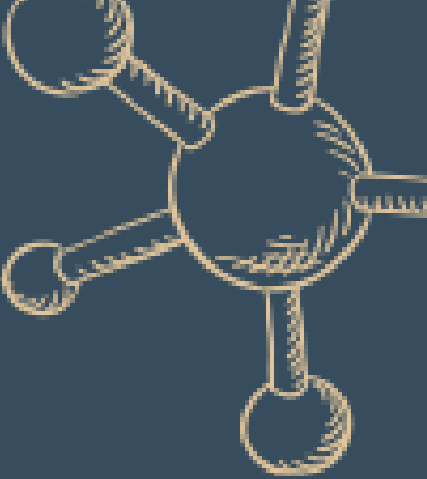
$$\frac{GM}{r^2} \hat{r} = (|\omega|^2 |r| \sin \phi) \hat{a}$$

ϕ zenith angle relative

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

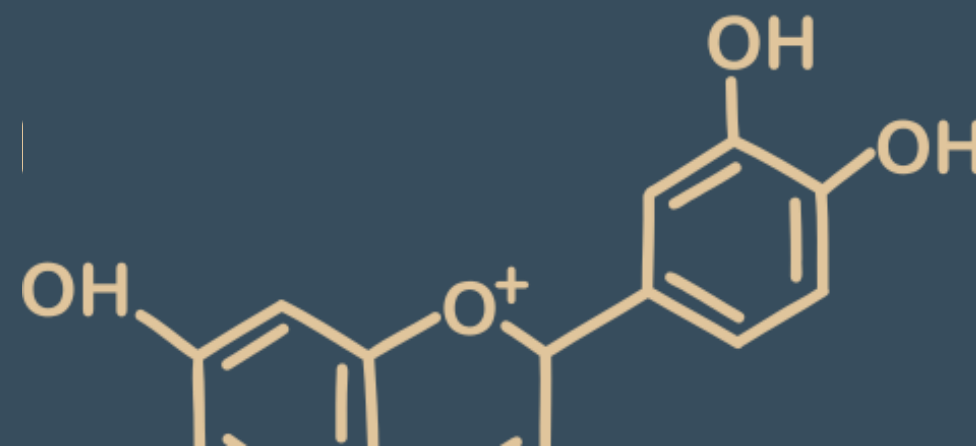
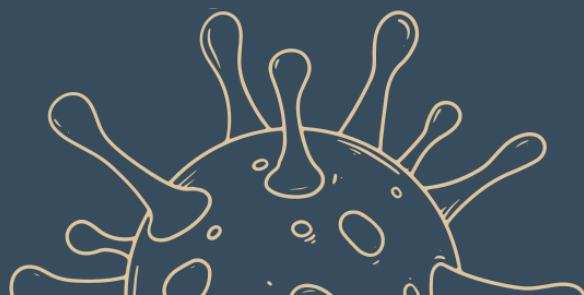
$$\int_S \Omega \cdot d\mathbf{A} \quad g = -\nabla u$$

$$\frac{m}{r^2} \hat{r} \quad v = \sqrt{\frac{2Gm}{r}}$$



ADMINISTRASI GURU

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



$$\frac{dm}{dt} \hat{r} = (l\omega)^2 |r| \sin \phi \hat{a}_\phi$$

ϕ zenith angle relative

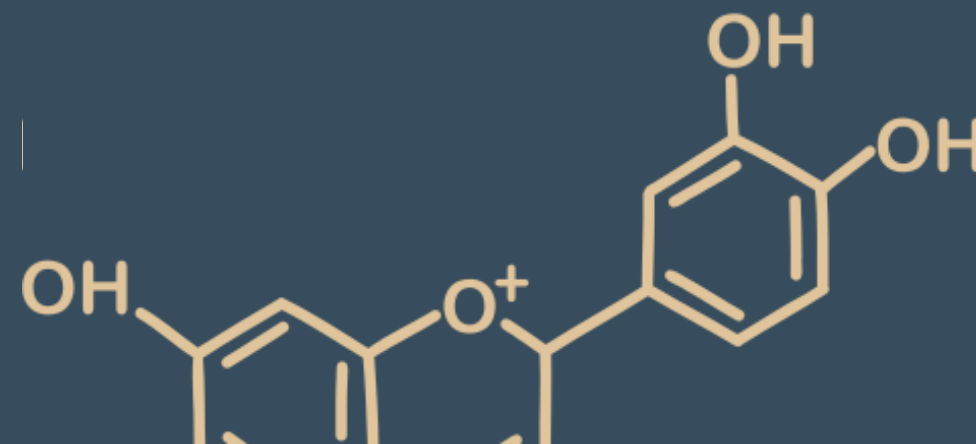
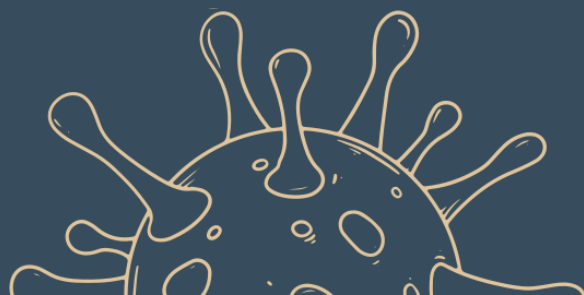
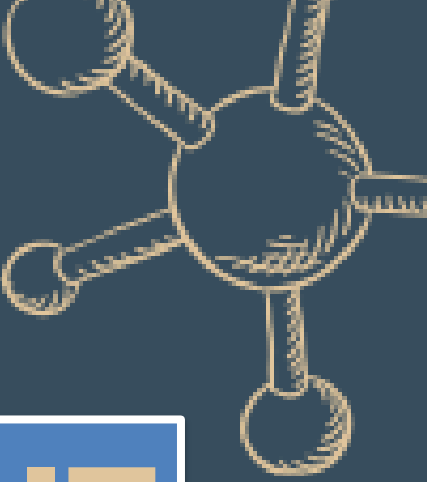
$$-\frac{1}{m} \int_{\infty}^r F \cdot dr = -\int_{\infty}^r g \cdot dr$$

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

$$v = \sqrt{\frac{2\alpha}{r}}$$

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.

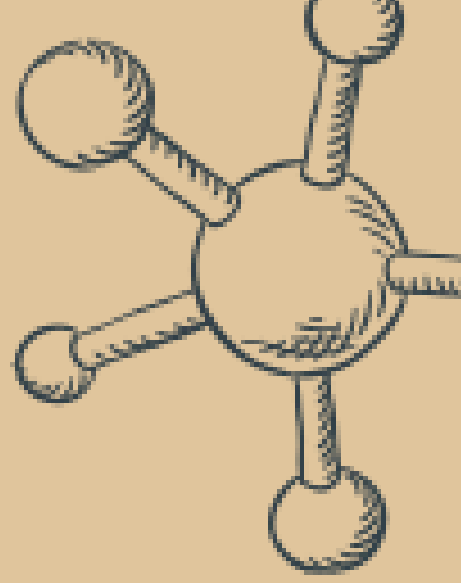


ϕ zenith angle relative

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

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

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



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.



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

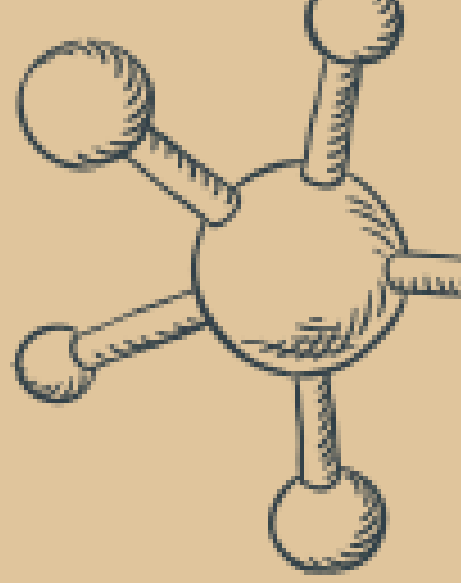
$$+ \sum_{n=1}^N \frac{\partial^2}{\partial x_n^2} + V_1$$

ϕ zenith angle relative

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

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

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



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.

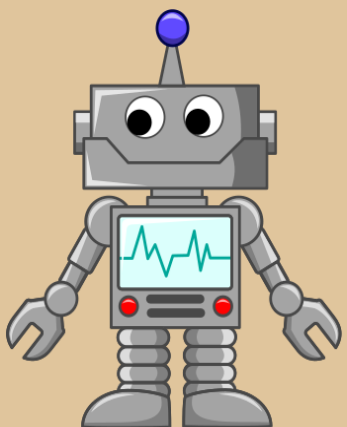
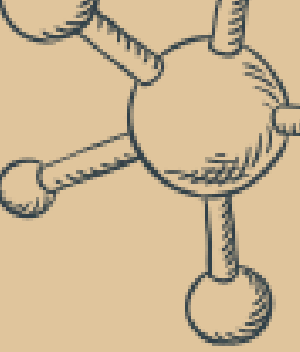
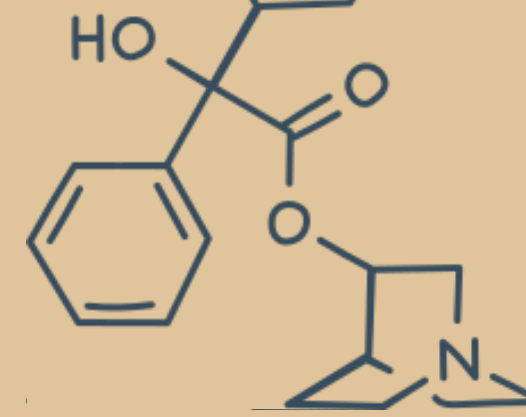


$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

$$+ \sum_{n=1}^N \frac{\partial^2}{\partial x_n^2} V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

GOOGLE DRIVE

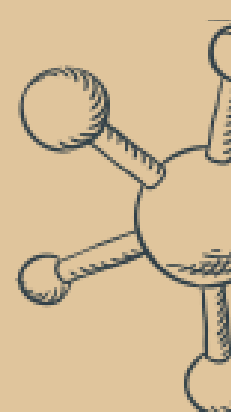
Contoh MEDIA penyimpanan Administrasi guru menggunakan IT yaitu **GOOGLE DRIVE**. Google drive adalah layanan penyimpanan cloud dari Google yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengedit, dan berbagi file secara online.

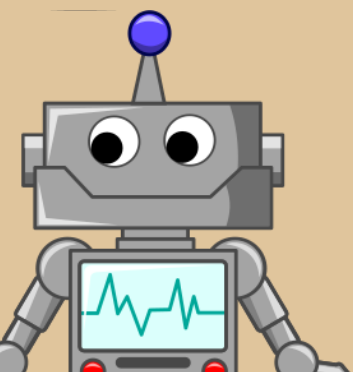


$$t = \sum_n \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$



1. LANGKAH MEMBUAT AKUN GOOGLE DRIVE

- **Buka Halaman Google** : Buka browser dan kunjungi [www.google.com] (<http://www.google.com>).
 - **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.
- 

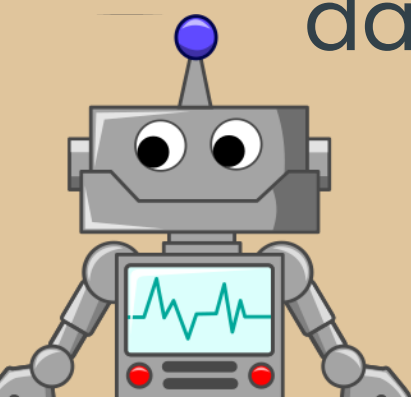


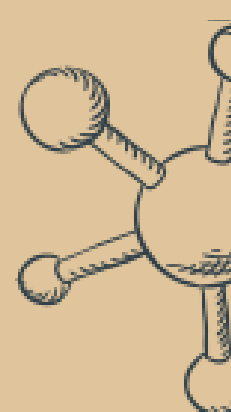
$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

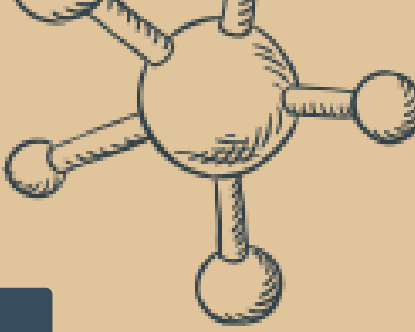
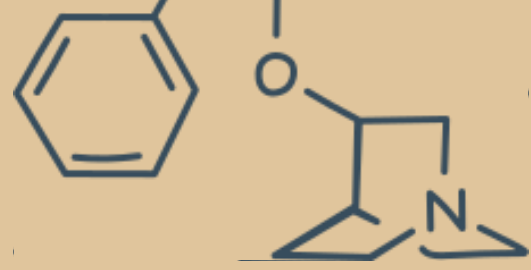


LANGKAH MEMBUAT AKUN GOOGLE DRIVE

- **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 telepon. Masukkan nomor telepon 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****.

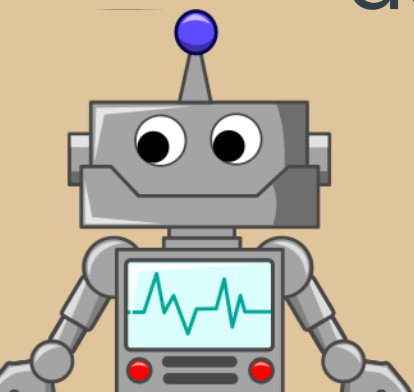



$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$



LANGKAH MEMBUAT AKUN GOOGLE DRIVE

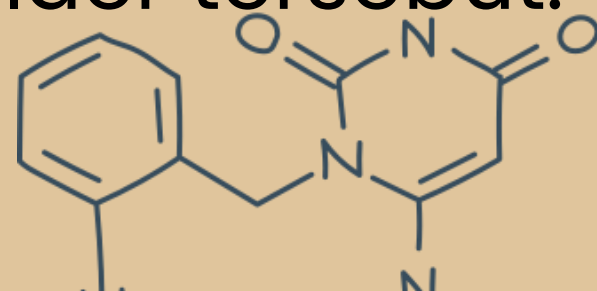
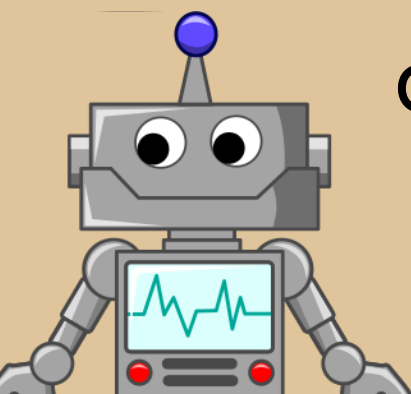
- **Setujui Syarat dan Ketentuan** : Baca syarat dan ketentuan Google, lalu klik ****Saya Setuju****.
- **Masuk ke Google Drive** : Setelah akun Anda berhasil dibuat, buka drive.google.com untuk mulai menggunakan Google Drive.
- **Mulai Mengunggah atau Membuat Dokumen** : Di Google Drive, Anda bisa mengunggah 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 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.



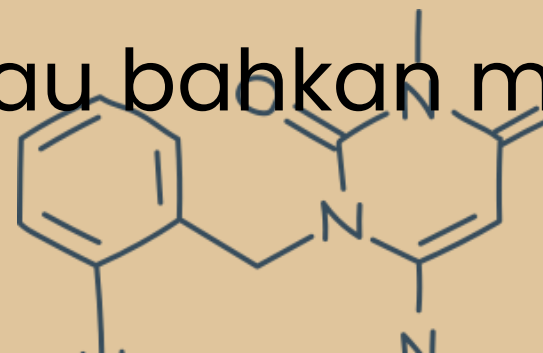
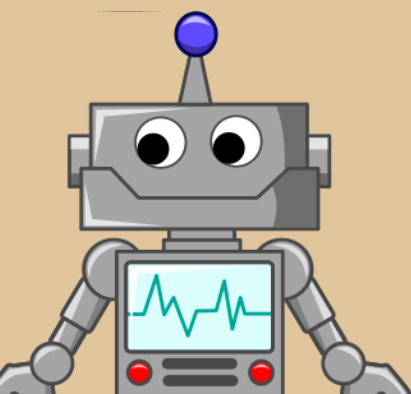
$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$



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.

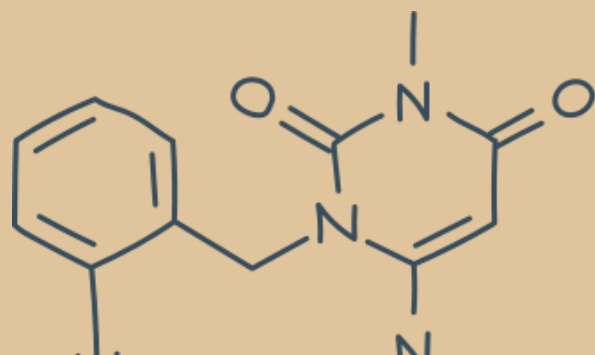
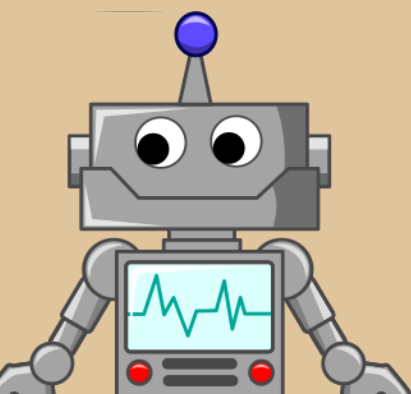
Anda bisa mengatur file ini dengan menambahkannya ke folder, membagikannya, atau bahkan mengunduhnya kembali kapan saja!



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

3. LANGKAH LANGKAH UPLOAD FOLDER

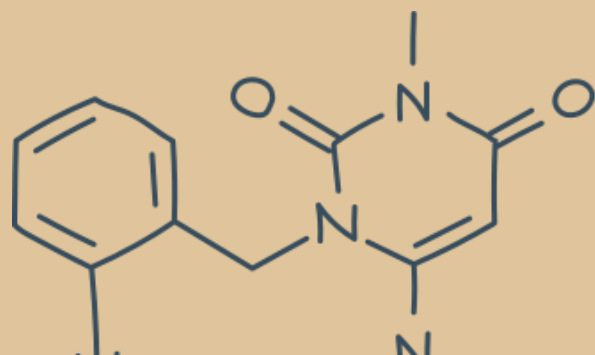
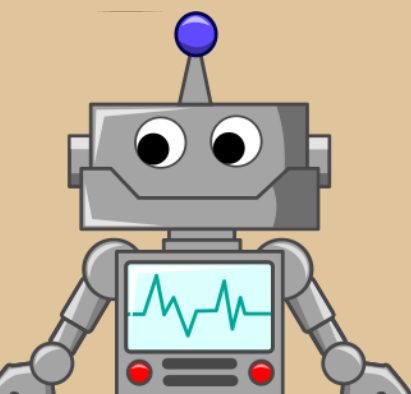
- **Buka Google Drive** : Kunjungi drive.google.com dan login dengan akun Google Anda.
- **Pilih Folder Tujuan (Opsional)** : Jika Anda ingin menyimpan file di dalam folder tertentu, klik dua kali pada folder tersebut untuk membukanya terlebih dahulu. Jika tidak, file akan diunggah langsung ke halaman 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

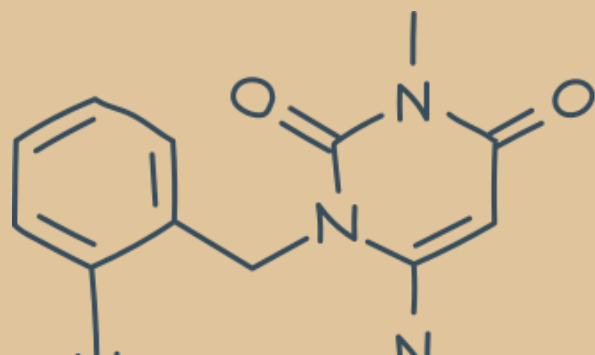
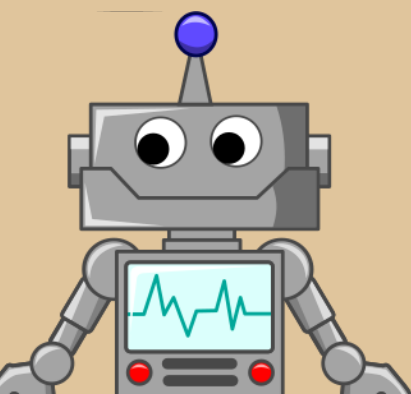
- **Pilih “ Unggah Folder ” atau “ Folder Upload ”** : Dari menu yang muncul, pilih ****Unggah File**** atau ****File Upload**** untuk mengunggah satu file. Jika Anda ingin mengunggah beberapa file sekaligus, pilih ****Unggah Folder**** atau ****Folder Upload**** untuk mengunggah seluruh folder.
- **Pilih 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

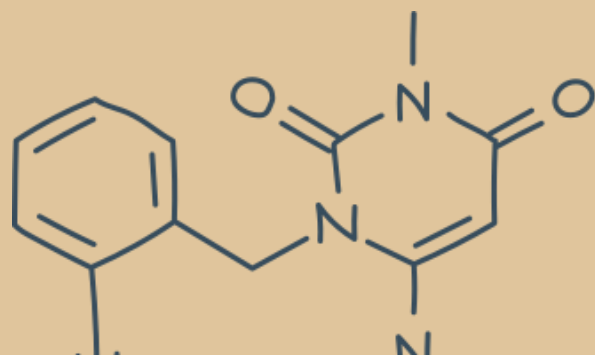
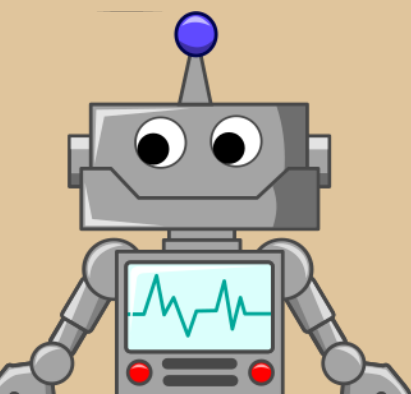
- **Tunggu Proses Unggah** : File Anda akan mulai diunggah. Anda bisa melihat progres unggahan di sudut kanan bawah layar. Proses ini akan selesai ketika Anda melihat pesan "Unggahan selesai" atau "Upload Complete".
- **Selesai** : File kini sudah tersimpan di Google Drive dan dapat diakses dari perangkat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



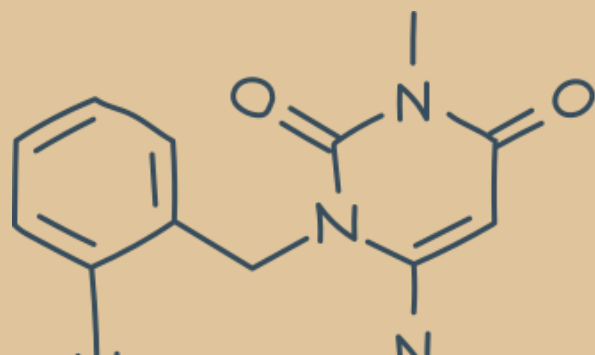
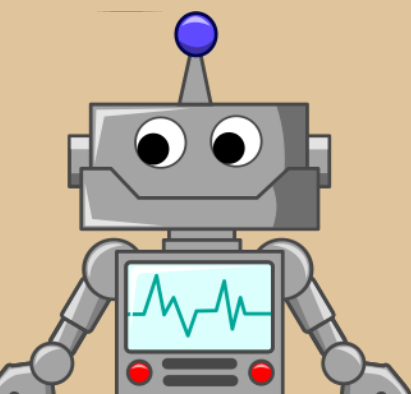
$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$

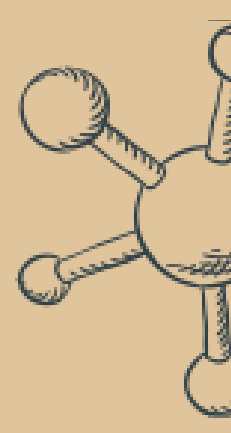


Langkah Langkah Upload Folder

- **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****.




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

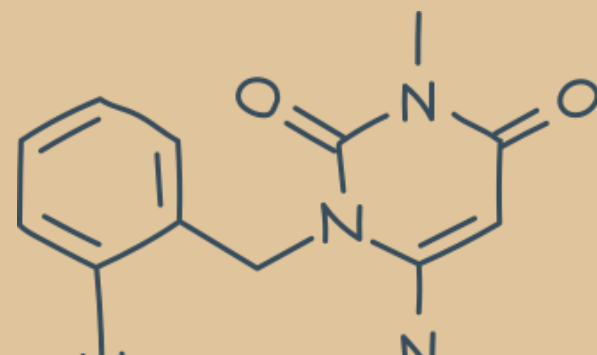
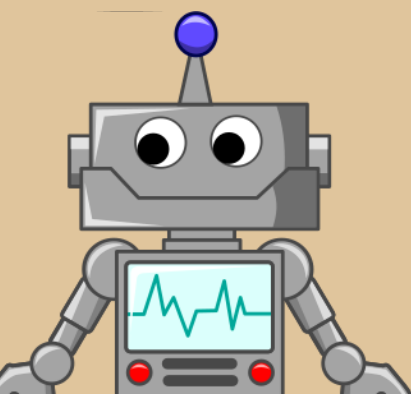
Langkah Langkah Upload Folder

- **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

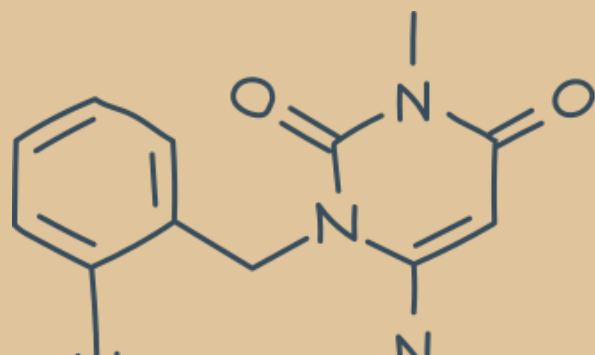
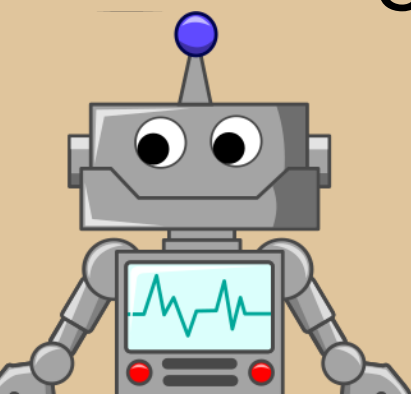
- **Salin Link**

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

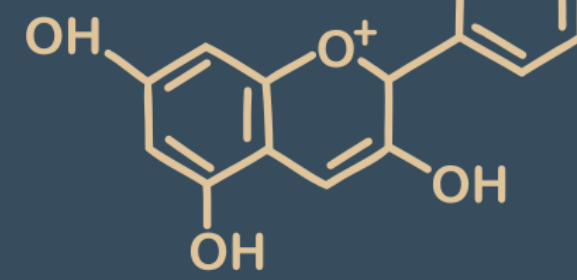
- **Bagikan Link**

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.



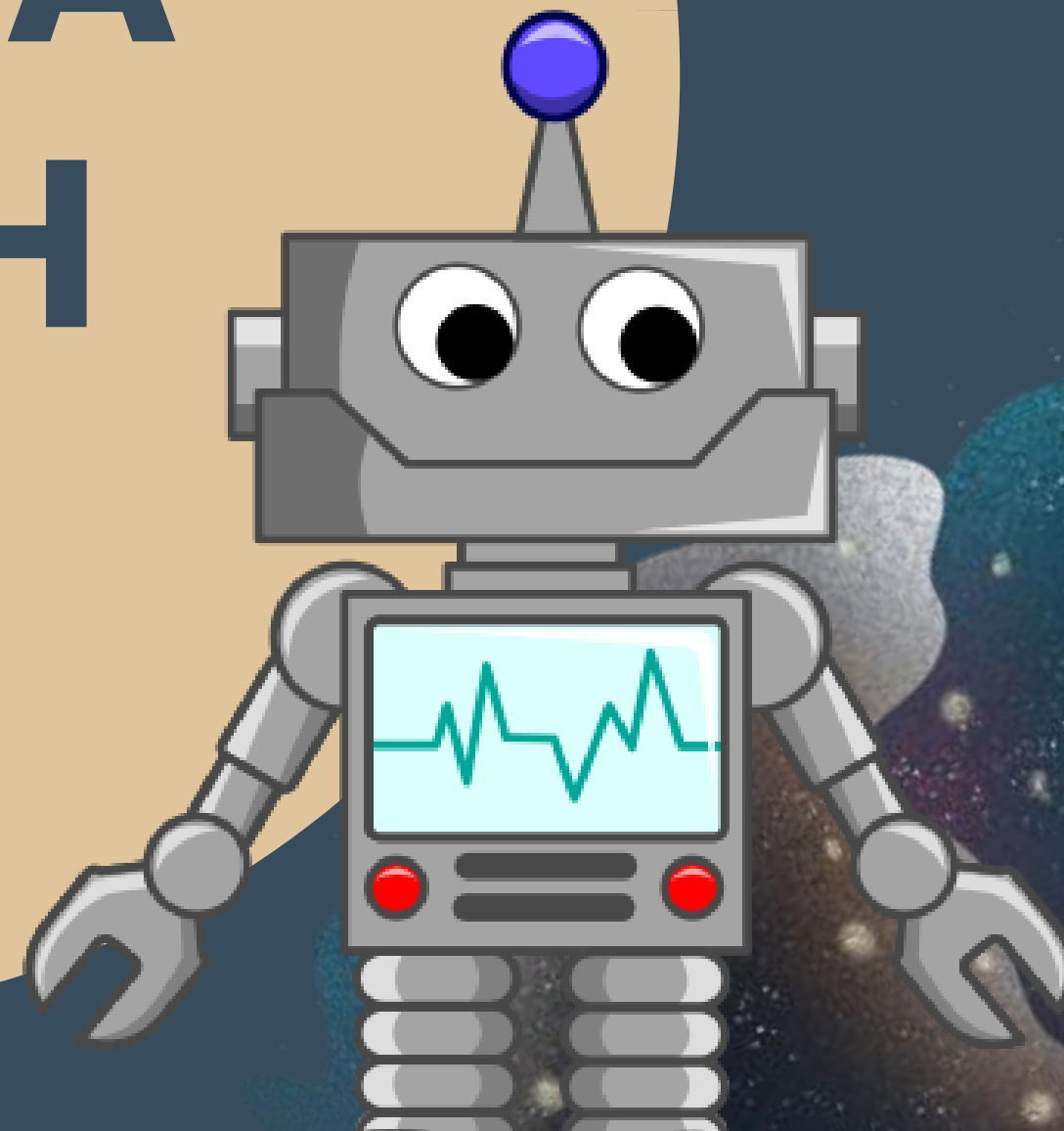
$$\hat{H} = \sum_{n=1}^N \frac{\hat{p}_n^2}{2m_n} + V(x_1, x_2, \dots, x_N)$$



Q A

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.

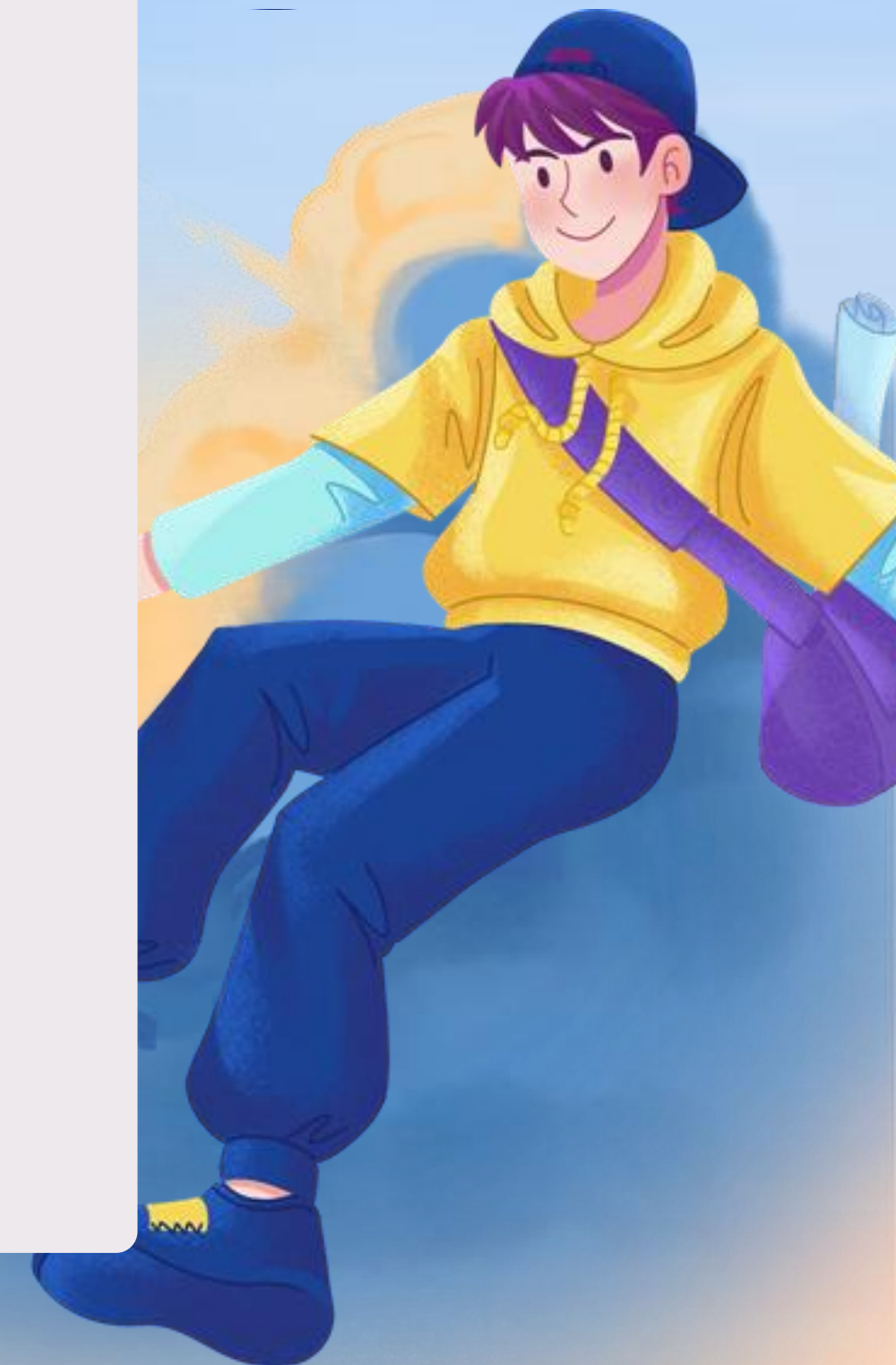
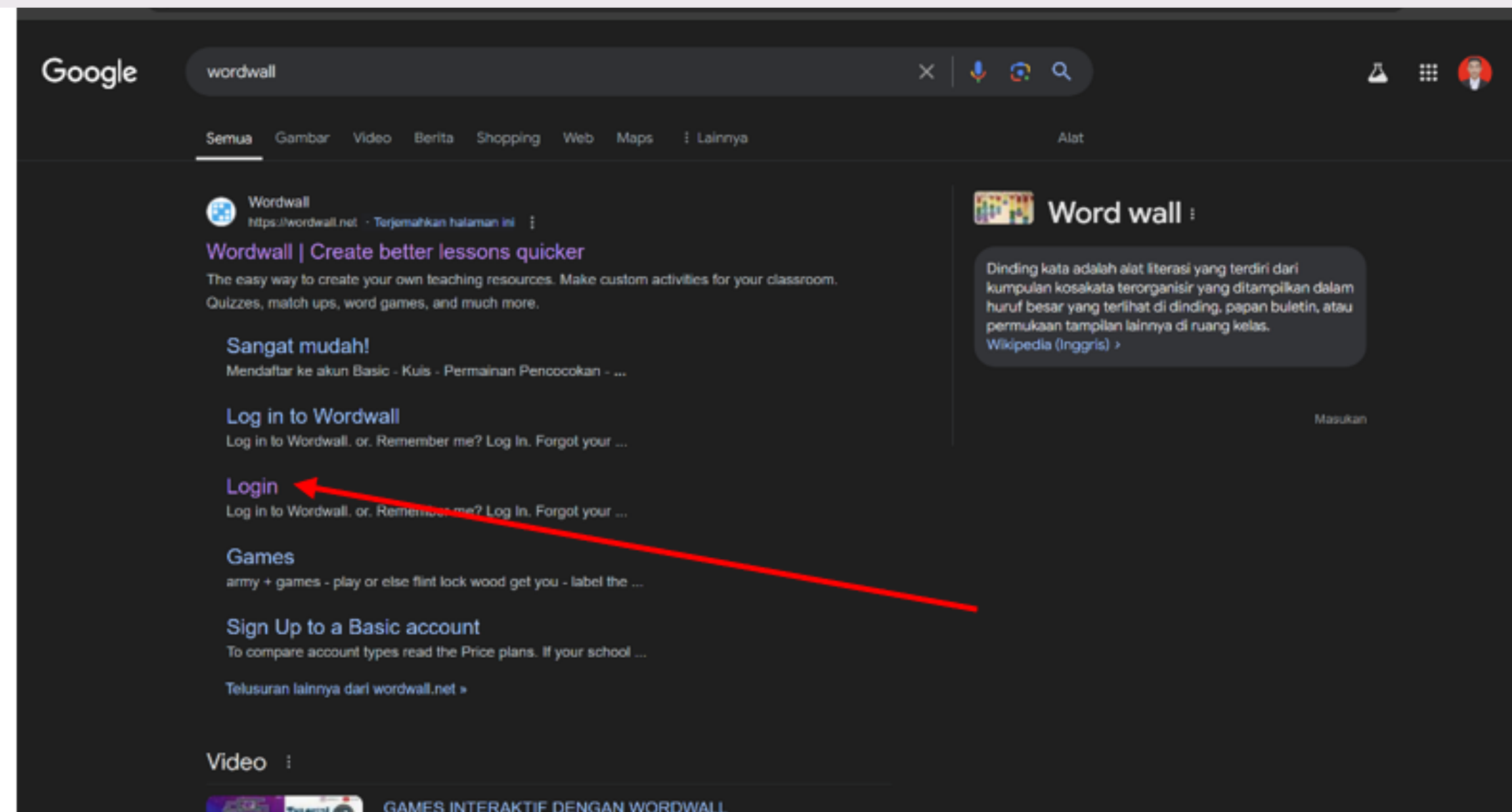
MENGAPA MEMILIH WORDWALL

- **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.

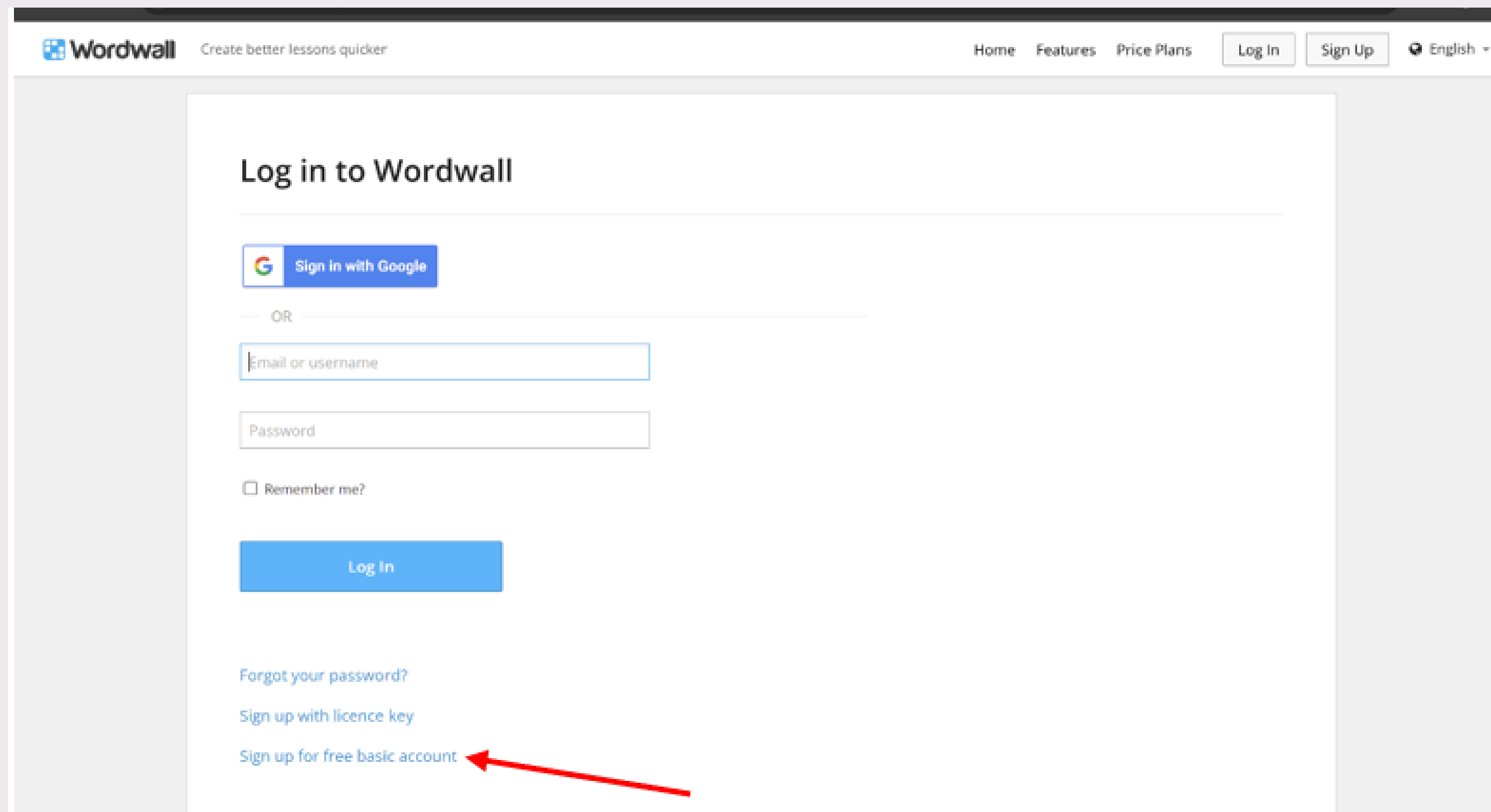


LANGKAH-LANGKAH PENGUNAAN

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 image shows a screenshot of the Wordwall website's login page. The page has a white background with a dark blue header. The header includes the Wordwall logo, the tagline "Create better lessons quicker", and navigation links for Home, Features, Price Plans, Log In, Sign Up, and a language dropdown set to English. The main content area is titled "Log in to Wordwall". It features a "Sign in with Google" button, an "OR" separator, and input fields for "Email or username" and "Password". Below these is a "Remember me?" checkbox and a blue "Log In" button. At the bottom, there are three links: "Forgot your password?", "Sign up with licence key", and "Sign up for free basic account". A red arrow points to the "Sign up for free basic account" link.

Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Price Plans Log In Sign Up English

Log in to Wordwall

 Sign in with Google

OR

Email or username

Password

☐ Remember me?

Log In

[Forgot your password?](#)

[Sign up with licence key](#)

[Sign up for free basic account](#)




DAFTARKAN EMAIL

Sign Up to a Basic account

 Sign in with Google

OR

Email address 

Password 

Confirm password 

Location
 Indonesia 

☐ 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

sadarmartuaholongansir@gmail.com 

***** 

***** 

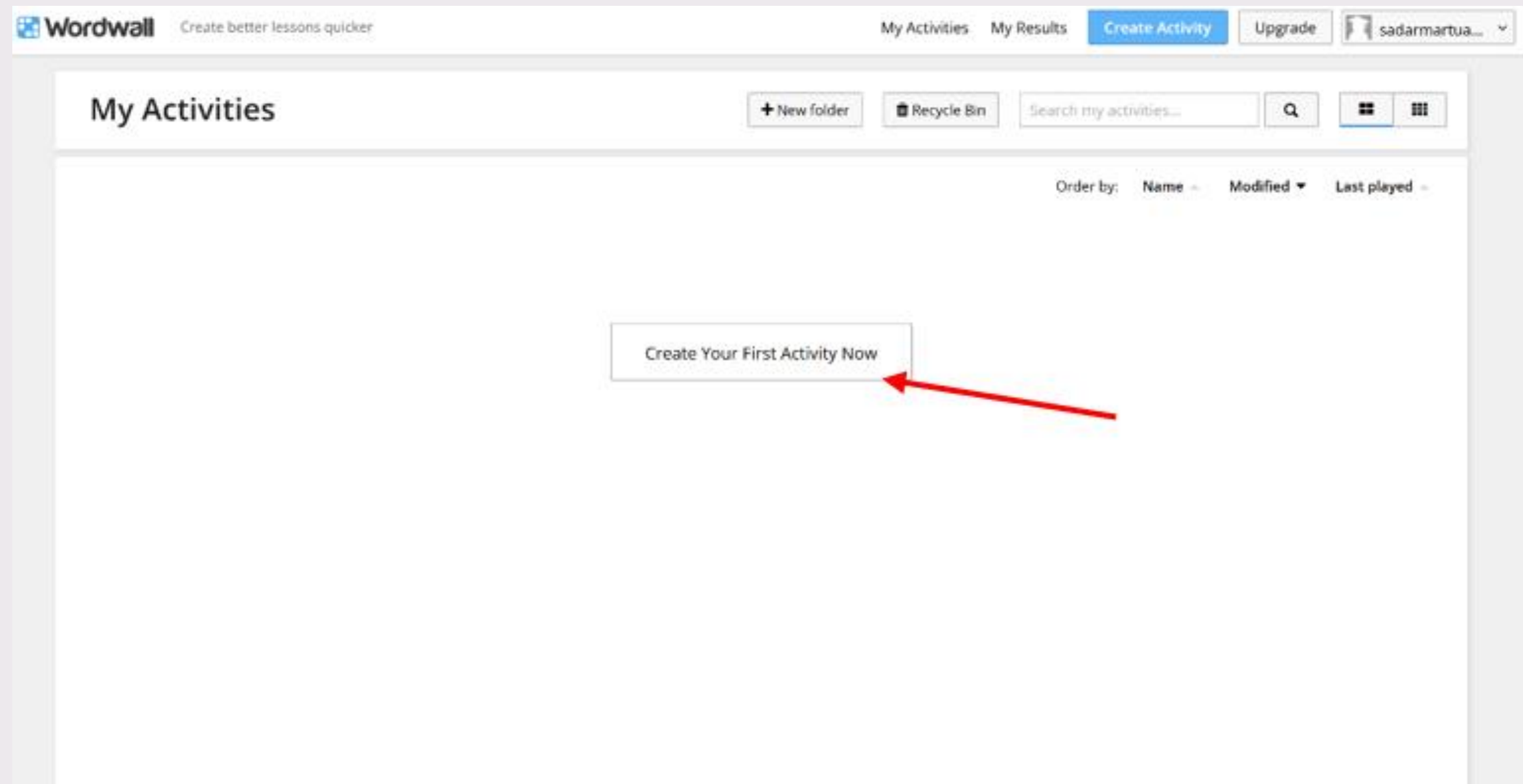
Location
 Indonesia 

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

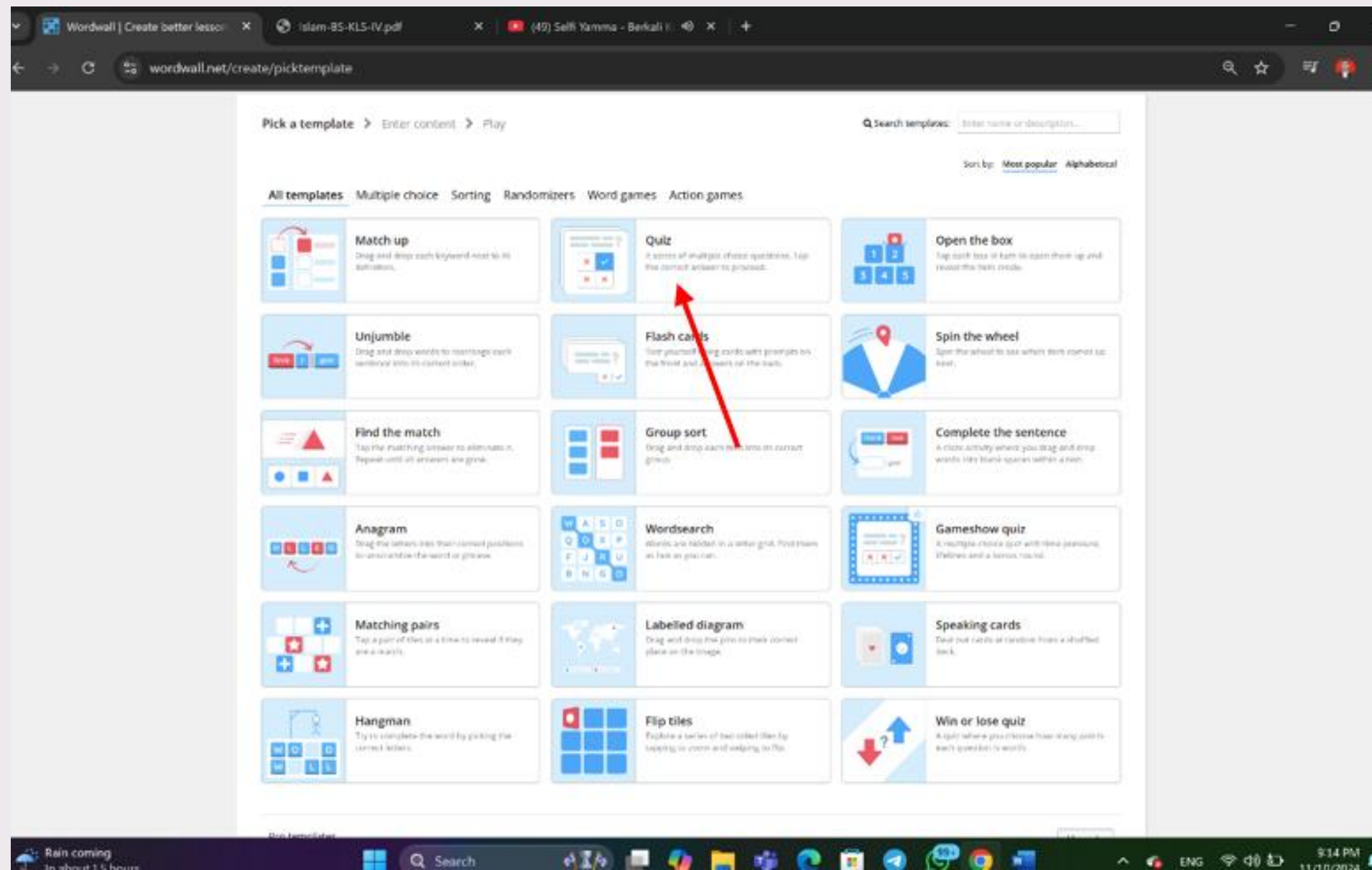
Sign Up

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

SETELAH AKUN TELAH BERHASISL DIBUAT KLIK CREATE YOUR FIRST ACTIVITY



PILIH JENIS GAMES



Pick a template > Enter content > Play

Activity Title

Untitled2

Question

1. Enter your question text

Answers

a ☐ Add answer

b ☐ Add answer

+ Add more answers

+ Add a question
min 1 max 100

Done

Untuk memberi judul pada Quiz

Untuk menuliskan soal atau pertanyaan

Untuk menambahkan gambar

Untuk menambah pilihan jawaban

Untuk menambah soal atau pertanyaan

Pick a template > Enter content > Play

Activity Title

Soal PAI Kelas 4 SD BAB 9

Question

1. Sholat jumaat bagi orang dewasa muslim laki-laki hukumnya 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
min 1 max 100

Done

Untuk jawaban yang benar

Untuk menyimpan dan mempublisnya

NEXT



Template untuk UI Quiz

Embed untuk membagikan Quiz

Style yang dapat memperindah tampilan

A screenshot of a Wordwall quiz interface. The main title is "Soal PAI Kelas 4 SD BAB 9" in white text on a black background. Below the title is a large blue "START" button with a white play icon. The interface is framed by a green border with a "QUIZ SHOW" watermark. On the right side, there is a "Switch template" menu with options like "Quiz", "Gameshow quiz", "Over the line", "Spin the wheel", and "Test the match". At the bottom, there is a "Visual style" section with various icons for different themes. The browser address bar shows the URL "wordwall.net/resource/81615351/soal-pai-kelas-4-sd-bab-9".

FINAL STEPS

Embed on your own website

Preview

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

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

Untuk membagikan Quiz



TERIMA KASIH



Media Pembelajaran Berbasis AI (Kecerdasan Buatan)



AI (Kecerdasan Buatan) Mempermudah Pembelajaran



Senin, 18 November 2024



WHAT IS 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**



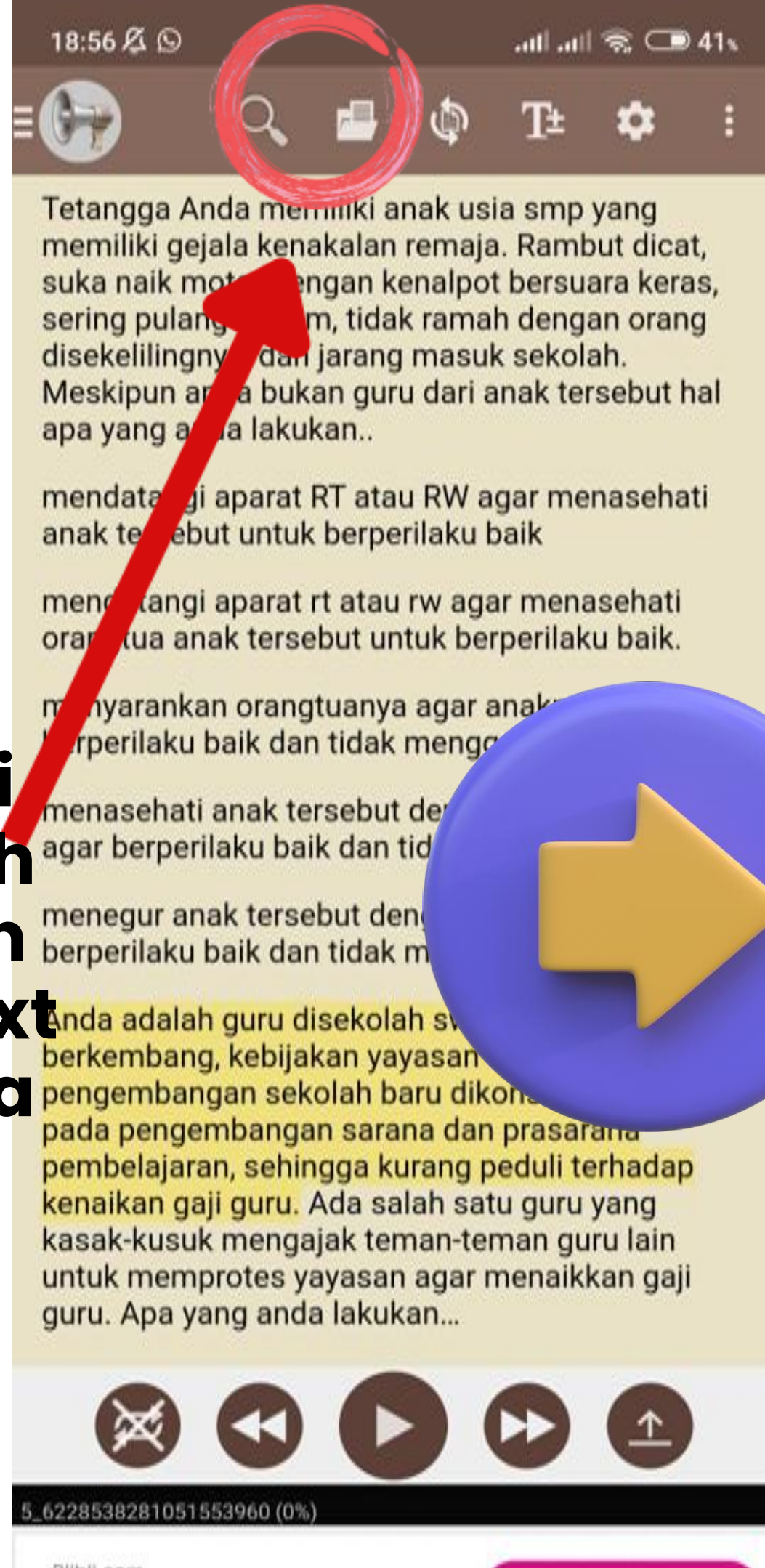


Cara memulai **Baling** atau membaca dengan telinga adalah sbb:

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

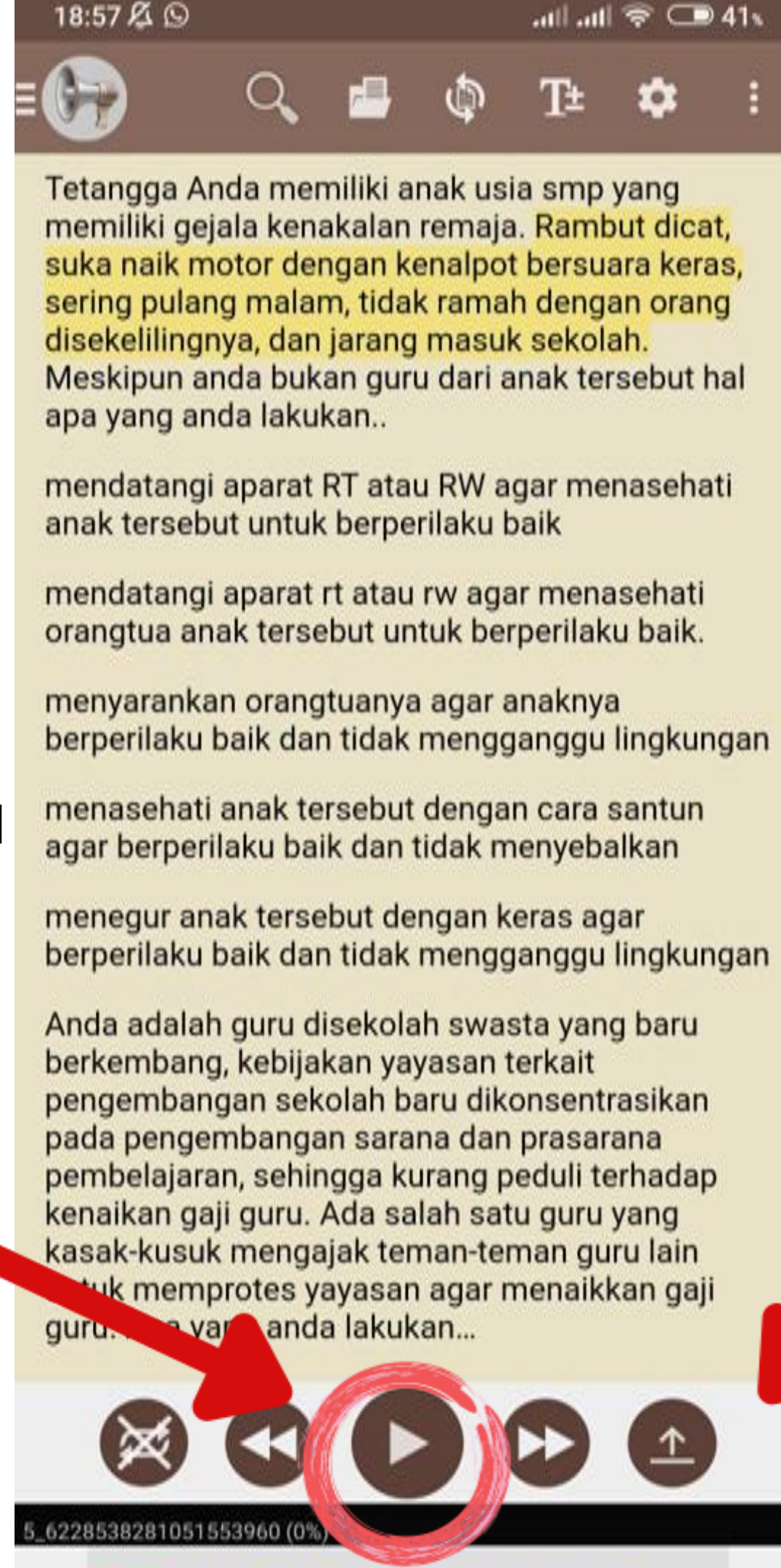


pilih menu ini untuk memilih file yang akan diubah dari text menjadi suara



akan muncul dokumen dari HP, tinggal pilih salah satu file

**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?



+



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,

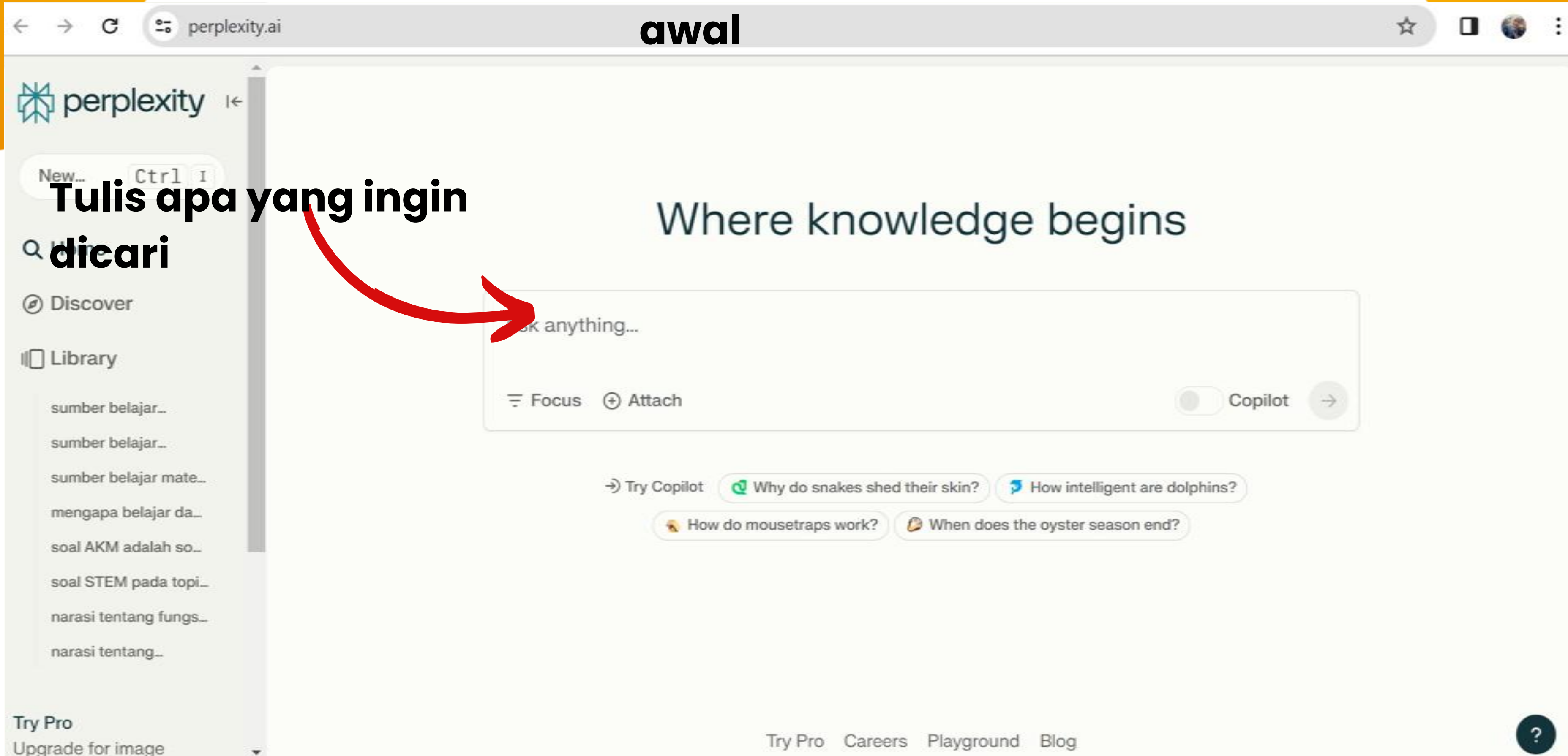
seperti ChatGPT, Perplexity, Bard, dan Bing ChatGPT 4

yang dapat digunakan untuk mendapatkan

Prinsip penting dalam chatbot.ai - **Prompt**

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 panjang-
 <https://www.perplexity.ai>

Tampilan awal



Conto
h

Where knowledge begins

sumber belajar materi matriks kelas XI kurikulum merdeka

Enter

Focus Attach

Copied

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

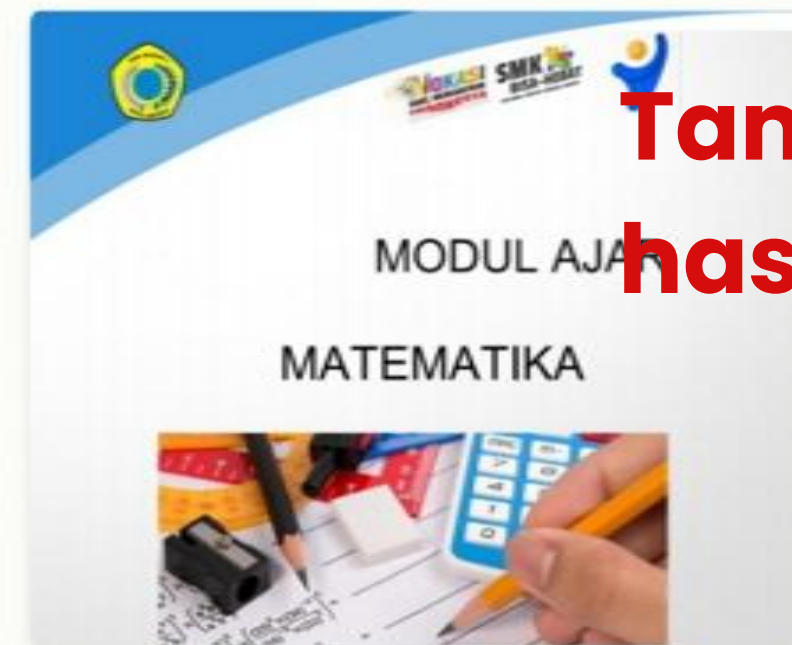
kemdikbud • 3



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 Merdeka³. Selain itu, terdapat pula rangkuman



Tampilan
hasil

KUNCI JAWABAN	
No.	Jawab
1.	...
2.	...
3.	...
4.	...
5.	...
6.	...
7.	...
8.	...
9.	...
10.	...

Jawaban Matematika
Kelas 11 SMA
Kurikulum Merdeka
Tingkat Lanjut Hal 135

Kunci Jawaban
Matematika Kelas 11
Kurikulum Merdeka
Tingkat Lanjut Hal 129
Ujian A Konsep Matriks



View more

History pencarian

perplexity

New... Ctrl I

Q Home

Discover

Library

- sumber belajar mate...
- sumber belajar...
- sumber belajar...
- sumber belajar mate...
- mengapa belajar da...
- soal AKM adalah so...
- soal STEM pada topi...
- narasi tentang fungs...

annyekawati348879 + Collection / Untitled

berdasarkan Kurikulum Sekolah Merdeka. Selain itu, terdapat pula rangkuman materi matriks dalam mata pelajaran Matematika Tingkat Lanjut kelas XI SMA Kurikulum Merdeka. Anda juga dapat memperoleh informasi lebih lanjut melalui sumber-sumber lain seperti video pembelajaran di platform YouTube.

Share Rewrite

Related

- 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 +
- bagaimana cara membuat lembar kerja peserta didik (lkpd) untuk materi matriks kelas xi kurikulum merdeka +

+ Ask follow-up... Copilot

Gambar & Video Referensi

Share

MATEMATIKA



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



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



View more

BAB 3 MATRIKS Matematika Tingkat Lanjut Watch

MATEMATIKA MATRIKS JENIS-JENIS Matriks Watch

BAB 3 MATRIKS Matematika Tingkat Lanjut Watch

MATRIKS (Bagian 1) MATEMATIKA SMA KELAS XI Watch

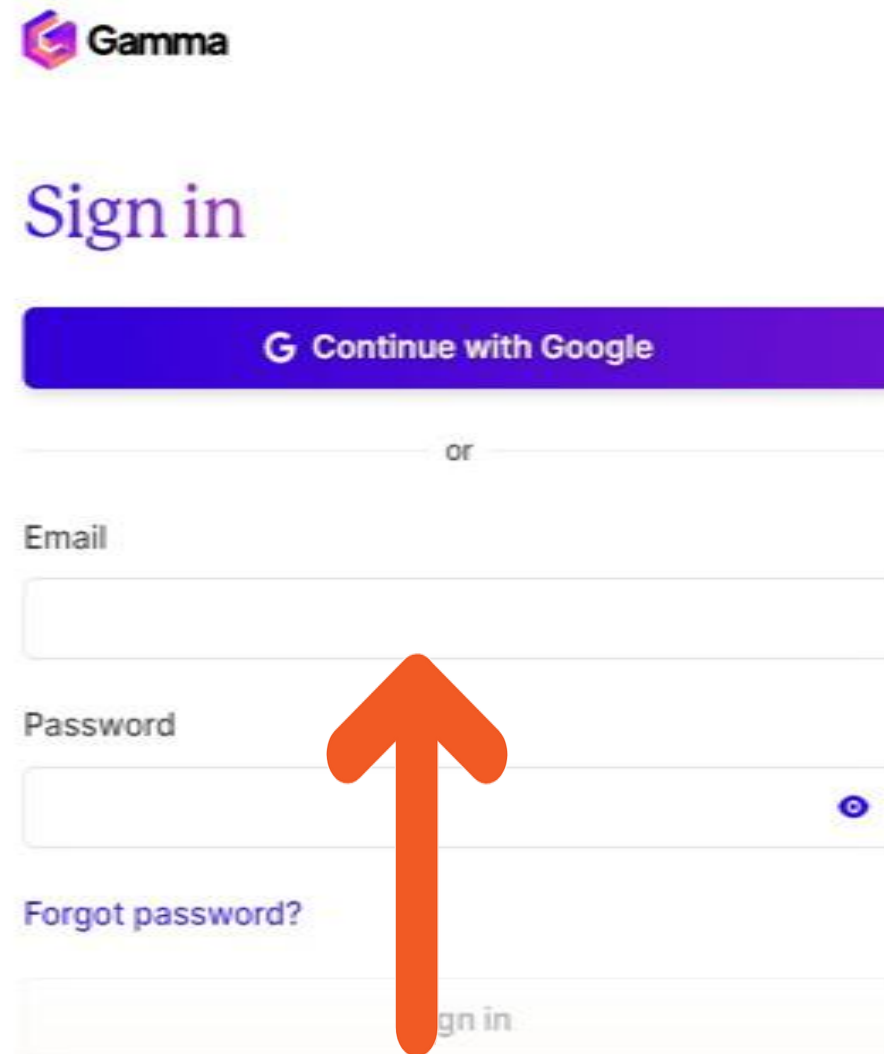
3. AI untuk Presentasi

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!

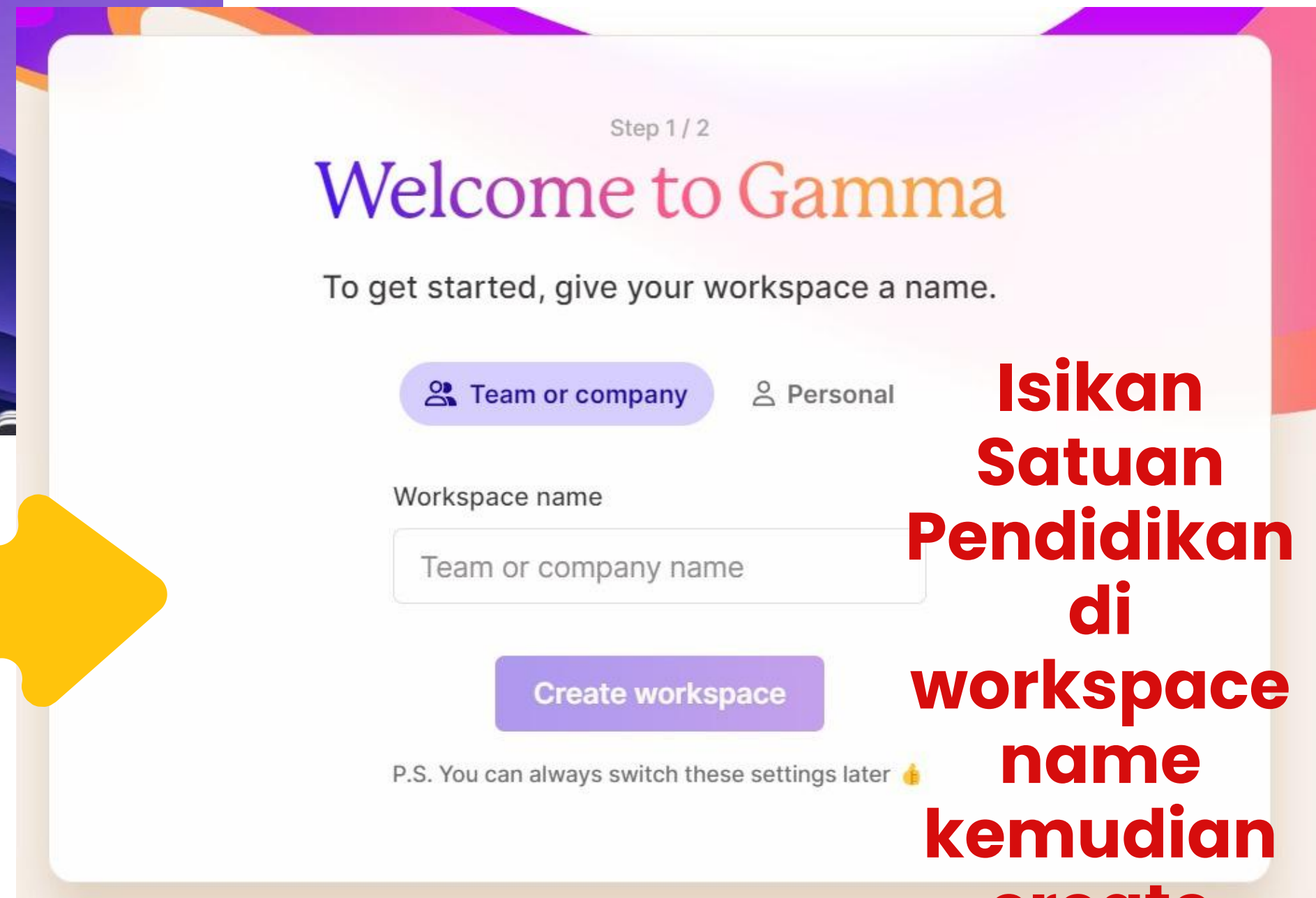
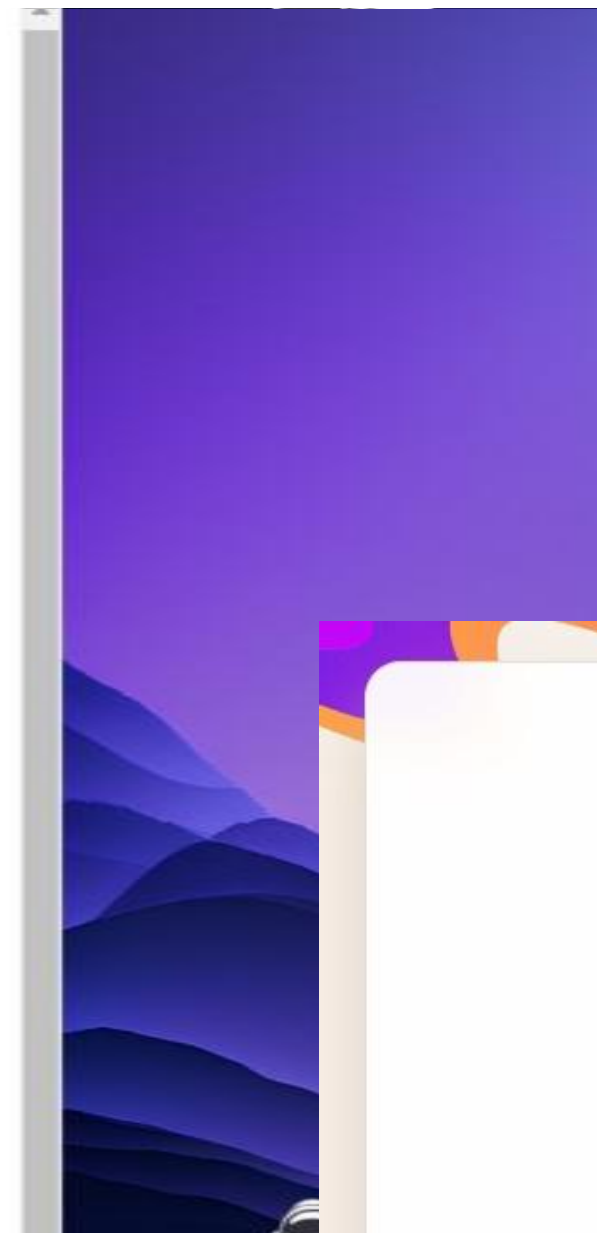
<https://gamma.app> -
p

Tampilan Awal



The screenshot shows the Gamma login interface. At the top left is the Gamma logo. Below it is the text 'Sign in'. A prominent blue button labeled 'Continue with Google' is visible. Below this button is a horizontal line with the word 'or' in the center. Underneath are input fields for 'Email' and 'Password'. To the right of the password field is an eye icon for toggling visibility. Below the password field is a link that says 'Forgot password?'. At the bottom is a button labeled 'Sign in'.

Pilih
Continue
with google



The screenshot shows the 'Welcome to Gamma' workspace creation page, labeled 'Step 1 / 2'. The main heading is 'Welcome to Gamma'. Below it is the instruction 'To get started, give your workspace a name.' There are two radio button options: 'Team or company' (which is selected) and 'Personal'. Below these is a text input field labeled 'Workspace name' containing the placeholder text 'Team or company name'. A blue button labeled 'Create workspace' is positioned below the input field. At the bottom, there is a note: 'P.S. You can always switch these settings later' with a small icon.

Isikan
Satuan
Pendidikan
di
workspace
name
kemudian
create

Step 2 / 2

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

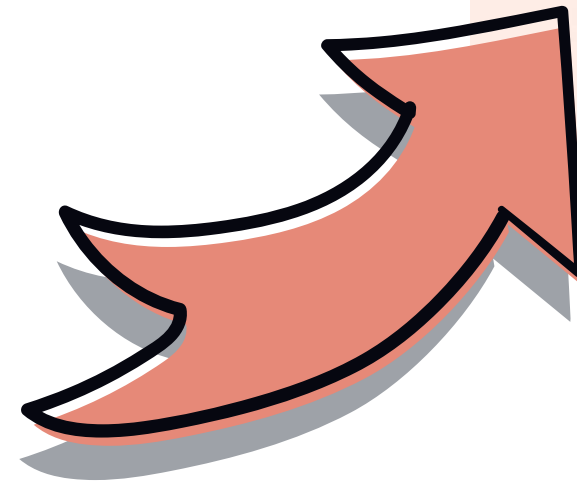
How did you hear about us?

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

Create from a one-line prompt in a few seconds



Import a file

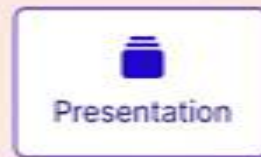
Transform or enhance existing docs and presentations



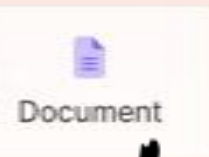
**Untuk
membuat
PPT klik
menu
generate**

Generate

What would you like to create today?



Presentation



Document



Webpage

8 cards

Bahasa Indonesia

Describe what you'd like to make

UX design case study

Awesome Art
Egyptian art

Street art

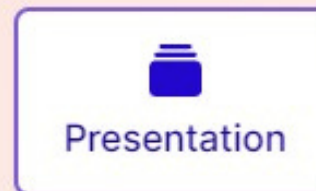
**Tulis materi
yang akan
dibuat PPT
nya,
kemudian
generate**

NEXT

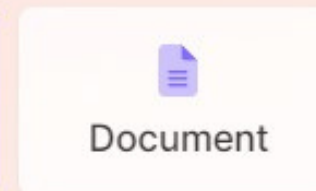
**jangan lupa
mengganti
ke Bahasa
Indonesia**

Generate

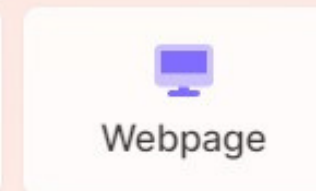
What would you like to create today?



Presentation



Document



Webpage

8 cards

Bahasa Indonesia

transformasi geometri

Generate outline →

Prompt 8 cards Bahasa Indonesia

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

sub
topik
materi

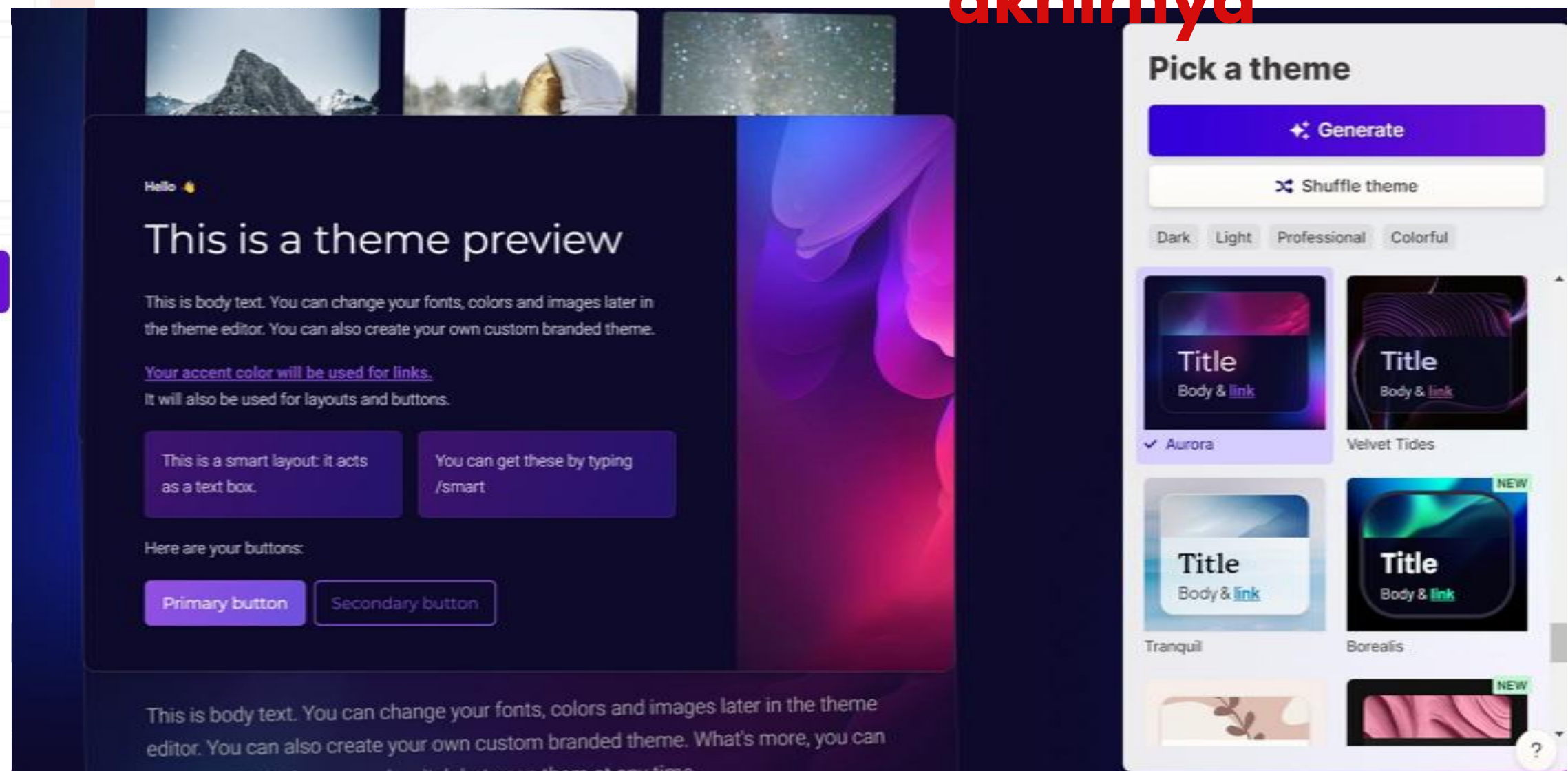
8 cards total

Continue 40 @ →

klik
continue



pilih
template klik
generate dan
tunggu hasil
akhirnya



KOTA APA INI?

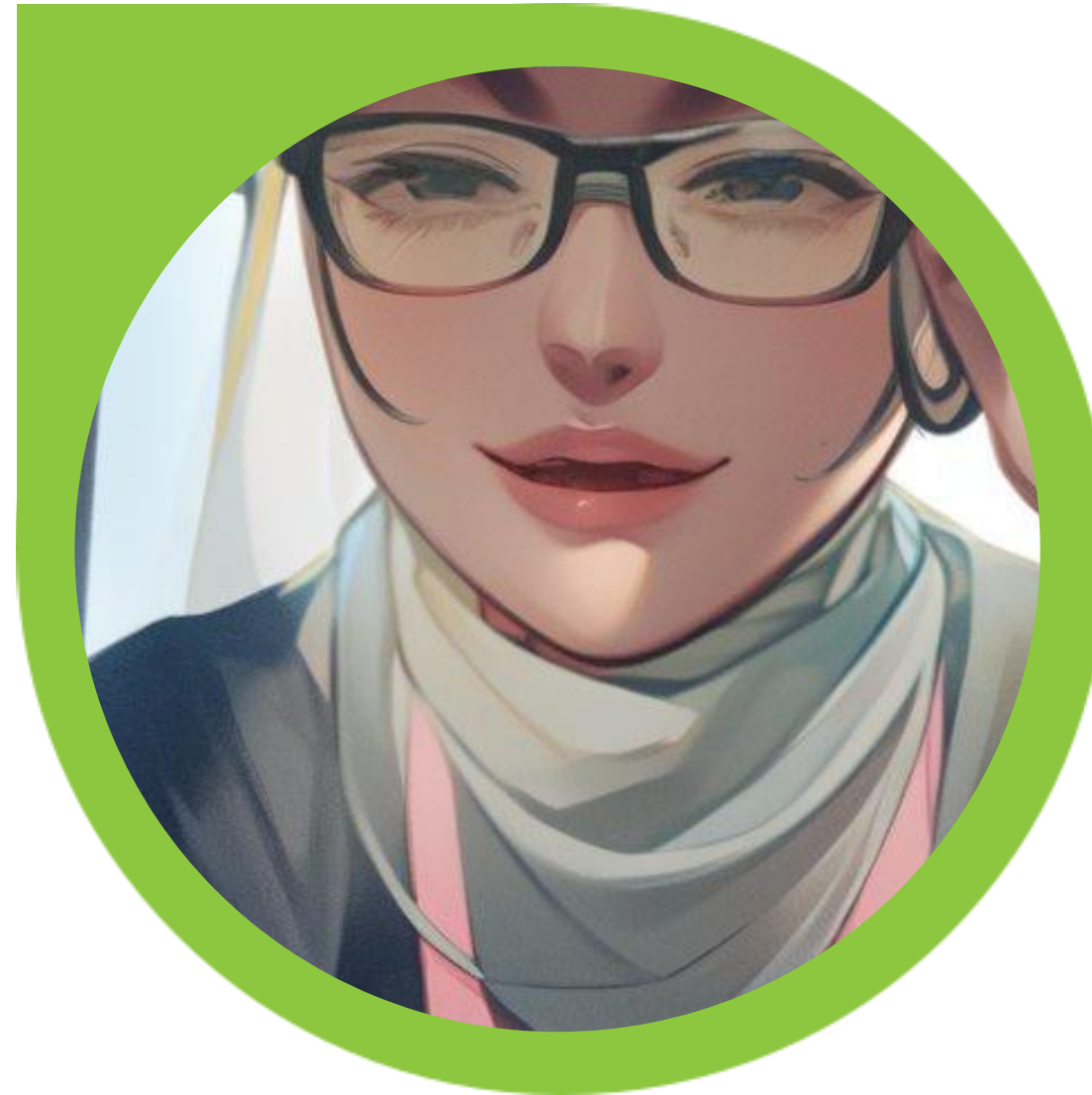


+





4. AI ART GENERATOR



Autodraw &

Stablecog

<https://www.autodraw.com>

<https://stablecog.com>

**tuliskan prompt
(gambar) yang ingin
dihasilkan**

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





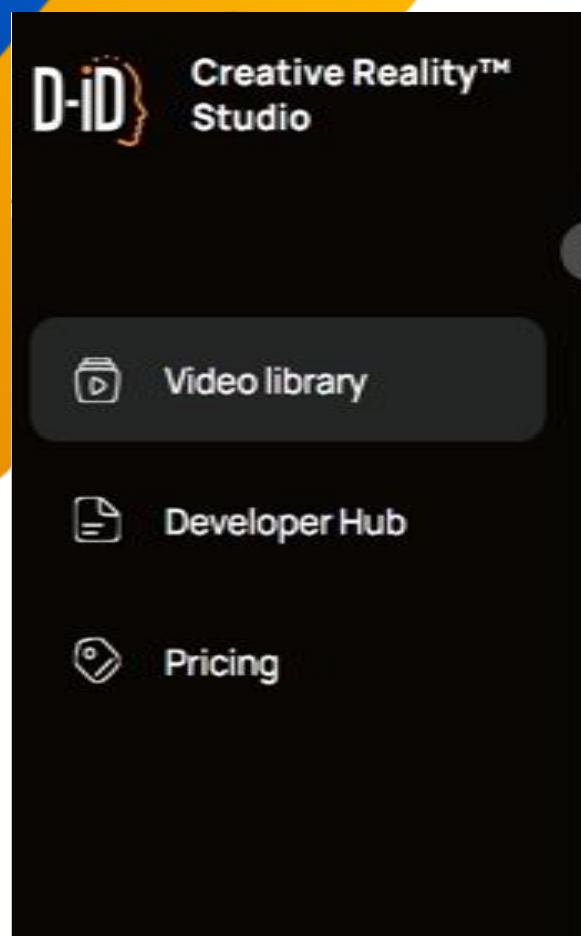
5. VIDEO



LET'S GO!

<https://studio.d-id.com>





Video library

Recent projects

pilih



+ Create video



Video library

Developer Hub

Pricing

add
tambahkan
foto

Untitled video
February 7, 2024

Untitled video



Choose a presenter

Generate AI presenter

See all



isikan script,
pilih bahasa
dan tipe suara
kemudian
generate video

Discard video

Generate video

Script

Audio

Type your script here, you
can start from scratch or
use our script-generation

0/3875 ch...

Language

Voices

Styles

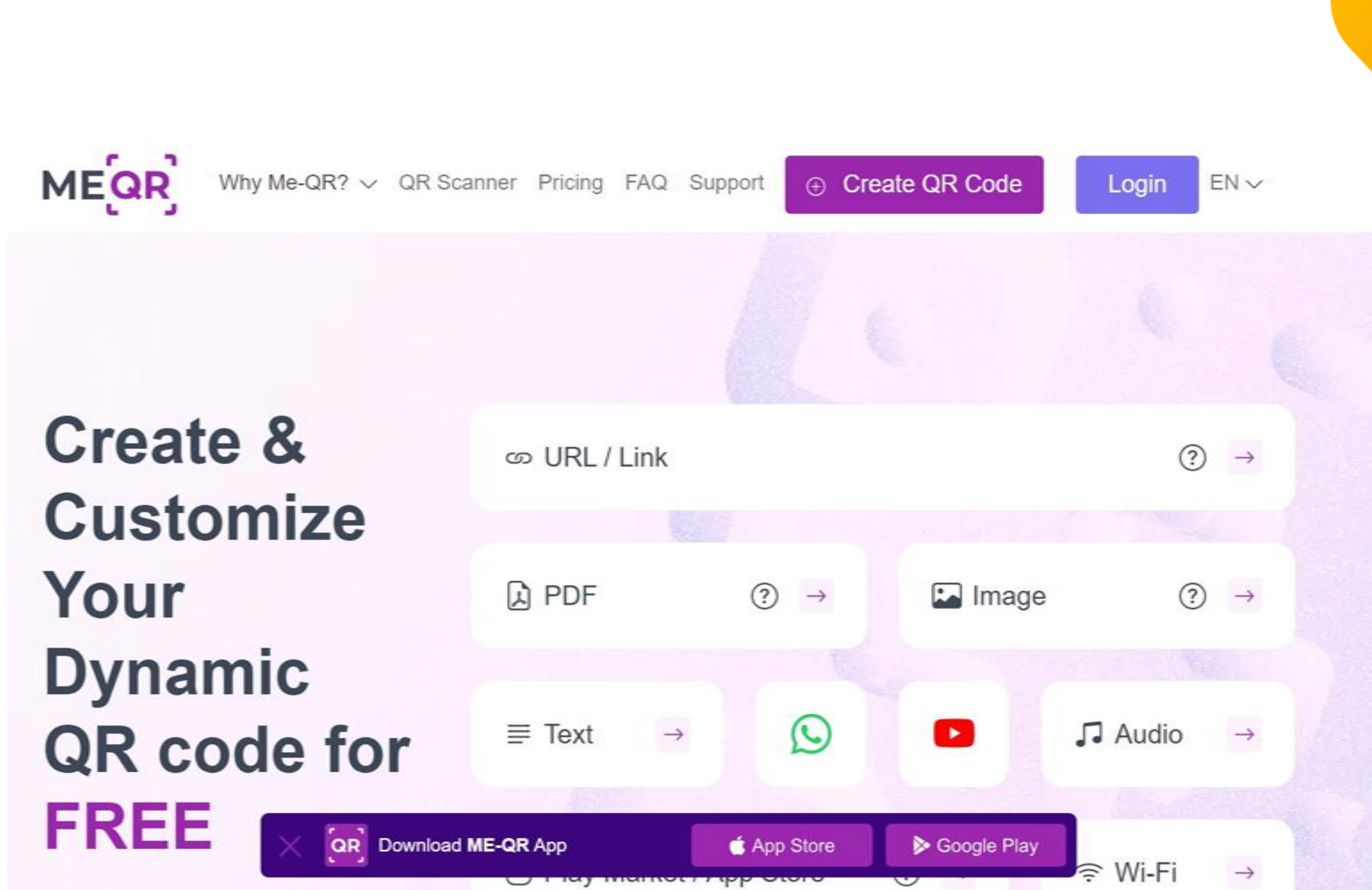
6. QR

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/>



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



Enter Content

Market / App Store

Text

Map

Wi-Fi

Audio

PDF

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

Upload PDF File

Name your QR (optional)

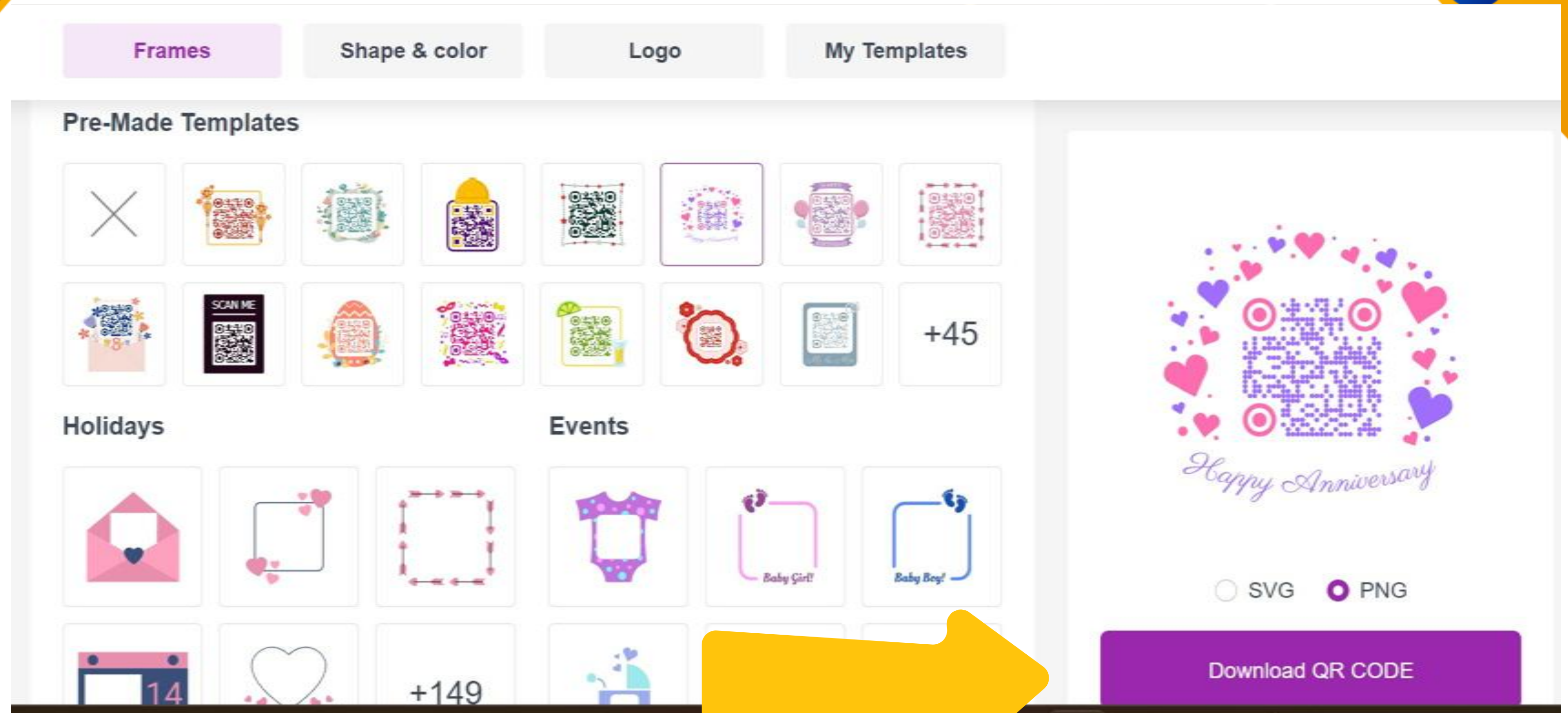
Content Category (optional)

Komunitas Belajar SDN Tugurejo 01
303 KB

Name your QR (optional)

Content Category (optional)

Customize & Download QR



pilihan template yang bisa digunakan

7. Lesson Plan

The screenshot displays the MagicSchool PLU website interface. On the left is a sidebar with navigation links: Magic Tools, Raina (Chatbot), Output History, MagicStudent, Love, Training, Share the Magic, and Upgrade. A banner at the bottom of the sidebar reads "TEACHERS ARE MAGIC". The main header includes a search bar and category tabs: All, Planning, Content, Questions, Intellectual Prep, Student Support, Communication, and Community Tools. Below the header, a message states: "Your favorite tools will appear here! Start favoriting tools by clicking the star icon." The "All Tools" section is sorted by "Most Popular" and lists twelve tools in a grid:

Tool Name	Description	Star Icon
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 criteria!	☆
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 student's needs.	☆

LET'S GO!

<https://app.magicschool.ai>

SCHOOL PLUS

Magic Tools

Raina (Chatbot)

Output History

MagicStudent

Love

Training

Share the Magic

Upgrade

Plus ends in 11 days

TEACHERS ARE MAGIC

Q Search

All

Planning

Content

Questions

Intellectual Prep

Student Support

Communication

Community Tools

Favorites

Change Order

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 criteria!

Lesson Plan

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

YouTube Video Questions

Generate guiding questions aligned to a YouTube video.

Text Dependent Questions

Generate text dependent questions for students based on any text that you input.

Student Work Feedback

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

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

pilih

isikan topik,
tujuan
pembelajaran
kemudian

Thank You

For Your
Attention

