

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT OLEH DOSEN
PROGRAM STUDI S1 TEKNIK ELEKTRO FAKULTAS
TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO TAHUN 2022



PEMBEKALAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA KELAS
ATAS SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU QURRATU A'YUN

OLEH

ZAINUDIN BONOK,ST.,MT
NIP : 196704212003121001
IKHSAN HIDAYAT , S. KOM.MT
NIP : 198901022015041005

Biaya Melalui Dana Mandiri.TA 2022

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
2022

**HALAMAN PENGESAHAN
PENGABDIAN MANDIRI**

1. Judul Kegiatan : Pembekalan Pembelajaran Berbasis Multimedia kelas Atas sekolah Dasar Islam Terpadu qurratu A'yun
2. Lokasi : Kota gorontalo
3. Ketua Tim Pelaksana
 - a. Nama : Zainudin Bonok, ST.,MT
 - b. NIP : 196704212003121001
 - c. Jabatan/Golongan : Lektor / 3 d
 - d. Program Studi/Jurusan : S1 Teknik Elektro / Teknik Elektro
 - e. Bidang Keahlian :
 - f. Alamat Kantor/Telp/Faks/E-mail : 085240548421 / zainudin_bonok67@yahoo.com
 - g. Alamat Rumah/Telp/Faks/E-mail : -
4. Anggota Tim Pelaksana
 - a. Jumlah Anggota : -
 - b. Nama Anggota I / Bidang Keahlian : -
 - c. Nama Anggota II / Bidang Keahlian : -
 - d. Mahasiswa yang terlibat : -
5. Lembaga/Institusi Mitra
 - a. Nama Lembaga / Mitra : SD IT Qurratu A'yun
 - b. Penanggung Jawab : Mardin, S.Pd
 - c. Alamat/Telp./Fax/Surel : Jl. Pangeran Hidayat I IKel. Liluwo Kec. Kota Tengah Kota Gorontalo
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 1
 - e. Bidang Kerja/Usaha : pendidikan
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : 2 bulan
7. Sumber Dana : Biaya Mandiri
8. Total Biaya : Rp. 5.000.000,-

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik



(Dr. Sardi Salim, M.Pd)
NIP. 196807051997021001

Gorontalo, 1 Juli 2022
Ketua

(Zainudin Bonok, ST.,MT)
NIP. 196704212003121001

Mengetahui/Mengesahkan
Ketua LPM UNG



(Prof. Dr. Drs. Novri Y. Kandowanoko, M.P)
NIP. 196811101993032002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
RINGKASAN.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II.TARGET DAN LUARAN	4
BAB III METODE PELAKSANAAN	5
BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI.....	7
BAB V PEMBAHASAN	5
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	12
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	14

RINGKASAN

1. Melaksanakan Kegiatan pengabdian masyarakat bagi tenaga pendidik didalam salah satu upaya untuk melaksanakan salah satu tugas sebagai pelaksanaan salah satu tridarma perguruan tinggi) salah satunya Pengabdian ini adalah suatu upaya Universitas Negeri Gorontalo agar supaya terlaksananya Tridarma Perguruan Tinggi untuk memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat. Berdasarkan hal ini, kami mengajukan usulan kegiatan Pengabdian di Sekolah SDIT pada Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo dengan Tujuan Pengabdian ini adalah memberikan bekal pengetahuan kepada anak usia sekolah sejak dini agar dapat memiliki pemahaman tentang penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan proses belajar. Perkembangan teknologi multimedia dapat mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga memberikan hasil yang maksimal.
2. Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah
 - 1) Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun Kota untuk kelas atas mampu menggunakan multimedia adalah media yang menyajikan gabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, image, animasi, audio dan video secara terintegrasi
 - 2) Guru dan murid Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun Kelas atas memiliki penguatan pembelajaran berbasis multimedia demi peningkatan kualitas proses pembelajaran Sekolah Dasar yang bervariasi ,menarik dan lebih maksimal untuk kelas atas .

Kata Kunci : Sekolah , Islam , multimedia, kelas atas , audio, video.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Deskripsi Wilayah dan Potensi Masyarakat Kelurahan

Kelurahan Wumialo adalah salah satu kelurahan yang terletak pada kecamatan Kota Tengah kota Gorontalo Propinsi Gorontalo dengan deskripsi berikut dengan Sejarah Umum Kecamatan kota tengah, Kelurahan Wumialo dengan jumlah penduduk laki-laki : 2.426 Jiwa, perempuan : 4.665 jiwa dengan kepala keluarga 911 KK, kelurahan wumialo berbatasan dengan kelurahan lain yakni kelurahan Dulalowo, Dulalowo timur, Liluwo, Paguyaman dan pulubala., berbagai potensi Masyarakat yang ada berlokasi dikelurahan wumialo adalah salah satu potensi pendidikan yang berada di wilayah ini adalah sekolah Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun adalah sekolah dengan jenjang pendidikan Sekolah Dasar dengan status sekolah adalah sekolah swasta terakreditasi B yang berada di lintang /Bujur :0.5600000/123.0427000 dengan status kepemilikan yayasan, yakni yayasan El Madinah Wahdah Islamiyah Gorontalo, sekolah ini mengasuh adak didik siswa dengan rombongan Belajar dari kelas 1 hingga kelas 6 Sekolah Dasar dengan Jumlah siswa T.A 2022-2023 adalah Laki-laki : 103 org, Perempuan : 73 org, Jumlah Total : 176 org. Guru berjumlah 14 orang serta tenaga operator 1 orang dan tenaga perpustakaan 1 orang

1.2. Permasalahan dan Usulan Penyelesaiannya

Ujung Pelaksanaan pemerintahan daerah pada pemerintahan kota adalah salah satunya kelurahan, dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi seperti teknologi informasi dan komunikasi secara umum mempengaruhi semua sektor kehidupan sehingga untuk menghadapi perkembangan tersebut diperlukan suatu bentuk penguatan dan pembekalan pengetahuan di tingkat yang mendasar yang memadai untuk menunjangnya terutama pada skala kelurahan karena salah satu ujung tombak pemerintahan daerah adalah wilayah kelurahan, sehingga ditingkat wilayah ini merupakan tingkat berbagai aktifitas kehidupan bermasyarakat yang termasuk salah satunya adalah menghasilkan adanya lembaga pendidikan dilingkungan kelurahan.

1.3. Profil Kelompok Sasaran

Profil kelompok yang akan menjadi sasaran pada program Pengabdian Masyarakat adalah Lembaga Pendidikan khususnya lembaga pendidikan kelas atas tingkat sekolah dasar. Pada umumnya kesadaran tentang pentingnya membuang

sampah pada siswa sekolah sejak dini telah diberikan pembelajaran dari sekolah terkhususnya pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu Ayyun, akan tetapi untuk kesinambungan pemahaman tentang hal ini perlu membutuhkan penguatan dari segi pengetahuan dasar tentang Pada proses belajar mengajar (PBM) di Sekolah Dasar, siswa sering dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman sehari-harinya. Materi seperti ini sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Para pakar pendidikan sering menganjurkan bahwa dalam pelaksanaan PBM sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyentuh berbagai indera. Bagi memenuhi keperluan itu, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan proses belajar yang berkesan.

Dosen pengabdian untuk melakukan suatu bentuk pembekalan pendidikan akan berbagai aspek faktor kemungkinan pemanfaatannya, sehingga dengan bekal ini sejak usia dini siswa memperoleh bekal pengetahuannya dapat mereka terapkan pada lingkungan pribadi dan keluarga, dengan letak Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurrata A'yun pada posisi Kelurahan Wumialo, terletak di pusat kota Gorontalo dapat menjadi langkah awal untuk pembekalan pada siswa usia dini sehingga akan tumbuh menjadi kesadaran yang mendasar di lingkungan pendidikan. Pada proses belajar mengajar (PBM) di Sekolah Dasar, siswa sering dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman sehari-harinya. Materi seperti ini sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Para pakar pendidikan sering menganjurkan bahwa dalam pelaksanaan PBM sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyentuh berbagai indera. Bagi memenuhi keperluan itu, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan proses belajar.

Perkembangan teknologi multimedia dapat mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran maksimal.

Secara etimologis, multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Menurut IBM (International Business Machines), multimedia adalah gabungan video, audio, grafik dan teks dalam suatu produksi bertingkat berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif.

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli, diantaranya:

1. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. (Turban)
2. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. (Robin dan Linda)
3. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah media yang menyajikan gabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, image, animasi, audio dan video secara terintegrasi.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka menjadi rumusan masalah adalah :

1. Apa Multi Media Pembelajaran itu ?
2. Apa saja ruang lingkup atau cakupan Multimedia Pembelajaran ?

1.4. Tujuan

1. Agar mengetahui tentang pengertian Multimedia Pembelajaran
2. Agar mengetahui apa saja ruang lingkup Multimedia pembelajaran.

1.5 Manfaat

1. Agar mengetahui mengenai multimedia pembelajaran
2. Dengan mempelajari multimedia pembelajaran kita dapat mengetahui bagaimana realita atau masalah multimedia pembelajaran anak sejak dini saat sekarang ini
3. Sebagai pengetahuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang variatif untuk kedepan.

BAB II. TARGET DAN LUARAN

Indikator capaian Program Pengabdian mandiri yang ditujukan adalah:

3. Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun mampu menggunakan multimedia adalah media yang menyajikan gabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, image, animasi, audio dan video secara terintegrasi
4. Guru dan murid Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun memiliki penguatan pembelajaran berbasis multimedia demi peningkatan kualitas proses pembelajaran SD yang bervariasi, menarik dan lebih maksimal.

BAB III. METODE PELAKSANAAN

3.1. Persiapan dan Pembekalan

A. Mekanisme pelaksanaan kegiatan Pengabdian mandiri meliputi tahapan berikut:

1. Pembentukan kelompok dosen pengabdian
2. Konsultasi dan negoisasi dengan kepala sekolah dan Guru setempat
3. Musyawarah didalam menentukan pola dan program kerja(*aproach*)
4. Penyiapan alat dan bahan untuk kegiatan Pengabdian mandiri

B. Materi persiapan dan pembekalan terhadap dosen pengabdian mencakup:

1. Sesi musyawarah /*aproach*
 - b. Fungsi Dosen pengabdian dalam Pengabdian mandiri oleh ketua kelompok
 - c. Panduan dan pelaksanaan program Pengabdian
 - d. Kesiadaan kepala Sekolah, Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun didalam penerimaan dosen pengabdian dan mahasiswa
 - e. Peninjauan dokumen, lokasi dan program kerja yang dipersiapkan
1. Sesi persiapan /rencana:
 - a. Persiapan materi kegiatan yang akan dikerjakan serta teknik pelaksanaan dan alokasi waktu, dengan perancangan time schedule kegiatan.
 - b. Mekanisme pelaksanaan dalam bentuk metode yang akan digunakan dalam penguatan pembelajaran berbasis multimedia
2. Pelaksanaan tahapan kegiatan Pengabdian Mandiri tahun 2018
 - a. Rekomendasi dari lembaga LP2M UNG untuk ke lokasi Pengabdian
 - b. Mengantarkan rekomendasi dan sekaligus melaporkan waktu kegiatan yang akan dilaksanakan
 - c. Pendataan data Pengabdian yang akan di rencanakan
 - d. Pembekalan pembelajaran berbasis multimedia
 - e. Monitoring dan evaluasi semua unsur kegiatan
 - f. Monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan utama
 - g. Monitoring dan evaluasi akhir kegiatan Pengabdian mandiri
 - h. Melakukan persiapan pemutakhiran dokumen dan data Pengabdian

3.2. Pelaksanaan

Bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan oleh dosen pengabdian, pengabdian adalah pembekalan pembelajaran berbasis multimedia pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun.

BAB IV. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Didalam pelaksanaan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka diperlukan untuk merealisasikan kewajiban sebagai sebagai tenaga pendidik untuk pengemban tugas yang menjadi program pada lembaga pengabdian masyarakat Universitas Negeri Gorontalo , sehingga dengan adanya inisiatif suatu kelompok dosen pengabdian untuk melaksanakan salah satu tridharma perguruan tinggi dengan melaksanakan pengabdian secara mandiri, sehingga walaupun tanpa dukungan pembiayaan dari lembaga atau dikti, pengabdian mandiri ini merupakan suatu bentuk perhatian lembaga perguruan tinggi terkhusus dosen pengabdian menunaikan tugas tridharma untuk dapat membantu kepada masyarakat sebagai perwujudan kepedulian perguruan tinggi terhadap lembaga ,pemerintah ataupun masyarakat luas. .

Beberapa kegiatan yang telah terealisasi pada belakangan ini, LPPM Universitas Negeri Gorontalo telah melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat seperti di bawah ini:

1. Kerjasama LPPM UNG dengan Kemenkop 2012 sampai sekarang “Program Inkubator Bisnis” Kegiatan pembinaan 30 UKM tenant”
2. Kerja sama LPPM UNG dan BRI Gorontalo dalam pemberdayaan masyarakat dengan tema “Program BUMN membangun desa pengembangan Desa binaan Mongiilo Kecamatan Bulango Ulu” Cluster usaha gula aren.
3. Kerjasama LPPM UNG dan DP2M Dikti dalam kegiatan Pengabdian dengan program PNPMP 2012 dan DP2M 2012 3 (tiga) judul.
4. Kerjasama LPPM UNG dengan DP2M Dikti dalam kegiatan Pengabdian dengan Program IbM 2012.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya siswa masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti tingkat intelegensi yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya. Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan system pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Pembelajaran berbasis multimedia menjadi semakin umum. Meskipun memiliki keterbatasan, dan tentu tidak harus dilihat sebagai pengganti untuk wajah-to-face interaksi, itu memang memiliki banyak keuntungan untuk pengembangan guru profesional. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan siswa.

5.2 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Menurut Rosch Multimedia dapat

diartikan sebagai kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996). Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002) Hofstetter mengatakan, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi, menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan computer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Definisi multimedia bervariasi. Richard Mayer, profesor psikologi di University of California, Santa Barbara, mendefinisikan multimedia sebagai presentasi dari konten yang mengandalkan teks, grafis. Proyek berbasis multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi *produk multimedia*. Multimedia adalah “kombinasi dari berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, suara, dan video, ke aplikasi interaktif terintegrasi multiindrawi atau presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Dalam setiap kombinasi atau permutasi dari format media yang umum, keseluruhan harus lebih besar daripada jumlah bagian-bagian. Multimedia pasti memiliki potensi untuk memperluas jumlah dan jenis

informasi yang tersedia untuk pelajar. Sebagai contoh, online ensiklopedi dapat memberikan link ke video dan artikel tambahan tentang topik tertentu yang menarik. Berita cerita dapat referensi link ke komentar audio, replay rekaman video, dan link ke website dengan sumber daya tambahan. Instruksi online dapat mencakup penjelasan, link ke sumber daya, simulasi, ilustrasi dan foto-foto, dan jenis kegiatan segudang yang juga dapat mencakup beberapa media. Mayer menjelaskan bagaimana kita memproses informasi melalui dua saluran dasar, verbal dan visual. Banyak orang berasumsi bahwa multimedia jelas lebih baik karena menggunakan kedua saluran. Para peneliti telah menemukan bahwa multimedia membantu orang belajar lebih mudah karena lebih mudah dengan preferensi belajar yang beragam. Beberapa media dapat digunakan untuk mengambil keuntungan, kenyataan bahwa otak kita mengakses informasi dengan cara nonlinier. Meskipun multimedia dapat memberikan kesempatan untuk belajar ditingkatkan, itu juga bisa efektif, bahkan merugikan, ketika diimplementasikan buruk. Suatu komputer pribadi (PC) dapat dikatakan sebagai PC multimedia jika PC tersebut memiliki: *drive* CD-ROM atau DVD dan mendukung perekaman dan pemmainan kembali (*playback*) audio ragam-gelombang 16-bit, sintesis suara MIDI, tampilan gambar bergerak MPEG, dengan prosesor pusat yang cukup cepat dan RAM yang cukup besar yang mampu memainkan dan berinteraksi dengan media-media tersebut secara waktu nyata, dan dengan *harddisk* yang cukup besar untuk menyimpan hasil-kerja multimedia yang diciptakan.

5.3 Multimedia Pembelajaran

Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa 20% manusia menyerap apa yang mereka lihat, 30% apa yang mereka dengar, 50% apa yang mereka lihat dan dengar, dan 80% apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan saat itu. Maka dari itu multimedia menjadi sangat efektif dalam pembelajaran. Multimedia juga akan membantu menyebarkan informasi kepada jutaan orang yang bahkan tidak memiliki komputer dan tidak mengerti komputer. Multimedia yang dirancang dengan baik membantu siswa membangun model mental yang lebih akurat dan efektif daripada yang mereka lakukan dari teks saja. Dengan multimedia, kita mengintegrasikan objek media seperti teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk mewakili dan menyampaikan informasi. Proyek berbasis multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi *produk multimedia*. Produk multimedia berbasis

presentasi, seperti slide show terkomputerisasi, sebuah situs Web, atau video. Presentasi ini akan mencakup bukti bahwa siswa sudah menguasai konsep-konsep kunci dan proses yang dibutuhkan untuk mengajar dan akan menjadi sumber kebanggaan yang besar bagi mereka. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Beberapa bentuk penggunaan komputer media yang dapat digunakan dalam pembelajaran

5.4. PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

A. Elemen Elemen Multimedia

Multimedia Elemen multimedia terdiri atas teks, gambar, suara, animasi dan video.

1. Teks

Teks merupakan bentuk media yang paling umum digunakan dalam menyajikan informasi, baik yang menggunakan model baris perintah ataupun *GUI*. Teks dapat disajikan dengan berbagai bentuk font maupun ukuran

1.1 Unformatted teks

Plain teks adalah jenis teks yang murni hanya berupa karakter teks saja tanpa ada format apa-apa. Contoh plain teks adalah pada saat kita mengetik dengan menggunakan teks editor standar seperti notepad (.txt) di *Windows*. Plain Teks berjenis teks / plain., tidak mengandung *embedded information*, seperti informasi font, tidak mengandung link, dan inline- image.

1.2 Formatted teks

Merupakan serangkaian karakter yang memiliki format tertentu, misalnya pada saat kita mengetik dengan *Wordpad* (.rtf). Pada *Wordpad* plain teks telah diformat sedemikian rupa dengan menggunakan aturan (tag / tanda) tertentu sehingga teks tersebut dapat di-bold, italic, underline, diberi warna, dipilih jenis font, dan lain-lain. Selain itu file dengan format (.doc) juga merupakan contoh lain dari formatted teks, dimana pilihan untuk format pilihan pada teks lebih banyak dibandingkan dengan yang disediakan oleh file berformat (.rtf).

1.3 Hyper teks

Hyper teks yang secara umum merupakan kumpulan teks yang memiliki link (hyperlink) ke dokumen lain. *Hyperlink* berfungsi untuk memudahkan pengorganisasian publikasi dokumen – dokumen yang semakin lama semakin bertambah. , contoh dari hyperlink biasanya penulisan teks dengan penggunaan *notepad* dengan disimpan dalam format (.html

2. Gambar

Secara umum, gambar atau grafik berarti still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada penglihatan (visual-oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk gambar tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu. Atribut dari gambar sendiri tergantung terhadap resolusi gambar dan kedalaman bit gambar, dicontohkan dalam perbandingan perbedaan output antara web, loser printer dan high end image tester. Hal tersebut tidak lepas dari pengaruh warna seperti B/W, RGB dan CMYK.

2.1 Gambar Berbasis Bitmap

Gambar yang ditangkap atau dibangkitkan melalui media yang memiliki resolusi tertentu dimana setiap piksel didefinisikan secara terpisah.

2.2 Gambar Berbasis Vektor

Gambar yang diolah atau dibangkitkan menggunakan komputer digunakan untuk menggambar *graphics primitives* (garis, kotak, lingkaran, elips, dll) dan menggunakan atributnya dengan dibantu oleh tool – tool. Vector animation membuat pergerakan objek dengan merubah permulaan, arah dan ukuran dari objek dan disesuaikan dengan segmen objek.

3. Suara

Fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran benda, getaran suatu benda yang berupa *sinyal analog* dengan *amplitude* yang berubah secara kontinu terhadap waktu. Penyajian suara merupakan cara lain untuk memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya music dan suara efek (sound effect) , maupun suara asli (real sound). Authoring

software yang digunakan harus mempunyai kemampuan untuk mengontrol *recording* dan *playback*.

4. Animasi

Animasi dapat diartikan sebagai sebuah objek yang bergerak dinamis dan tidak statis. Objek dapat berupa teks maupun bentuk-bentuk yang lainnya. Bentuk-bentuk gerak animasi sangat banyak jenisnya, dan tentu saja tidak dapat dihitung. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk. Penggunaan *motion*, *shape* ataupun *action button* sebagai konsep animasi tersebut.

5. Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video sendiri sangat erat kaitannya dengan *motion & sound*, seperti pada video analog dan video digital.

B. Perangkat Multimedia

1. Perangkat Keras

Perangkat keras dalam multimedia pada umumnya adalah computer, yang terdiri atas input, output dan storage

1. Input : Keyboard, mouse, mikrofon, camera, scanner
2. Output : Monitor, speaker, headset, printer
3. Storage : Harddisk, CD, DVD, Flashdisk, card memory

3. Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau aplikasi yang mendukung untuk sarana multimedia antara lain :

- 2.1. Pengolah teks : *Notepad, wordpad, microsoft officeword, open office.*
- 2.2 Pengolah gambar : *Adobe Photoshop, corel draw, photoscape, phothoshine, 5d fly, lightroom.*
- 2.3 Pengolah Suara : *Sound forge, sonic, adobe audition, cool edit pro, guitar pro.*
- 2.4 Pengolah Animasi : *Macromedia flash, adobe flash, swis, GIF animator.*

2.5 Pengolah Video : *U lead, windows movie maker, adobe premiere, sony vegas.*

C. Penerapan Aplikasi Multimedia

Proses belajar di kelas lebih cenderung sering mengalami gangguan akibat factor lingkungan seperti :

1. Jumlah siswa yang terlalu banyak berakibat tidak terpantau seluruh siswa sehingga tidak konsentrasi
2. Ruang yang berdekatan yang menimbulkan suara satu sama lain saling berbenturan
3. Perangkat peraga lebih banyak menggunakan perangkat papan tulis yang memakan waktu lebih banyak ketika dilakukan setiap penulisan materi pelajaran
4. Buku sebagai sumber ajar bersifat statis

Dengan melihat gangguan yang mungkin timbul dengan menggunakan pembelajaran konvensional, maka pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu jalan keluar yang sangat membantu pendidik untuk mengelolah kelas. Beberapa multimedia pembelajaran telah dihasilkan seperti untuk SMU, Pustekkom telah menghasilkan media pembelajaran yang meliputi Bahasa Inggris (*Healthy Food, Communication*), Biologi (Siklus Sel, Gerak pada Tumbuhan), Fisika (Interferensi Cahaya, Mikroskop), Geografi (Penginderaan Jauh), Ekonomi (Biaya Produksi), Kimia (Gugus Fungsi), dan Matematika (Statistik). Untuk SMK, Pustekkom memproduksi multimedia pembelajaran untuk Elektronika (Osiloskop) dan Otomotif (Sistem Bahan Bakar Bensin). Untuk SLTP, Pustekkom memproduksi multimedia pembelajaran Fisika (Bahan Tambang dan Sumber Energi, Pengisian Elektroskop secara Induksi). Sedangkan untuk TK diproduksi media pembelajaran Pembinaan Watak. Multimedia juga digunakan pada proses pembelajaran jarak-jauh (*distance learning*). Pembelajaran berbasis komputer multimedia lingkungan – yang terdiri dari gambar (seperti sebagai animasi) dan kata-kata (seperti narasi) – menawarkan tempat yang berpotensi kuat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun, semua pesan multimedia tidak sama efektif, sehingga fokus kita adalah pada bagaimana merancang pesan multimedia yang mempromosikan makna belajar. Bagaimana kita bisa menggunakan kata-kata dan gambar untuk membantu orang memahami bagaimana sistem kerja, seperti bagaimana badai petir berkembang, bagaimana manusia mengoperasikan sistem pernapasan, atau bagaimana pompa ban sepeda bekerja? Beberapa perguruan tinggi, terutama di luar negeri, telah menerapkan model pembelajaran ini menggunakan multimedia *online*. Perguruan

tinggi atau institusi pendidikan yang menggunakan multimedia dalam pemasarannya maupun pendidikannya, menjadikan perguruan tinggi ataupun institusi pendidikan tersebut dapat meningkatkan keunggulan bersaingnya.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan

1. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.
2. Ruang lingkup pembelajaran Multimedia untuk Elemen multimedia terdiri atas teks, gambar, suara, animasi dan video. Dan untuk multimedia pembelajaran, antara teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi dan lain-lain bersifat proporsional. Artinya, multimedia pembelajaran tidak didominasi oleh teks seperti dalam buku pelajaran. Oleh karenanya, uraian atau pembahasan menggunakan bahasa yang tepat, padat, komunikatif dan sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia pengguna khusus kelas atas Sekolah Dasar .

Saran

Sebagai saran dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini maka dalam rangka pelaksanaan salah satu tridarma perguruan tinggi yakni melaksanakan pengabdian kepada Masyarakat maka sebagai dosen pengabdian diharapkan dapat memberikan perhatian kepada khususnya Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun yang paling dekat dengan siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun yakni dapat melanjutkan pelaksanaan yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh dosen pengabdian guna untuk mewujudkan pembelajaran berbasis multimedia yang baik guna untuk menunjang peningkatan pelayanan yang prima pada masyarakat, bukan hanya pengabdian yang dibiayai akan tetapi pengabdian mandiripun seperti ini dapat dijadikan sebagai suatu yang bermanfaat kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariasdi. (2008). Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran. [Online]. Tersedia:<http://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/>
- Eleanor L. Criswell (1989), *Design of Computer-Based Instruction*, Macmillan Pub Co, 1989
Unesco, *Introduction / The multimedia approach*, diakses dari www.unesco.org/education/tlsf/TLSF/intro/mod02/uncom, tanggal 10 juni 2022
- Fidianto, Ides. (2007). "Pembelajaran Berbasis Multimedia". Makalah Kegiatan Jardiknas.
- Harto, Dwi Budi. Pertimbangan Estetika dalam Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).
- Juhaeri. Pengantar Multimedia untuk Media Pembelajaran. Tersedia:<http://juhaerisusanto.tk>
- Munir dan Zaman, H.B. (1999). Aplikasi Multiimedia dalam Pendidikan.
- Munir. Aplikasi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar.
- Michael Simkins, Karen Cole, Fern Tavalin and Barbara Means, *Increasing Student Learning Through Multimedia Projects*
Diakses dari http://www.ascd.org/publications/books/102112/chapters/What_Is_Project-Based_Multimedia_Learning%25C2%25A2.aspx, tanggal 10 juni 2022
- Samodra, Didik Wira. (2004). Pengertian Multimedia Pembelajaran.
- Saroso, Siswo. Upaya Pengembangan Pendidikan Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia.
- Suyanto, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Andi Offset Yogyakarta 2004.

Lampiran Biodata Ketua dan Anggota Dosen Pengabdian Mandiri

1. Biodata Ketua Dosen Pengabdian Mandiri

A. IDENTITAS DIRI

1	Nama Lengkap	Zainudin Bonok ST, MT
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	196704212003121001
5	NIDN	0021046705
6	Tempat/Tgl Lahir	Kab. Bolmong/21 April 1967
7	e-mail	Zainudin_bonok67@yahoo.com
8	No. Telp/HP	085240548421
9	Alamat Kantor	Jl. Jenderal Sudirman No 6 Kota Gorontalo
10	Telp/Faks	
11	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 = 3 Org
12	Mata kuliah yang Diampu	1. Saluran Transmisi
		2. Jaringan telekomunikasi
		3. Dasar Sistem Telekomunikasi
		4. Sistem Telekomunikasi

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

	S-1	S-2
Perguruan Tinggi	Universitas Muslim Indonesia	Universitas Hasanudin
Bidang Ilmu	Teknik Elektro	Teknologi Informasi dan Komunikasi
Tahun masuk-lulus	1987-1999	2006 – 2008
Judul skripsi/thesis/disertasi	Studi Keandalan Gelombang Mikro Digital Trans Sulawesi	Desain dan Implementasi Sistem Informasi Virtual Office
Nama Pembimbing/Promotor	Ir. Anas Masa Ir. Muslimin Marapung	Drs.Suarga M.Sc, M.Math, Ph.D Dr. Ir.Zahir Zainuddin, M.Sc

C. PENGALAMAN PENELITIAN DALAM 5 TAHUN TERAKHIR

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp).
1	2011	Studi Implementasi Aplikasi Netmeeting Dalam Jaringan Lokal Area Network	PNBP UNG	5.000.000
2	2011	Pemetaan Sumber Daya Lab Teknik Elektro UNG Sebagai Analisis Kebutuhan Pengembangan Lab yang Ideal	PNBP UNG	17.500.000
3	2012	Studi Prospektif Sistem Virtual Office Pada Skala Laboratorium Teknik Elektro	PNBP UNG	9.250.000
4	2016	Perbandingan Akurasi antara Jaringan Syaraf Tiruan Dan ANFIS Dalam Prediksi Curah Hujan Wilayah Bendungan Lumaya	PNBP UNG	7.500.000
5	2016	Pengembangan Algoritma Optimasi Koloni Semut dan Neuro Fuzzy Pada Penjejakan Multi Target	PNBP UNG	50.000.000

D. PENGALAMAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DALAM 5 TAHUN TERAKHIR

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp).
1	2010	Tata Kelola Analisis Bisnis dan Kelayakan Usaha Aplikasi ICT Untuk Masyarakat Kelurahan Pauwo Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango	PBNP UNG	3.000.000
2	2011	Pelatihan Komputer Aplikasi di SMK 1 Batudaa Kabupaten Gorontalo	PNBP Fatek	5.000.000
3	2012	Pelatihan Sistem Jaringan LAN Internet yang mudah, murah dan produktif sebagai daya dukung jaringan informasi masyarakat pada kelurahan Padebuolo	PNBP UNG	6.000.000

E. PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL DALAM JURNAL 5 TAHUN TERAKHIR

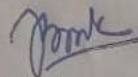
No	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1	Studi Prospektif Sistem Virtual Office pada Skala Laboratorium Teknik Elektro	ISSN:1917-1973, Volume 1 Nopember 2012, Penerbit: Universitas Negeri Gorontalo	Jurnal, SAINSTEK
2	Sistem Jaringan LAN Internet Yang Mudah, Murah dan Produktif sebagai Daya Dukung Jaringan Informasi Masyarakat	ISSN :2302 – 4798 Volume 6 Nomor 1 Maret 2012	Jurnal SIBERNAS

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Pengabdian Pada Masyarakat.

Gorontalo, Juli 2022

Pengusul



Zajrudin Bonok, ST, MT

E. PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL DALAM JURNAL 5 TAHUN TERAKHIR

No	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
----	----------------------	--------------------	-------------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP ANGGOTA I PENGABDIAN

2. IDENTITAS DIRI

Nama : Ikhsan Hidayat
NIP/NIK : 198901022015041005
NIDN/NIDK : 0002018908
Tempat & Tanggal Lahir : Ujung Pandang, 2 Januari 1989
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status Perkawinan : Kawin
Agama : Islam
Golongan / Pangkat : 3B/ Penata Muda Tingkat I
Jabatan Akademik : Tenaga Pengajar
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Gorontalo
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan Jendral Sudirman No. 6 Kota Gorontalo
Nomor Telepon : 082187249227
Alamat Rumah : Kompleks Wongkaditi permai blok C18 Kota Gorontalo
Nomor Telepon Genggam : 082187249227
Alamat *e-mail* : ikhsan_hidayat@ung.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI			
Tahun Lulus	Program Pendidikan (diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/Program Studi
2019	Magister	Universitas Hasanuddin	Teknik Elektro/Teknik Komputer Kendali dan Elektronika
2010	Sarjana	STMIK Dipanegara	Teknik Informatika/Sistem Cerdas

PENGALAMAN MENGAJAR			
Mata Kuliah	Program Pendidikan	Jurusan/ Program Studi	Tahun Akademik
1. Aplikasi Komputer dalam tenaga listrik	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Teknik Elektro	2020 Ganjil

1. Mesin Listrik I	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Teknik Elektro	2020 Ganjil
3. Perancangan Mesin Listrik	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Teknik Elektro	2020 Ganjil
4. Ilmu Bahan Listrik	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Teknik Elektro	2020 Genap
5. Pengantar Teknik Elektro	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Teknik Elektro	2020 Ganjil
6. Jaringan Komputer	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Teknik Elektro	2020 Genap
7. Manajemen Industri & Proyek	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Teknik Elektro	2020 Ganjil
8. Multimedia	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Teknik Elektro	2021 Ganjil
9. Sistem Pneumatik dan Hidrolik	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Pendidikan Teknik Mesin	2020 Genap
10.. Pembelajaran Berbasis TIK	S1	Universitas Negeri Gorontalo / Pendidikan Guru Sekolah Dasar	2020 Ganjil

PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/Anggota Tim	Sumber Dana	Luaran
2021	Inverter DC-AC Satu Fasa dengan Transformator untuk Sistem Tenaga Listrik Berbasis Fotovoltaik	Ketua Tim	PNBP	Laporan, Jurnal Nasional Terakreditasi
2019	Solar Inverter dengan keunggulan Kualitas Daya Listrik untuk Rumah Mandiri Energi	Anggota Tim	Direktorat Riset & Pengabdian Masyarakat-DRPM (Hibah Penelitian Tim Pasca Sarjana)2018 - 2019.	Laporan, Seminar Internasional dan perangkat (alat).

KARYA ILMIAH

A. Buku/Bab Buku/Jurnal

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2022	Analisis Perbandingan Inverter Satu Fasa PWM dan SPWM dengan Trafo	Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering 4 (1), 27-32
2019	Prakondisi Desa Digital di Desa Tamboo Kecamatan Bone Pantai Kabupaten Bone Bolango	Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat) 8 (1), 93-103
2019	Single-Phase DC-AC Inverter with Transformer and Transformerless and Low Power Dissipation Filter for Photovoltaic-Based Home-Scale Electric Power System	2019 International Conference on Information and Communications Technology (ICOIACT) / IEEE

2019	Low Power Dissipation Filter of Single-phase DC-AC Inverter for Photovoltaic Based Home Scale Electric Power System	1st International Conference on Science and Technology, ICOST 2019
B. Makalah/Poster		
Tahun	Judul	Penyelenggara
2020		
2019		
Dst		

KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM			
Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara	Panitia/Peserta/Pembicara
2020			
2019	Seminar Internasional “ Single-Phase DC-AC Inverter with Transformer and Transformerless and Low Power Dissipation Filter for Photovoltaic-Based Home-Scale Electric Power System ”	AMIKOM YOGYA	Pembicara
2019	Seminar International “ Low Power Dissipation Filter of Single-phase DC-AC Inverter for Photovoltaic Based Homescale Electric Power System ”	IAIN Alauddin Makassar	Pembicara

KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT				
Tahun	Judul Penelitian	Ketua/Anggota Tim	Sumber Dana	Luaran
2021	PEMBUATAN PROFIL DESA TAMBOO BERBASIS WEB DESA TAMBOO KECAMATAN BONE PANTAI KABUPATEN BONE BOLANGO	Anggota	LP2M	Laporan,web/Situs desa, Jurnal Nasional
2020	PRAKONDISI DESA DIGITAL DI DESA TAMBOO KECAMATAN BONE PANTAI KABUPATEN BONE BOLANGO	Anggota	LP2M	Laporan, Jurnal Nasional

PENGHARGAAN/PIAGAM		
Tahun	Bentuk Penghargaan	Pemberi
2017	Penerima Beasiswa PASTI (Pascasarjana Tenaga Kependidikan Berprestasi)	KemendiknasDIKTI

1996		
Dst		

ORGANISASI PROFESI/ILMIAH		
Tahun	Jenis/ Nama Organisasi	Jabatan/jenjang
2020-2021	Pendidikan Profesi Guru	Admin IT
2006-skrng		

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Daftar Riwayat Hidup ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Gorontalo, 3 Januari 2022

Yang Menyatakan,



Ikhsan Hidayat, S.Kom.M.T

LAMPIRAN

YAYASAN EL MADINAH
WAHAH ISLAMIAH GORONTALO
SD ISLAM TERPADU QURRATU A'YUN

Jl. Pengoran Hidayat II Kel. Lilawai Kec. Kota Tengah Kota Gorontalo

SURAT PERNYATAAN KEBEDIAAN KERJASAM

Nomor : 99 / SDIT - QA / KTG / III / 2022

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Mardin, S.Pd
Instansi : SDIT Quratu A'yun
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Jenuk Kel. Wumialo Kec. Kota tengah
Nomor HP : 081316645925

Dengan ini menyatakan bahwa SDIT Quratu A'yun bersedia bekerjasama pada program pengabdian dan Tim Peneliti Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Gorontalo,

Judul Pengabdian : Pembekalan Pembelajaran Berbasis Multimedia Kelas atas Sekolah Dasar Islam Terpadu Quratu A'yun
Nama Ketua : Zainudin Bonok, S.T.M.T
NIDN/NIDK : 0021046705
Instansi : Universitas Negeri Gorontalo
Jabatan : Dosen
Alamat : Jl. Prof. dr. HB Jasin No 387 Kel. Dulalowo, Kec Kota Tengah Kota Gorontalo
Nomor HP : 082394733692

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gorontalo, 24 Maret 2022

Yang Membuat Pernyataan



Mardin, S.Pd
Kepala sekolah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jalan Jenderal Sudirman Nomor 6 Kota Gorontalo
Telepon (0435) 821152 Faximile (0435) 821725
Laman www.ung.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor **268** /UN47.D1/PM.01/2022

Menindaklanjuti surat dari Ketua Yayasan El Madinah Wahdah Islamiyah Gorontalo SD Islam Terpadu Qurratu A'Yun Nomor: 107/SDIT-QA/KTg/VI/2022 tentang Permohonan Surat Tugas tanggal 7 Juni 2022, maka dengan ini Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Gorontalo menugaskan kepada

No	Nama	NIP	Pangkat	Gol	Jabatan
1	Zaimudin Bonok, S.T, MT	196704212003121001	Penata Tk.I	IIIId	Ketua Tim Pelaksana
2	Ikhsan Hidayat, S.Kom., M.T	198901022015041005	Penata Muda Tk.I	IIIb	Anggota

Untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dibiayai dana sendiri dengan judul "Pembekalan Pembelajaran Berbasis Multimedia Kelas Atas Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'Yun", yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 10 Juni 2022 bertempat di SDIT Qurratu A'Yun Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo.

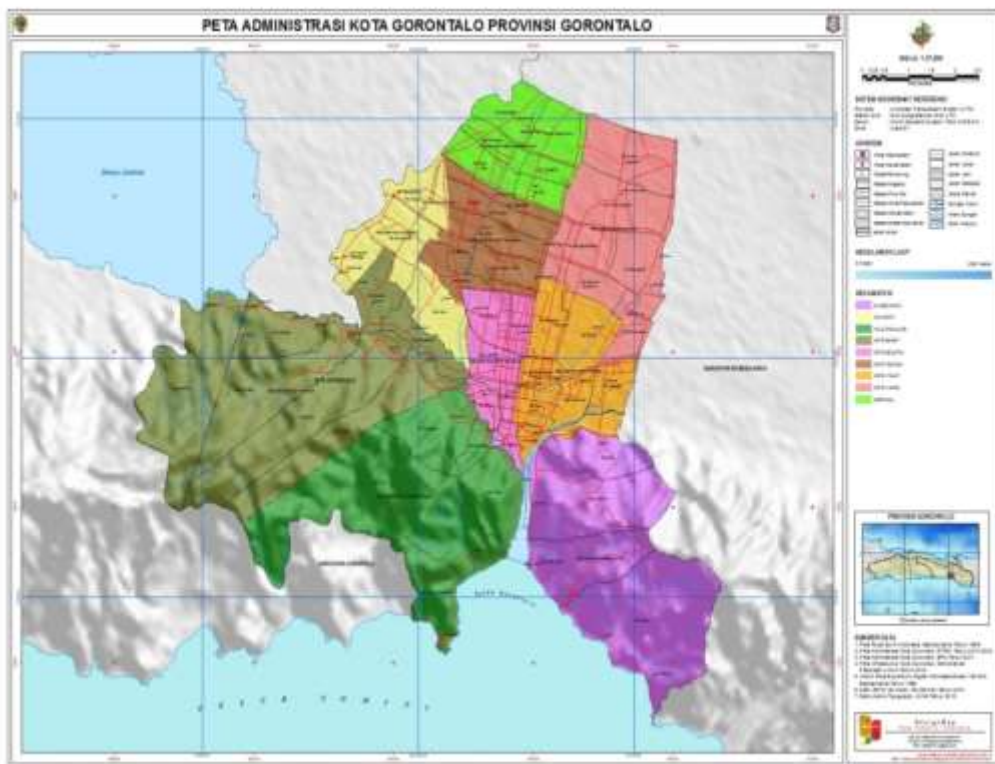
Demikian Surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Setelah melaksanakan tugas tersebut harap segera menyampaikan laporan secara tertulis kepada Ketua LPPM UNG.

9 Juni 2022

Ketua,



Novri Youla Kandowangko
NIP 196811101993032002



Gambar 1 . Peta Lokasi

JASTIFIKASI BIAYA

Biaya Kegiatan

Tabel 3. Rincian Biaya Kegiatan

No	Komponen	Biaya yang Diusulkan
1.	Honorarium	Sukarela ,-
2.	Pelaksanaan Program kegiatan pengabdian (Persiapan dan Pelaksanaan)	Rp. 2.000.000,-
3.	Pembuatan laporan	Rp. 250.000,-
4.	Biaya Transportasi	Rp. 250 000,-
5	Jurnal	Rp. 500.000
J U M L A H <i>Terbilang (Lima juta lima ratus ribu rupiah)</i>		Rp. 5.000.000,-



Gambar 2 . Pembukaan pemberian Materi Pengabdian



Gambar 2 penyampaian Materi Pengabdian



Gambar 3 . siswa kelas atas Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurratu A'yun

