

LAPORAN
PENGABDIAN MASYARAKAT
SKEMA PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT STIMULUS



PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA AJAR MENGGUNAKAN PROGRAM CANVA
BAGI GURU SDIT AL-QONITA PALANGKARAYA

Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd
NIDN. 1127019101

Dr. Tazkiyatunnafs Elhawwa, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 1105079201

Dr. Nurul Hikmah Kartini, S.Si., M.Pd
NIK. 12.0203.008

Dibiayai oleh Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Tahun Anggaran 2021
Sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat
Nomor 392/PTM63.R7/LP2M/2/T/2021 Tanggal 29 Juni 2021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
DESEMBER 2021

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN
PENGABDIAN MASYARAKAT**

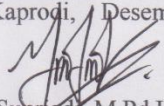
Judul : PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA AJAR MENGGUNAKAN
PROGRAM CANVA BAGI GURU SDIT AL-QONITA
PALANGKARAYA

Nama Ketua : Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd.
NIDN : 1127019101

Jabatan Fungsional : Tenaga Pengajar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Nomor HP : 085248850205
Alamat Email : mutiaranipionera@gmail.com

Nama Anggota 1 : Dr. Tazkiyatunnafs Elhawwa, S.Pd.I., M.Pd.
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama Anggota 2 : Dr. Nurul Hikmah Kartini, S.Si., M.Pd
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Mahasiswa yang terlibat : 1. Nama / NIM: Mimin Maulida / 20.41.022404
2. Nama / NIM: Ayu Cahya Milanti / 20.41.023071

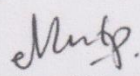
Biaya Penelitian : Rp. 10.000.000

Kaprodi, Desember 2021  (Supriadi, M.Pd.I) NIK. 14.0402.005	Laporan Pengabdian sudah terdata di prodi
--	---

Palangka Raya, 02-Desember-2021

Mengetahui,
Dekan,

(M. Fu. Kandhani, M.Pd.I)
NIK. 15.0402.006

Peneliti

(Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd)
NIDN. 1127019101

Menyetujui,
Kepala LP2M UM Palangkaraya

(Dr. Nurul Hikmah Kartini, S.Si., M.Pd)
NIK. 12.0203.008

RINGKASAN

Mengingat pemberlakuan pembelajaran online bagi anak – anak tingkat sekolah dasar selama pandemic Covid-19, para guru dituntut untuk. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melatih dan mendampingi para guru dalam membuat video interaktif sebagai media presentasi penyampai bahan ajar yang dilengkapi konten audio visual. Media yang dipergunakan tersebut berupa program Canva, yang diakses para peserta secara online (berbasis digital). Untuk mengetahui ketercapaian kegiatan ini, pengumpulan data dilakukan melalui dua bentuk instrumen berupa lembar *peer assessment* guru dan kepuasan peserta pelatihan. Adanya *peer assement* ditujukan untuk mengetahui antusiasme para guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan serta potensinya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dinilai dari perspektif rekan sejawat. Disamping itu, instrumen kepuasan peserta pelatihan diperlukan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh baik dari teknis persiapan maupun kompetensi diri dari tim pelaksana (pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial). Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa seluruh guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini menurut penilaian rekan sejawatnya, dan sebanyak 79% peserta merasa sangat puas terhadap pelatihan yang telah diberikan. Setiap indikator yang mencerminkan 4 bentuk kompetensi tim pelaksana meliputi kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial dinilai berhasil untuk mencapai tujuan dari pelatihan ini, yaitu agar para guru dapat memanfaatkan media presentasi yang dilengkapi konten audio visual untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa – siswanya.

Bab I. Pendahuluan

Semenjak pandemi Covid-19 melanda, Indonesia mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi sekolah dari rumah atau yang sering disebut dengan pembelajaran daring atau *online* (berdasarkan SE Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020). Perubahan ini memberikan dampak yang sangat signifikan bagi guru dalam mempersiapkan segala perangkat pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Khusus bagi guru-guru di tingkat sekolah dasar, menjadi tantangan tersendiri untuk mengajarkan materi tanpa melakukan interaksi langsung dengan siswanya dimana mereka merupakan anak-anak yang belum terbiasa disuguhi berbagai bentuk teknologi dalam belajar.

Oleh karenanya, penting bagi guru sekolah dasar untuk memahami karakteristik siswa yang diajarnya agar mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermanfaat dan penuh makna. Seperti yang diketahui, siswa sekolah dasar lebih mudah merasa jenuh saat belajar. Kejenuhan ini pada dasarnya dapat diatasi dengan kegiatan yang dinamis karena pada hakikatnya, anak-anak usia sekolah dasar menyukai pembelajaran yang menyenangkan (Maryono, 2017). Untuk itu, media pembelajaran yang mampu menarik rasa ingin tahu mereka sangatlah dibutuhkan (Asnadi *et al.*, 2018). Dalam memilih media tersebut, perlu untuk mempertimbangkan beberapa hal diantaranya daya tarik, isi/materi pelajaran yang ingin disampaikan, biaya serta keefektifannya dalam pembelajaran (Fajriah *et al.*, 2019). Selain itu, guru sekolah dasar dituntut untuk memiliki kemampuan beradaptasi sehingga dapat terus berinovasi dalam memanfaatkan unsur teknologi untuk mengajar yang bersesuaian dengan kebutuhan siswanya.

SDIT Al-Qonita merupakan salah satu sekolah dasar swasta di Palangkaraya yang turut memandang pentingnya membelajarkan para siswa sesuai hakikat mereka sebagai anak-anak. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi kunci ketersampaiannya materi ajar kepada siswa. Berdasarkan hasil observasi awal tim ini, para guru SDIT Al-Qonita harus memastikan bahwa materi ajar yang disampaikannya harus secara efektif diterima siswa, mampu membangun interaksi aktif bersama siswa sekalipun melalui kelas daring serta menciptakan suasana yang menyenangkan saat mengajari siswa. Namun hal yang menjadi evaluasi utamanya adalah bagaimana mengemas materi yang tertera dibuku pegangan siswa agar lebih menarik bagi mereka untuk dapat dipelajari secara mandiri di rumah.

Berkaitan dengan hal itu, 78% guru merasa perlu untuk meng-*update* dan meningkatkan penguasaannya dalam mengoperasikan media digital yang mampu mempresentasikan inovasi guru

dalam menyampaikan materi pelajaran. Sebanyak 89% guru berusia produktif yang mengajar di sekolah ini memberikan semangat lebih dan menyambut baik diadakannya pendampingan dan pelatihan pembuatan video interaktif sebagai media penyampai bahan ajar. Terlebih lagi dengan kondisi pandemik saat ini yang memaksa para guru untuk meningkatkan pengetahuan dan penguasaan terhadap penggunaan teknologi.

Tujuan dari pelatihan dan pendampingan ini adalah agar para guru dapat memanfaatkan media presentasi yang dilengkapi konten audio visual untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa – siswanya. Pada pendampingan pelatihan pembuatan video interaktif ini, program yang digunakan adalah Canva. Program ini menjadi alternatif bagi para guru karena bersifat mudah digunakan dan membantu dalam mendesain media ajar, khususnya. Jumlah peserta yang akan mengikuti pelatihan ini sebanyak 15 orang guru dari SDIT Al-Qonita Palangkaraya. Hasil dari pelatihan ini diharapkan para guru sudah mampu membuat materi dan video presentasi yang menarik dengan menggunakan program Canva dalam proses belajar mengajar khususnya selama masa belajar mengajar secara *daring*.

Bab II. Solusi Permasalahan

Dalam pembelajaran *daring* peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli et al., 2018). Guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Guru sebagai motivator dan fasilitator harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran (Yulianti, 2019). Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017).

Hal ini dapat dicapai jika pembelajaran didesain dengan menarik sehingga efektif digunakan. Kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis (Gafur, 2012). Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi suatu keharusan sebagai bagian dari penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas di sekolah. Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilaksanakan secara

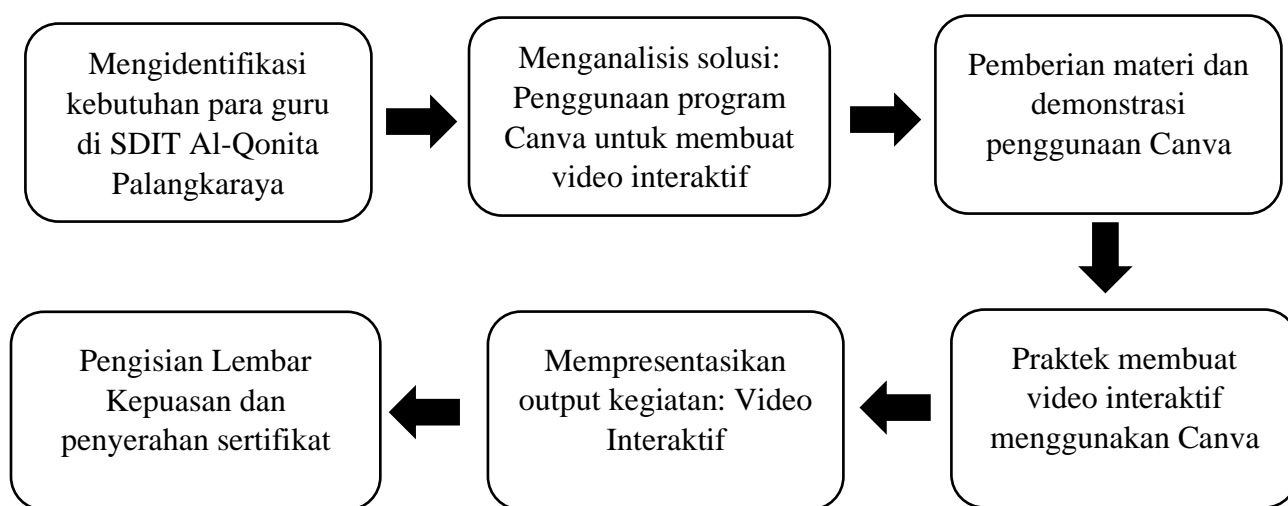
komprehensif dan berkesinambungan pada segala aspek kehidupan (Rahmatullah & Inanna, 2017). Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah *et al.*, 2019). Untuk itu dibutuhkan penguasaan IPTEK, strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kelas (Ramli *et al.*, 2018). Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas dengan bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik (Farmawati *et al.*, 2018). Dalam hal ini, media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Sebab, melalui media ini diharapkan pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli *et al.*, 2018). Selaras dengan capaian di atas, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani *et al.*, 2014). Lebih lanjut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran (West *et al.*, 2016). Kelebihan Media Audio visual yaitu pesan lisan dan tulisan dapat disajikan dengan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan dapat digunakan untuk pembelajaran tutorial.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pembuatan media audio visual yang diperuntukan sebagai media ajar dalam melaksanakan pembelajaran daring merupakan hal yang dibutuhkan bagi para guru di SDIT Al-Qonita. Canva dipilih sebagai salah satu program untuk mendesain media pembelajaran yang menarik bagi para siswa di sekolah dasar, khususnya SDIT Al-Qonita Palangara. Canva merupakan program online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Di canva ini, tersedia banyak *template* yang bisa digunakan untuk berbagai bidang kebutuhan seperti poster, presentasi, laporan, sertifikat, sampul buku, video, grafik organizer hingga storyboard. Adapaun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.

Bab III. Metode Pelaksanaan

Bentuk kegiatan pada pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan penggunaan program Canva, yang akan diikuti oleh 15 guru di SDIT Al-Qonita. Pelatihan dan pendampingan ini dilakukan melalui beberapa metode seperti ceramah, diskusi, demonstrasi/peragaan dan praktek langsung bersama para guru. Diakhir kegiatan, masing-masing guru diharapkan mampu menghasilkan sebuah video interaktif dengan mengoperasikan program Canva seperti yang telah dilatih serta mengisi lembar amgket tentang kepuasan, kritik maupun saran terhadap pelaksana kegiatan. Tahapan kegiatan ini dapat tersaji dalam diagram alir berikut:



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan Pengabdian yang dilakukan di Al Qonita secara tatap muka sebanyak tiga kali (3x) pertemuan pada bulan Juli 2021 bertempat di aula SDIT Al-Qonita. Kegiatan ini akan diikuti oleh 15 orang peserta termasuk di dalamnya Kepala Sekolah SDIT Al-Qonita. Ketua tim Pengabdian Masyarakat ini adalah Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd, Dr. Tazkiyatunnafs Elhawwa, S.Pd.I., M.Pd dan Dr. Nurul Hikmah Kartini, S.Si., M.Pd. selaku anggota, serta melibatkan beberapa mahasiswa aktif dari Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Terkait pemaparan tentang penggunaan program Canva dan materi terkait lainnya seperti penjelasan tentang paradigma pembelajaran jarak jauh serta kebutuhan media pembelajaran interaktif dan kreatif di tengah Pandemi Covid-19, kegiatan ini mengundang Husnul Khatmi, S.Sos., M.Pd. sebagai narasumber.

Harapan kami sebagai tim Pengabdian Masyarakat adalah agar para guru dapat meningkatkan rasa antusias untuk memperkaya pengalaman belajar siswanya dan dapat mengembangkan sendiri bahan atau media ajarnya menggunakan aplikasi Canva.

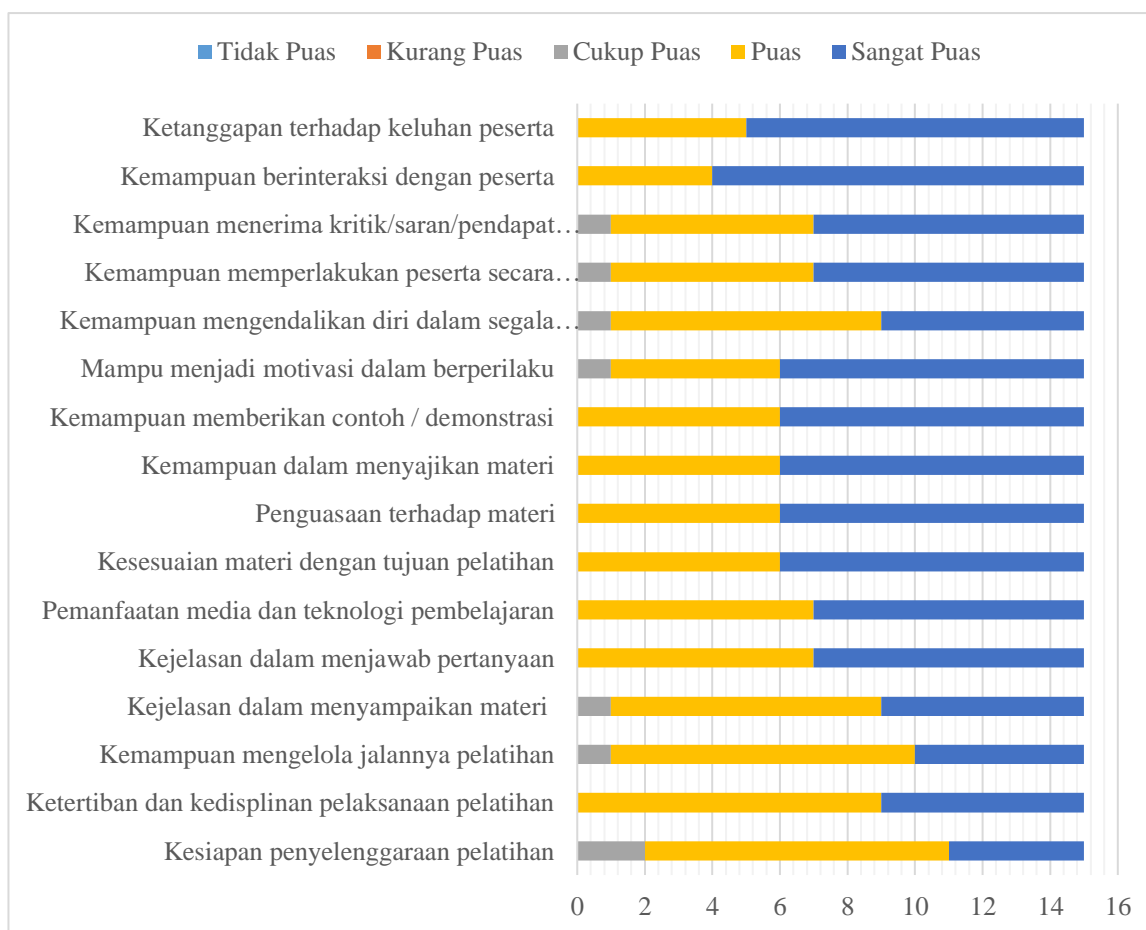
Bab IV. Pembahasan Kegiatan

Dalam mendeskripsikan ketercapaian pelatihan dan pendampingan kegiatan, tim menganalisa hasil angket dari instrumen *peer assessment* guru dan kepuasan peserta pelatihan. Penyusunan instrumen *peer assessment* dilakukan berdasarkan rekomendasi dari kepala sekolah untuk mengetahui antusiasme para guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan serta potensinya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dinilai dari perspektif rekan sejawat. Disamping itu, instrumen kepuasan peserta pelatihan diperlukan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh baik dari teknis persiapan maupun kompetensi diri dari tim pelaksana (pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial) dengan mengadaptasi indikator pada kegiatan serupa oleh Meirejeki dkk. (2020). Adapun rekapitulasi hasil dari kedua instrumen ini tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi *Peer Assessment* Peserta Pelatihan

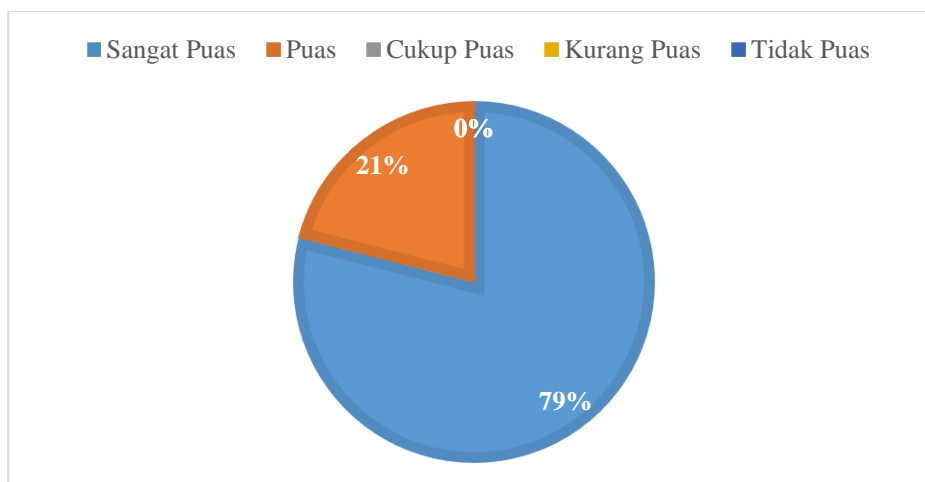


Tabel 4.2 Rekapitulasi Tingkat Kepuasan Peserta Pelatihan



Data pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa seluruh guru sebagai peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini menurut penilaian rekan sejawatnya. Antusiasme para guru terlihat dari bagaimana mereka menekuni setiap langkah – langkah pelatihan secara seksama dan kooperatif. Para guru pun mau menggali kemampuan diri dan memperkaya informasi dengan membuka diri untuk berkonsultasi. Hal ini sekaligus memberikan gambaran bahwa para guru sangat menerima adanya pemanfaatan media digital dalam mengembangkan bahan ajar sehingga kepala sekolah pun meyakini bahwa para guru SDIT Al-Qonita Palangkaraya berpotensi tinggi untuk meningkatkan performa praktek pengajarannya.

Dalam hal pelaksanaan kegiatan, seperti yang tersaji pada tabel 4.2, terlihat bahwa kategori yang paling dominan muncul di setiap indikator pelatihan adalah “Puas” dan “Sangat Puas”. Secara terperinci, prosentasi penilaian keseluruhan peserta tertuang dalam diagram berikut:



Gambar 2. Persentase Tingkat Kepuasan Peserta

Pada diagram di atas, sebanyak 79% peserta merasa sangat puas terhadap pelatihan yang telah diberikan. Setiap indikator yang mencerminkan 4 bentuk kompetensi tim pelaksana meliputi kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial dinilai berhasil untuk mencapai tujuan dari pelatihan ini, yaitu agar para guru dapat memanfaatkan media presentasi yang dilengkapi konten audio visual untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa – siswanya.

Bab V. Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan terkait penggunaan media digital, khususnya pengaplikasian program Canva, dalam mengembangkan bahan ajar sangat diperlukan oleh para guru SDIT Al-Qonita Palangkaraya. Bahkan, tidak menutup kemungkinan jika seluruh guru – guru di sekolah lain pun juga memerlukannya, terlebih dengan kondisi pandemik saat ini. Walaupun sudah memasuki era *new normal* dan isu dibukanya kelas luring kembali santer digaungkan, namun media digital akan terus berkembang dan dibutuhkan. Penggunaan program Canva sangat membantu para guru sebagai media penyampai bahan ajar yang dapat dikemas sesuai kebutuhan, tidak menuntut *skill* khusus dalam pengoperasikannya, memberikan tampilan yang sangat menarik dan interaktif sehingga konten sederhana akan terlihat lebih profesional, fitur – fiturnya memberikan efisiensi waktu dan tenaga, file yang dikerjakan secara otomatis tersimpan walaupun belum diunduh, serta masih banyak keunggulan lain yang dapat guru peroleh. Untuk itu, kami sangat merekomendasikan sekali adanya suatu diseminasi inovasi terhadap penggunaan media digital yang *simple* namun

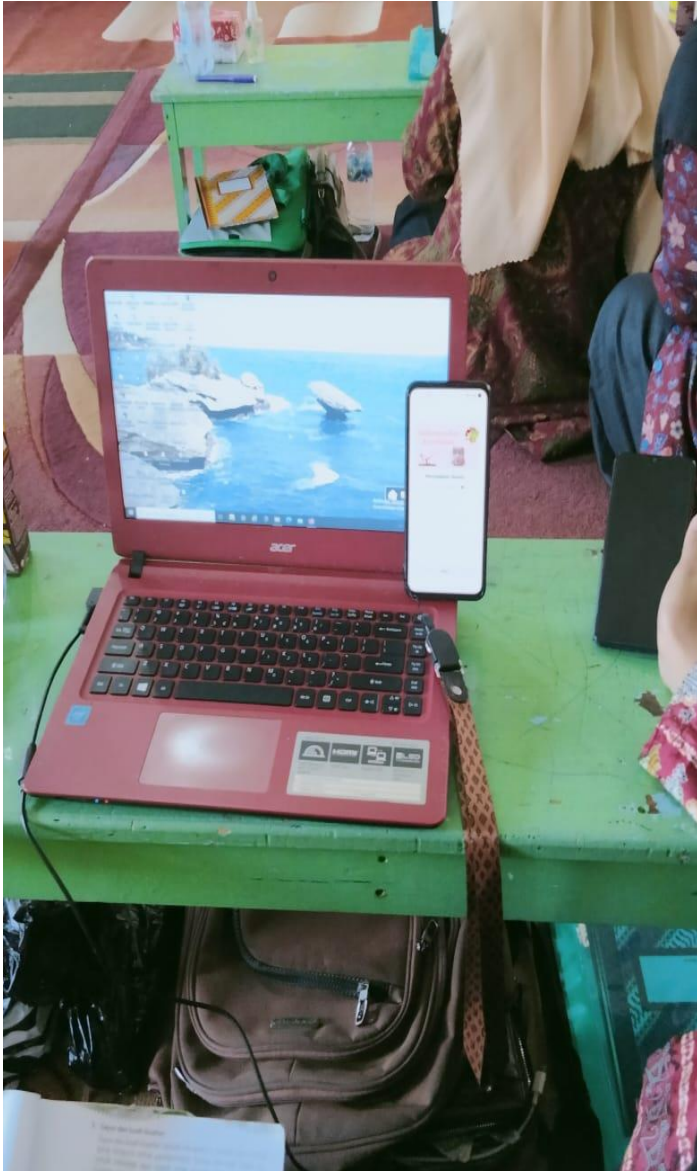
powerful bagi guru bahkan tanpa keahlian TI sekalipun, salah satunya program Canva, dalam mengembangkan bahan ajar. Guru dan siswa harus menyadari bahwa pemanfaatan media digital secara aktif dan positif akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan penyelenggaraan Pendidikan.

Daftar Pustaka

- Asnadi, I.W.S.W., Ratminingsih, N.M. & Myartawan, I.P.N.W. (2018). Primary Teachers and Students Perception on the Use of ICT-Based Interactive Game in English Language Teaching. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1).
- Boholano, H. (2017). "Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29.
- Fajriah, N., Gani, S.A. & Samad, I.A. (2019). Students' Perceptions toward Teacher's Teaching Strategies, Personal Competence, and School Facilities. *English Education Journal*, 10(1).
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada SMA Negeri di Kota Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23.
- Gafur, A. (2012). *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Maryono. (2017). *Atmosfer Sekolah Dasar dan Implikasinya bagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1).
- Meirejeki, I. N., Nurjaya, I. N., Darlina, L & Wahyuni, L. M. (2020). Kepuasan Peserta Pelatihan terhadap Pelaksanaan pelatihan Bahasa Jepang di Desa Wisata Mas Ubud, Kabupaten Gianyar. *Jurnal Alpakasi Ipteks BHAKTI PERSADA*, 6(2), 136-146.
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 700–704.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). "Ethnopedagogi dalam pembelajaran ekonomi". *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284–288.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar". *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). "the Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. *Language Circle*". *Journal of Language and Literature*, 8(2), 143–149
- West, R. E., Thomas, R. A., Bodily, R., Wright, C., & Borup, J. (2016). "An analysis of instructional design and technology departments". *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 869–888.
- Yulianti, Y. (2019). "Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi". *Pinisi Business Administration Review*, 1(2).

Lampiran 1. Foto Kegiatan







Lampiran 2. Penggunaan Anggaran Biaya (laporan keuangan)

1. Honorarium				
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Honor (Rp)
Enumerator	5	OK	300.000	1.500.000
Nara Sumber	1	OK	2.500.000	2.500.000
Dokumentasi	1	OK	1.050.000	1.050.000
Subtotal (Rp)				5.050.000
2. Bahan habis pakai				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Honor (Rp)
ATK (374.500)				
1. Kertas HVS	1	Rim	50.000	50.000
2. Tinta Printer Hitam Epson	1	Botol	55.000	55.000
3. Map kancing	17	Pcs	3.750	63.750
4. Pulpen	17	Pcs	2.750	46.750
5. Buku kwarto	17	Pcs	9.000	153.000
6. Map folio	2	Pcs	1.300	2.600
7. Amplop	17	Pcs	200	3.400
Spanduk (3 meter)	1	OK	120.000	120.000
Materai 10000	7	Buah	12.000	84.000
Cetak dan Penggandaan Laporan	5	Eks	31.300	156.500
Cetak dan Penggandaan Usulan	5	Eks	25.000	125.000
Paket kuota peserta	15	OK	100.000	1.500.000
Paket kuota Narasumber	1	OK	150.000	150.000
Konsumsi Peserta	25	OK	35.000	875.000
Snack Peserta	25	OK	15.000	375.000
Paket Kuota Panitia	5	OK	50.000	250.000
Konsumsi Rapat Tim	5	Paket	40.000	200.000
Transport tim	5	OK	30.000	150.000
Desain dan Cetak Sertifikat	17	Eks	20.000	340.000
Souvenir plakat	1	Eks	150.000	150.000
Kebersihan	1	OK	100.000	100.000
Subtotal (Rp)				4.950.000
Total Penggunaan Anggaran Biaya* (Rp)				10.000.000

Lampiran 3. Surat Menyurat

Lampiran 2.

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA

Pada hari ini, Rabu tanggal Dua Puluh Delapan Bulan April Tahun Dua Ribu Dua Puluh Satu, yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd
Jabatan : Dosen Tetap Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
Alamat : Jl. Manunggal I No. 62 Palangkaraya

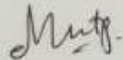
Selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

2. Nama : Siti Romlah, Lc.M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah SDIT Al-Qonita Palangkaraya
Alamat : Jl. Seth Adji Ujung Komplek Damai Sejahtera Griya Taman Asri No. 1 Palangkaraya

Selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

Pihak pertama dan kedua menyatakan bersedia untuk bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGGUNAAN PROGRAM CANVA DALAM PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA AJAR BAGI GURU SEKOLAH DASAR", diajukan oleh pihak pertama pada skema Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Palangkaraya tahun 2021, dan apabila disetujui pernyataannya, akan siap bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

Pihak Pertama,



Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd
NIDN. 1127019101

Pihak Kedua,



Siti Romlah, Lc.M.Pd

Lampiran 4. Link Luaran/yang terkait Bukti Luaran dan Target Capaian

- a. Chanel youtube : SDIT AL QONITA PALANGKARAYA
Link video kegiatan : <https://www.youtube.com/watch?v=kA2pHc8vG0s>
- b. Submit pada Al-Asasiyya Journal of Basic Education (AJBE)

PENILAIAN PROPOSAL PENGABDIAN MASYARAKAT

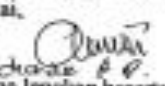
Judul : Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Interaktif sebagai Media Ajar Menggunakan Program Canva bagi Guru SDIT Al-Qonita Palangkaraya
 Nama Ketua : Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

PENILAIAN PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Judul : Pelatihan dan pendampingan pembuatan video interaktif sebagai media ajar
 Anggota : ICB Miskin
 Biaya di proposal : Rp. 10.000.000
 Biaya hasil review : Rp.

No	Komponen Penilaian	Skor	Bobot (%)	Nilai
1.	Rekam Jejak Pengusul			
	a. Kualitas dan kuantitas publikasi artikel di jurnal ilmiah	4	5	0,2
	b. Kualitas dan kuantitas publikasi dalam prosiding	4	5	0,2
	c. Kuantitas dan status perolehan KI	4	2,5	0,1
	d. Rekam jejak anggota	4	2,5	0,1
2.	Usulan			
	a. Ketajaman analisis situasi permasalahan mitra sasaran	4	10	0,4
	b. Rumusan masalah prioritas mitra	4	10	0,4
	c. Kesesuaian kompetensi tim untuk menyelesaikan permasalahan mitra	4	10	0,4
	d. Metode pelaksanaan, solusi, dan rencana kegiatan yang ditawarkan	4	15	0,6
	e. Kesesuaian penguasaan tim pelaksana	4	5	0,2
	f. Kualitas iptek yang ditawarkan (hasil penelitian)	4	5	0,2
	g. Kualitas luaran wajib yang dijanjikan	4	5	0,2
	h. Kewajaran tahapan target capaian luaran wajib	4	5	0,2
	i. Kesesuaian jadwal	4	5	0,2
	j. Kewajaran RAB usulan	4	10	0,4
	k. Kontribusi partisipasi mitra	4	5	0,2
	Jumlah		100	4

Keterangan :
 Skor: (1 = sangat kurang; 2 = kurang; 3 = cukup; 4 = baik; 5 = sangat baik)
 Nilai = bobot x skor - tidak ada point negatif di RAB. Persewaan.
 Komentar Penilai: - jumlah ach target bagian sumbu.
 - tidak ada rencana luaran wajib (laporan akhir, video, jurnal).
 - mohon membandingkan rencana tersebut dulu.
 - jumlah anggota < 3 tidak bisa produksi.

Palangka Raya,
 Penilai

 Mutiarani Pionera, M.Pd.
 (Nama lengkap beserta gelar)
 NIDN.

FORMULIR PENILAIAN PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT	Kode/No.	Tanggal Terbit	Revisi	Halaman
	FILP3MPTIG.04-2.c	12 Februari 2020	0	1 dari 1

Borang Penilaian Monitoring dan Evaluasi & Seminar Hasil

Judul : Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video
Interaktif sebagai Media Ajar Menggunakan Program Canva bagi Guru
SDIT Al-Qonita Palangkaraya

Nama Ketua : Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Komponen Penilaian	Skor	Bobot (%)	Nilai
1.	Kemajuan ketercapaian luaran wajib		20	
2.	Kemajuan ketercapaian luaran tambahan		10	
3.	Tingkat ketercapaian keberdayaan		10	
4.	Kesesuaian program dengan rencana kegiatan		20	
5.	Integritas, dedikasi, kekompakan dan intensitas tim pelaksana dalam kegiatan di lapangan		20	
6.	Tingkat partisipasi mitra sasaran		20	
	Jumlah		100	

Keterangan:

Skor: (1 =sangat kurang; 2=kurang; 3=cukup; 4=baik; 5=sangat baik)

Nilai = bobot x skor

Komentar Penilai:

Palangkaraya,

Penilai,

(.....)

NIDN.