

LAPORAN PROGRAM PPM



Judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Melalui
Pembuatan E-Module dengan Flipbook Guna Meningkatkan
Kompetensi Mengajar Guru**

Oleh

- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| 1. Drs. Muhammad Munir, M.Pd. | NIP. 19630512 198901 1 001 |
| 2. Ahmad Awaluddin Baiti, M.Pd. | NIP. 19870414 201504 1 002 |
| 3. Muhammad Izzuddin Mahali, M.Cs. | NIP. 19841209 201504 1 001 |
| 4. Bonita Destiana, M.Pd. | NIK. 11501891 202537 |
| 5. Akbar Aliyavi | NIM. 13502241012 |
| 6. Dwi Marlina | NIM. 13502244007 |
| 7. Erry Eka Kurniawan | NIM. 13502241023 |

**Dibiayai DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian
Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program PPM Pengembangan
Wilayah Tahun Anggaran 2016 Nomor: 272a/PPM-PW/UN34.21/2016
Tanggal 4 April 2016**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2016**

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PPM PENGEMBANGAN WILAYAH
UNIVERSITAS NERGERI YOGYAKARTA**

1. **Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi melalui Pembuatan *E-Module* dengan *Flipbook* guna Meningkatkan Kompetensi Mengajar Guru**
2. **Ketua Pelaksana Pengabdian :**
 - a. Nama Lengkap dengan Gelar : Muhammad Munir, M.Pd
 - b. NIP : 19630512 198901 1 001
 - c. Pangkat / Golongan : Penata/IIIc
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
 - f. Bidang Keahlian : Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
 - g. Alamat Rumah : Babadan RT 06 RW 02
Purwomartani Kalasan, Sleman DIY
 - h. No. Telp Rumah/HP : 081904025748
3. **Personalia**
 - a. Jumlah Anggota Pelaksana : 4 orang
 - b. Jumlah Pembantu Pelaksana : 0 orang
 - c. Jumlah Mahasiswa : 3 orang
4. **Jangka Waktu Kegiatan : 7 bulan**
5. **Bentuk Kegiatan : PPM Pengembangan Wilayah**
6. **Sifat Kegiatan : Pelatihan *E-Module***
7. **Anggaran Biaya yang Diusulkan**
 - a. Sumber dari DIPA PPs UNY : Rp 15.000.000,00
 - b. Sumber lain : Rp -
 - Jumlah : Rp 15.000.000,00

Yogyakarta, 31 Oktober 2016



Mengetahui:
Dean Fakultas Teknik

Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Ketua Pelaksana,

Muhammad Munir, M.Pd
NIP. 19630512 198901 1 001



Menyetujui:
Ketua LPPM

Dr. Suyanta, M.Si.
NIP. 196605081992031002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Situasi	1
B. Identifikasi dan Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Kegiatann.....	4
D. Manfaat Kegiatan	5
BAB II METODE KEGIATAN PPM	
A. Kerangka Pemecahan Masalah	6
B. Khalayak Sasaran PPM	6
C. Metode Kegiatan	7
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN	
A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM	8
B. Pembahasan Pelaksanaan Kegiatan PPM	9
C. Evaluasi Kegiatan	12
D. Faktor Pendukung	13
E. Faktor Penghambat	13
BAB IV PENUTUP	
A. Simpulan.....	14
B. Saran	14
DAFTAR PUSTAKA	15
LAMPIRAN.....	16

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dewasa ini menuntut para pendidik untuk terampil menggunakan dan memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dan mengakses ilmu pengetahuan yang lebih luas. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media untuk membantu menyampaikan materi pada proses belajar mengajar. Pembuatan media tersebut bertujuan membuat proses belajar mengajar menjadi berjalan lebih efektif, menarik, dan dapat memancing kreativitas peserta didik.

Pada proses pembelajaran, ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Menurut Azhar Arsyad (2007: 4), apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, 2) bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, 4) siswa dapat melakukan aktivitas lain selain mendengarkan uraian guru, seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan melakukan. (Nana Sudjana dan Rivai, 2010:2)

Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Selain pencapaian tujuan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bagi para siswa.

Dalam proses belajar mengajar yang telah menerapkan kurikulum 2013, siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah. Oleh karena itu, sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan teknologi multimedia. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi.

Sementara itu realitas yang ada dan terjadi terjadi di lapangan saat ini, ada kesan bahwa guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada guna mengembangkan media pembelajaran. Sebagian besar dari mereka masih berpredikat sebagai pelaksana kurikulum, bahkan di antara kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan lebih bersifat rutinitas. Kondisi di lapangan menunjukkan adanya keterbatasan media pembelajaran baik jenis maupun jumlahnya, serta kemampuan guru memanfaatkan media juga masih kurang. Suasana kelas kurang memotivasi peserta didik melakukan kegiatan belajar. Demikian juga interaksi pembelajaran belum optimal. Hal ini dapat menyebabkan motivasi dan kesiapan belajar peserta didik juga rendah, padahal lingkup materi pembelajaran saat ini sangat luas, serta laju perubahan di bidang ilmu, teknologi dan seni berjalan begitu cepat.

Berdasarkan kondisi tersebut, salah satu kendala pengembangan media pembelajaran adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangannya oleh para guru, sehingga pengembangan materi pembelajaran berbasis teknologi kurang optimal. Apabila para guru mampu memanfaatkan, lebih-lebih mengembangkan pembelajaran yang berbasis teknologi maka dipastikan mutu pembelajaran akan meningkat lebih baik, terutama jika dikaitkan dengan era saat ini yang dicirikan oleh teknologi informasi.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Flipbook. Seiring dengan perkembangan zaman, telah banyak vendor yang menyediakan software untuk membuat media Flipbook. Hal ini tentunya akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemauan belajar siswa. Keuntungan dari perangkat lunak ini adalah karena program ini sudah tersedia dan mudah didapatkan secara gratis.

Meskipun program ini sederhana, namun dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran. Program ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video. Dengan demikian, program ini mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga permainan. Tampilan yang dihasilkan dari program ini bisa semenarik program yang dibuat dengan program yang canggih, semisal flash.

Sajian audio visual dalam media ini akan menjadikan visualisasi lebih menarik sehingga membuat pengguna lebih leluasa memilih, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Proses belajar mengajar di sekolah seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).

Berdasarkan manfaat tersebut, kegiatan pelatihan ini sangat penting untuk diselenggarakan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan program Flipbook yang bagi para guru SMP ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran. Penguasaan guru dalam membuat media pembelajaran Flipbook nantinya diharapkan dapat memotivasi minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Objek yang menjadi sasaran kegiatan ini berjumlah 25 orang, yang terdiri dari guru-guru mapel di SMPN 1 Wonosari di Kabupaten Gunungkidul. Pemilihan objek dan lokasi ini karena guru-guru belum optimal dalam pembuatan dan penerapan media pembelajaran, padahal sekolah sudah memiliki laboratorium komputer yang lengkap, sehingga dapat diasumsikan bahwa penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar sudah sangat familiar.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tuntutan bagi guru dalam pengembangan multimedia interaktif.
2. Guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi guna mengembangkan media pembelajaran.
3. Keterbatasan media pembelajaran baik jenis maupun jumlah.
4. Kemampuan guru memanfaatkan media juga masih kurang.
5. Interaksi pembelajaran yang belum optimal dan rendahnya motivasi belajar siswa.
6. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi guna pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif.
7. Perlunya pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan kompetensi guru.

C. Tujuan Kegiatan

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka tujuan dalam kegiatan ini diarahkan untuk:

1. Meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.
2. Tercapainya proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif.
3. Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

D. Manfaat Kegiatan

Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan ini antara lain:

1. Bagi guru
 - a. Meningkatkan kompetensi dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis IT;
 - b. Menambah wawasan tentang macam-macam media pembelajaran;
 - c. Mampu menyesuaikan antara media pembelajaran yang digunakan dengan materi yang disampaikan;
2. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar;
 - b. Meningkatkan prestasi belajar siswa;
 - c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi;
 - d. Terpenuhinya proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif;
3. Bagi sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran;
 - b. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia di sekolah
 - c. Meningkatkan mutu lulusan;
 - d. Meningkatkan daya saing sekolah;
4. Bagi universitas
 - a. Meningkatkan kualitas kegiatan PPM bagi dosen berbasis kebutuhan masyarakat dan pengembangan masyarakat ;
 - b. Mencapai visi UNY dalam rangka mencerdaskan anak bangsa;
5. Bagi masyarakat

Memacu setiap anggota masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan;

BAB II

METODE KEGIATAN PPM

A. Kerangka Pemecahan masalah

Seiring bertambahnya kemajuan teknologi dan tuntutan masyarakat serta dunia industri, dunia pendidikan diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkompoten. Saat ini masih banyak ditemui kegiatan belajar mengajar yang masih bersifat konvensional dan Guru SMP N 1 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul belum mampu membuat media pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan kompetensi guru dalam hal pembuatan dan pengembangan media pembelajaran serta penambahan wawasan seorang guru dalam pembuatan media pembelajaran yang variatif, menarik, dan kreatif sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kompetensi lulusan.

Pada kegiatan ini akan disampaikan bagaimana cara meningkatkan kemampuan Guru SMP N 1 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul dalam mengembangkan media pembelajaran, dalam hal ini pembuatan media dengan menggunakan Flipbook.

B. Khalayak Sasaran PPM

Sasaran kegiatan ini adalah guru-guru bidang studi semua mata pelajaran (mapel) di SMPN 1 Wonosari, Gunungkidul. Jumlah peserta pelatihan ini sebanyak 25 orang peserta. Alasan dipilihnya guru-guru pada jenjang SMP sebagai objek pelatihan karena di jenjang ini diperlukan metode penyampaian pelajaran yang lebih atraktif dan interaktif. Salah satu penunjang media pembelajaran yang menarik dan relatif mudah digunakan adalah program media pembelajaran berupa *Flipbook*.

Disamping itu, alasan dipilihnya SMPN 1 Wonosari, Gunungkidul karena dianggap strategis untuk dilibatkan dalam kegiatan PPM. Hal ini dikarenakan, ketersediaan laboratorium komputer yang sudah memadai untuk keperluan pelatihan, serta seringnya lokasi yang digunakan sebagai tempat

pelatihan MGMP wilayah tersebut, sehingga subjek sasaran PPM ini nantinya diharapkan dapat menyebarluaskan hasil kegiatan kepada pihak lain.

C. Metode kegiatan

Metode kegiatan PPM ini adalah menggunakan metode tutorial dan simulasi. Berikut langkah – langkah kegiatan PPM :

1. Guru SMPN 1 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul diberi materi mulai dari pra produksi, produksi, dan *finishing* pembuatan E-Modul menggunakan flipbook
2. Tim melakukan pendampingan dan bimbingan terhadap para Guru SMPN 1 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul sebagai peserta pelatihan dalam setiap sesi.
3. Setelah pemberian materi, para guru SMPN 1 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul peserta membuat media pembelajaran, dimulai dari perencanaan, persiapan bahan, storyboard, eksekusi, dan *finishing* menjadi sebuah media pembelajaran yang utuh.
4. Kriteria keberhasilan kegiatan pelatihan adalah 70% dari total Guru SMPN 1 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul sebagai peserta pelatihan berhasil membuat E-Modul dengan flipbook

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

Kegiatan pelaksanaan kegiatan PPM diselenggarakan untuk : (1) meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi; (2) tercapainya proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif. (3) meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Pelaksanaan pelatihan pembuatan E – module ini dilaksanakan pada tanggal 18-21 Juli tahun 2016 di SMPN 1 Wonosari. Diikuti oleh 49 orang guru. Materi disampaikan oleh 3 pemateri dari Prodi Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

Hasil kegiatan PPM ini dapat dijabarkan satu – persatu berdasarkan urutan materi yang disajikan selama pelatihan sebagai berikut :

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada bagian ini dibahas mengenai media pembelajaran. Bagaimana fungsi dan peran media dalam proses pembelajaran.

2. Modul Vs E Modul

Bagian ini mempelajari tentang perbandingan media konvensional dengan media menggunakan elektronik

3. Storyboard

Bagian ini menjelaskan tentang pentingnya storyboard dalam pembuatan flipbook serta langkah - langkahnya

4. Pengenalan Flipbook dan tutorialnya

Mengenalkan flipbook sebagai salah satu media pembelajaran serta mengajarkan pembuatannya.

B. Pembahasan Pelaksanaan Kegiatan PPM

Secara keseluruhan program kegiatan PPM ini dapat diselenggarakan dengan baik yang ditandai dengan telah diikuti peserta melebihi target maksimal. Selama pelatihan berlangsung para peserta antusias mendengarkan paparan dari pemateri, sebagai berikut:

- Pemberian materi mengenai media pendidikan berjalan lancar disampaikan oleh Bapak Muhammad Munir, M.Pd.
- Pemberian materi Modul vs E-Module disampaikan oleh Ibu Nuryake Fajaryati, M.Pd.
- Tahap pelaksanaan pembuatan storyboard dan pembuatan E-Module disampaikan oleh Muhammad Izzuddin, M.Cs, Ahmad Awaluddin B., M.Pd. dan Bonita Destiana, M.Pd. serta didampingi mahasiswa.

Sebelum masuk tutorial pembuatan modul pembelajaran dengan menggunakan flipbook maker, tahap awal yang dilakukan oleh guru adalah membuat *storyboard* modul yang akan dibuat.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan emodul dengan flipbook maker ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar. Langkah-langkah pembuatan *e-modul* dengan *flipbook maker*

Contoh pembuatan storyboard sederhana ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

<p>Tahap 1.</p>  <p>Menambah gambar</p>	<p>Pada tahap 1 guru membuat halaman cover</p>
<p>Tahap 2</p>  <p>Memasukkan file pdf</p>	<p>Tapap 2 memasukkan materi dalam bentuk pdf ke dalam flipbook maker</p>
<p>Tahap 3</p>  <ul style="list-style-type: none">- Menambah teks- menambah animasi- menambah musik	<p>Tahap 3 mulai menambah gambar, teks, animasi, musik ke dalam cover dan isi materi.</p>

<p>Tahap 4</p>  <p>Memasukkan file video</p>	<p>Guru juga dapat menambahkan/ menyisipkan video di halaman materi modul.</p>
<p>Tahap 5</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Menambah teks - menambah animasi 	<p>Di akhir modul, guru bisa menambah teks dan animasi pada cover belakang modul.</p>

Para peserta sangat antusias untuk mengikuti pelatihan ini. Mereka menganggap pelatihan ini berguna bagi mereka karena hasilnya menarik. Dari awal sudah diberitahukan bahwa peserta diwajibkan untuk membawa materi dan laptop. Masih banyak guru – guru yang kesulitan dalam mengoperasikan laptop. Dalam pelaksanaanya dibimbing oleh para pemateri. Para peserta sudah diberikan materi dalam bentuk softcopy ke dalam flashdisk

C. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilihat dari tingkat kepuasan peserta sebagai peserta kegiatan PPM terhadap pelaksanaan PPM, maka diakhir kegiatan para peserta diberikan angket kepuasan pelaksanaan PPM. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh:

Tabel 1. Pengukuran Kepuasan Peserta PPM

No.	Angket kuesioner	Skor	Hasil analisa
1	Penyajian materi pelatihan	3,9	Sangat baik
2	Kesesuaian materi pelatihan dengan harapan	3,7	Sangat baik
3	Fasililtas pendukung pelatihan	3,6	Sangat baik
4	Penguasaan materi dari instruktur	3,6	Sangat baik
5	Kejelasan penyampaian materi	3,5	Sangat baik
6	Kemampuan instruktur menjawab pertanyaan	3,3	Sangat baik
7	Sikap instruktur dalam mengajar	3,4	Sangat baik
8	Penguasaan media oleh instruktur	3,5	Sangat baik
9	Interaksi instruktur dengan peserta	2,6	Baik
10	Pemanfaatan waktu pelatihan	2,9	Baik

Tabel 1 menunjukkan bahwa program dinilai dengan capaian kepuasan secara umum sangat baik, terdapat dua poin dengan perolehan baik yaitu interkasi instruktur dengan peserta pelatihan dan pemanfaatan waktu/jadwal pelaksanaan. Beberapa komentar menunjukkan bahwa para peserta merasa terbantu dengan kegiatan dan berharap kegiatan serupa tetap berlanjut di tahun berikutnya karena sangat bermanfaat dalam menambah wawasan, pengalaman dan menunjang profesionalisme guru dalam hal pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegiatan PPM memberikan manfaat dan bersifat menambah wawasan, motivasi guru dalam hal mengemabangkan media pembelajaran berbasis TIK untuk mendukung kompetensi mengajar guru.

D. Faktor Pendukung

1. Perhatian dan motivasi guru SMP 1 Wonosari untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hal ini ditandai dengan keikutsertaan semua guru dalam kegiatan PPM dari awal sampai akhir
2. Motivasi dan usaha yang gigih dari para guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hal ini terlihat dari banyaknya hasil akhir/produk media pembelajaran setelah pelatihan berakhir.
3. PPM ini merupakan kegiatan yang sangat relevan dengan kebutuhan guru terutama dalam kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi guna tercapainya proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif.
4. PPM dilaksanakan di awal semester baru, sehingga hasil akhir/ produk media pembelajaran dari para guru dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran di kelas guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Faktor Penghambat

1. Keterbatasan waktu guru untuk mengikuti pelatihan, dikarenakan beberapa guru memiliki tugas tambahan lain (jabatan struktural) sehingga tidak dapat mengikuti pelatihan secara penuh.
2. Kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis TI dinilai masih kurang, sehingga proses pelatihan memerlukan pendampingan yang cukup intensif.
3. Latar belakang guru yang berbeda menyebabkan pencapaian pemahaman guru menjadi beragam

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Program kegiatan PPM ini berupa pelatihan (workshop) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Tidak hanya sedikit guru yang masih memerlukan pendampingan dan pengawalan saat pelatihan oleh tim PPM dalam menggunakan/mengoperasikan komputer/laptop. Peningkatan kemampuan yang dirasakan guru adalah dalam memanfaatkan teknologi informasi guna mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, dan membantu guru meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan program kegiatan PPM ini dapat diselenggarakan dengan baik yang ditandai dengan telah dapat dihasilkannya sejumlah media pembelajaran berbasis TI (e-modul) dari masing-masing guru mata pelajaran. Semua guru di SMP N 1 Wonosari juga berperan aktif ikut serta dalam kegiatan pelatihan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kegiatan PPM ini dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi guna tercapainya proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif.

B. Saran

Mengingat kegiatan PPM ini sangat terbatas waktunya, akan lebih baik jika kegiatan ini ada kelanjutannya sehingga kegiatan yang sudah dilaksanakan dapat ditindaklanjuti dan disebarakan kepada khalayak yang lebih luas. Proses lebih lanjut yakni dengan memanfaatkan agenda kegiatan yang ada pada MGMP masing-masing mata pelajaran. Selain itu, pemateri dan tim PPM juga telah memberikan kesempatan lebih lanjut untuk berkorespondensi secara tidak langsung/*online* (email, WA, dll) guna kepentingan pendampingan dan konsultasi lebih lanjut. Dengan cara demikian, kegiatan PPM ini akan lebih bermanfaat dan bagi peserta yang masih belum mendapatkan giliran juga dapat memperoleh kesempatan pelatihan melalui kegiatan lebih lanjut oleh MGMP tersebut. Melalui pelatihan ini diharapkan guru lebih percaya diri dan mandiri mengembangkan media pembelajaran berbasis IT guna meningkatkan kompetensi mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nashar, 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press).

LAMPIRAN



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PPM

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 1 dari 4

SURAT PERJANJIAN INTERNAL
NOMOR : 02/PPM Peng. Wilayah - UNY-DIPA/UN34.21/2016

Pada hari ini Selasa tanggal lima bulan April tahun dua ribu enam belas kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.,AIFO : Sekretaris Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta yang berkedudukan di Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY; selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.
2. Drs. Muhammad Munir, M.Pd. : Ketua Tim Pengabdian dari PPM PENGEMBANGAN WILAYAH, yang beralamat di FT Universitas Negeri Yogyakarta, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Surat Perjanjian Internal ini berdasarkan :

1. Surat Keputusan Ketua LPPM UNY Nomor : 006 Tahun 2015 tanggal 24 Maret 2016 tentang Penetapan Pemenang PPM Dana DIPA UNY Tahun 2016 Jenis: PPM Pengembangan Wilayah LPPM – UNY.
2. Surat Perjanjian Penugasan dalam Rangka Pelaksanaan Program PPM Tahun Anggaran 2016. No. : 272a/PPM-PW/UN34.21/2016 Tanggal 4 April 2016
3. DIPA UNY No. : SP DIPA-042.01.2.400904/2016 tanggal 7 Desember 2015

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan PPM dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab dan mengkoordinasikan pelaksanaan PPM dengan judul dan nama Ketua/Anggota Pengabdian sebagai berikut :

- Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi melalui Pembuatan E-Module dengan Flipbook guna Meningkatkan Kompetensi Mengajar Guru
- Ketua : Drs. Muhammad Munir, M.Pd.
- Anggota : 1. Ahmad Awaluddin Baiti, S.Pd.T., M.Pd.
2. Muhammad Izzuddin Mahali, S.Pd.T., M.Cs.
3. -



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PPM

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 2 dari 4

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana PPM yang tersebut pada pasal 1 sebesar Rp 15.000.000 (Lima belas juta rupiah) yang dibebankan kepada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran DIPA UNY No. : SP DIPA-042.01.2.400904/2016 tanggal 7 Desember 2015
2. PIHAK KEDUA berhak menerima dana tersebut pada ayat (1) dan berkewajiban menggunakan sepenuhnya untuk pelaksanaan PPM sebagaimana pasal 1 sampai selesai sesuai ketentuan pembelanjaan keuangan negara

Pasal 3

Pembayaran dana PPM ini akan dilaksanakan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY dan dibayarkan secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut :

- (1) Tahap Pertama 70% sebesar Rp. 10.500.000 (Sepuluh juta lima ratus ribu rupiah) setelah Surat Perjanjian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
- (2) Tahap Kedua 30% sebesar Rp. 4.500.000 (Empat juta lima ratus ribu rupiah) setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan akhir hasil pelaksanaan PPM kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy sebanyak 4 (empat) eksemplar disertai softcopy (CD dalam format "pdf") paling lambat tanggal **31 Oktober 2016**.
- (3) PIHAK KEDUA wajib membuat laporan kemajuan pelaksanaan PPM dan laporan penggunaan keuangan sejumlah termin I sebesar 70%, dan diserahkan kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy masing-masing 2 (dua) eksemplar paling lambat tanggal **11 September 2016** serta mengunggah laporan tersebut ke ***simppm.lppm.uny.ac.id***
- (4) PIHAK KEDUA berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari PIHAK PERTAMA dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan negara.
- (5) PIHAK KEDUA berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan ke Kas Negara.

Pasal 4

PIHAK KEDUA berkewajiban untuk:

- (1) Mempresentasikan hasil PPM pada seminar yang akan dilaksanakan oleh LPPM-UNY
- (2) Memanfaatkan hasil PPM untuk proses bahan mengajar;
- (3) Mempublikasikan hasil PPM pada jurnal yang terakreditasi.
- (4) Membayar PPh pasal 21, PPh pasal 22, PPh pasal 23 dan PPN sesuai ketentuan yang berlaku
- (5) Mengikuti Seminar dari Awal sampai dengan selesai



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PPM

* No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 3 dari 4

Pasal 5

- (1) Jangka waktu pelaksanaan PPM yang dimaksud Pasal 1 ini selama 214 (dua ratus empat belas) hari terhitung mulai **1 April 2016 sampai dengan 31 Oktober 2016 (214 hari kalender)**, dan PIHAK KEDUA harus menyelesaikan PPM yang dimaksud dalam Pasal 1 selambat-lambatnya **31 Oktober 2016**.
- (2) PIHAK KEDUA harus menyerahkan kepada PIHAK PERTAMA berupa :
 - a. Laporan Akhir Hasil PPM dalam bentuk hardcopy sebanyak 4 (empat) eksemplar, dan dalam bentuk soft copy (CD dalam format **"*.pdf"**) sebanyak 1 (satu) keping, serta mengunggah laporan tersebut ke ***simppm.lppm.uny.ac.id*** paling lambat 31 Oktober 2016
 - b. Artikel Ilmiah untuk dimasukkan ke Jurnal melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY, yang terpisah dari laporan sebanyak 2 (dua) eksemplar
- (3) Laporan hasil PPM dalam bentuk hard copy harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - a. Bentuk/ukuran kertas kuarto
 - b. Warna cover Putih
 - c. Di bagian bawah cover ditulis :
Dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program PPM Pengembangan Wilayah Tahun Anggaran 2016 Nomor: 272a/PPM-PW/UN34.21/2016 Tanggal 4 April 2016
- (4) Selanjutnya laporan tersebut akan disampaikan ke :
 - a. Subag. Data dan Informasi LPPM-UNY sebanyak 1 (satu) eks.
 - b. Perpustakaan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY sebanyak 3 (tiga) eks.
- (5) Apabila batas waktu habisnya masa PPM ini PIHAK KEDUA belum menyerahkan Laporan Akhir Hasil PPM kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5% (lima persen) dari nilai surat Perjanjian Pelaksanaan PPM, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana PPM oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta.

Pasal 6

- (1) Apabila ketua Pengabdian sebagaimana dimaksud pasal 1 tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan PPM ini, maka PIHAK KEDUA wajib menunjuk pengganti ketua pelaksana sesuai dengan bidang ilmu yang diteliti dan merupakan salah satu anggota tim;
- (2) Bagi Pengabdian yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Kas Negara.
- (3) Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (4) Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul-judul PPM sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dijumpai adanya indikasi duplikasi dengan PPM lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka PPM tersebut dinyatakan batal dan PIHAK KEDUA



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PPM

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 4 dari 4

wajib mengembalikan seluruh dana PPM yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.

Pasal 7

Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan PPM tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 8

Hasil PPM berupa peralatan dan / atau alat yang dibeli dari kegiatan PPM ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Yogyakarta atau Lembaga Pemerintah lain melalui Surat Keterangan Hibah

Pasal 9

PIHAK PERTAMA maupun PIHAK KEDUA tidak bertanggung jawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam kontrak sebagai akibat *Force Majeure* yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya kontrak, antara lain : perang, Perang saudara, blockade ekonomi, revolusi, pembontakan, kekacauan, huru-hara, kerusuhan, mobilisasi, keadaan darurat, pemogokan, epidemis, kebakaran,kebanjiran,gempa bumi, angin ribut,gangguan navigasi, tidakan pemerintah dibidang moneter.*Force Majeure* di atas harus disahkan kebenarannya oleh Pejabat yang berwenang.

Pasal 10

Surat Perjanjian Internal Pelaksanaan PPM ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya meterainya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 11

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK KEDUA

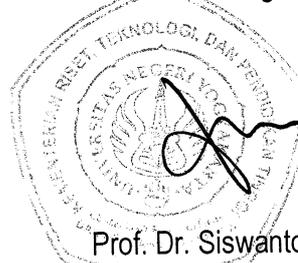
Ketua Pengabdian,

Drs. Muhammad Munir, M.Pd.
19630512 198901 1 001

PIHAK PERTAMA

Sekretaris LPPM

Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.,AIFO
NIP. 19720310 199903 1 002



BERITA ACARA SEMINAR AWAL PPM

No. FRM/LPPM-PPM/409

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 1 dari 1

Pada hari ini Jumat....., tanggal 20 bulan Mei tahun 2016.. telah diselenggarakan "Seminar Awal PPM Program Pengemb. Wilayah Tahun 2016....

Judul Kegiatan :
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi melalui Pembuatan E-Module dengan Flipbook guna Meningkatkan Kompetensi Mengajar guru.....

Ketua Tim : Drs. Muhammad Munir, M.Pd , NIP.

Seminar bertempat di R. Sidang Utara LPPM UNY , dihadiri oleh sejumlah 14.....orang. Moderator/Notulis yang bertugas adalah Dr. Badraningsih, L......

Hal-hal yang diperoleh sebagai simpulan dari seminar Awal PPM adalah sebagai berikut.

1. Sasaran : 25 guru , sudah ada kerjasama.....
Perlu ada pendampingan.....
2.
3.

Yogyakarta, Mei 2016.....

Moderator

Dr. Badraningsih, L......

NIP. 1960.06.25.1986.01.2001

Reviewer

Dr. Sunarso, M.Si.....

NIP. 1966.07.21.1987.021004



Dr. Sunarso, M.Si

NIP. 1966.05.08.1992.031002

NO	NAMA	FAK	JURUSAN/PRODI	SKIM	TANDA TANGAN
69	Drs. Noto Widodo, M.Pd.	FT	Pendidikan Teknik Otomotif	PPM Pengembangan Wilayah	74
70	Prof. Dr. Herminarto Sofyan, M.Pd.	FT	Pendidikan Teknik Otomotif	Unggulan UNY	75
67	Prof. Dr. Thomas Sukardi, M.Pd.	FT	Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	PPM Berbasis Hasil Penelitian	76
66	Drs. Muhammad Munir, M.Pd.	FT	Teknik Elektronika	PPM Pengembangan Wilayah	77
65	Deny Budi Hertanto, M.Kom.	FT	Teknik Listrik	PPM Berbasis Hasil Penelitian	78
63	Drs. Soeprpto Rachmad Said, M.Pd.	FT	Teknik Mesin	PPM Pengembangan Wilayah	79
64	Arianto Leman Soemowidagdo, M.T.	FT	Teknik Mesin	Unggulan UNY	80

Ketua LPPM UNY

 D. Suyanta, M.Si.
 CNIP 19660508 199203 1 002



Pada hari ini Jum'at, tanggal 28 bulan Oktober tahun 2016
telah diselenggarakan "Seminar Akhir PPM Program Pengembangan Widyala
Tahun 2016..

Judul Kegiatan :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
Informasi melalui Pembuatan E-Module dengan
Flipbook guna Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa

Ketua Tim : Des. Muhammad Munir, M.Pd NIP. 19630512 198001 1001
Seminar bertempat di R. Pilang Masya LPPM, dihadiri oleh sejumlah
11 orang. Reviewer yang bertugas adalah Dr. Sunarso, M.Si,
dan Moderator adalah Dr. Badraningsih L

Hal-hal yang diperoleh sebagai simpulan dari seminar akhir PPM
adalah sebagai berikut.

- Hasil produk perlu diimplementasikan
- kegiatan di tingkat - dan kelurahan
-

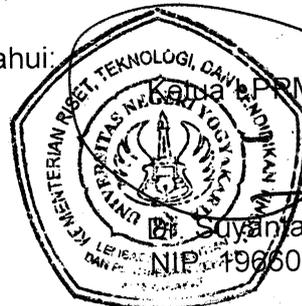
Yogyakarta, 28/10/2016
Moderator,

Dr. Badraningsih L
NIP.

Pembahas/Reviewer,

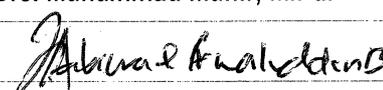
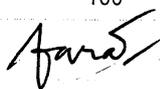
Dr. Sunarso, M.Si
NIP.

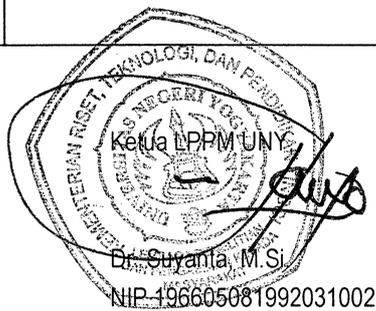
Mengetahui:



Des. Suyanta, M.Si

NIP. 490605081992031002

NO.	NAMA KETUA	FAK	SKEMA	TANDA TANGAN
88				88
89	Dr. Dra. Marwanti, M.Pd.	FT	PPM Pengembangan Wilayah	89 
90				90
91	Dr. Fatchul Arifin, M.T.	FT	PPM Pengembangan Wilayah	91 
92	Dessy Irmawati			92 
93	Dr. Priyanto, M.Kom.	FT	PPM Pengembangan Wilayah	93
94	Ponco Wali P.			94 
95	Drs. Muhammad Munir, M.Pd.	FT	PPM Pengembangan Wilayah	95 
96				96 
97	Drs. Noto Widodo, M.Pd.	FT	PPM Pengembangan Wilayah	97 
98				98
99	Drs. Soeprapto Rachmad Said, M.Pd.	FT	PPM Pengembangan Wilayah	99 
100				100
101	Moh. Khairudin, M.T., Ph.D.	FT	PPM Pengembangan Wilayah	101 
102	(Faranita surwi)			102


 Ketua LPPM UNY
 Dr. Suyanta, M.Si
 NIP. 196605081992031002



PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 WONOSARI
Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039
E-mail : smp1wonosari@ymail.com

No. : 000/490
Hal : Ucapan Terima kasih

20 September 2016

Kepada:
Yth. Ketua LPPM
Universitas Negeri Yogyakarta

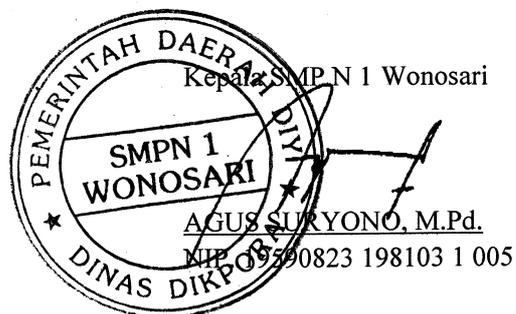
Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP N 1 Wonosari mengucapkan terimakasih atas bersediannya:

1. Drs. Muhammad Munir, M.Pd. sebagai Ketua Pelaksana dan Pemateri
2. Muhammad Izzuddin Mahali, S.Pd.T., M.Cs. sebagai Pemateri
3. Achmad Awaludin Baiti, S.Pd.T., M.Pd sebagai Pemateri
4. Bonita Destiana, S.Pd., M.Pd. sebagai Pemateri
5. Akbar Aliyavi sebagai Pendamping
6. Dwi Marlina sebagai Pendamping
7. Erry Eka Kurniawan sebagai Pendamping

Dalam kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul: **“Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Melalui Pembuatan *E-Module* dengan *Flipbook* Guna Meningkatkan Kompetensi Mengajar Guru”** pada tanggal 18 – 21 Juli 2016.

Semoga hasil kegiatan tersebut dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh guru-guru di SMP N 1 Wonosari dalam pengembangan proses kegiatan belajar mengajar dan dibagikan kepada khalayak di sekitar sekolah.





PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 WONOSARI

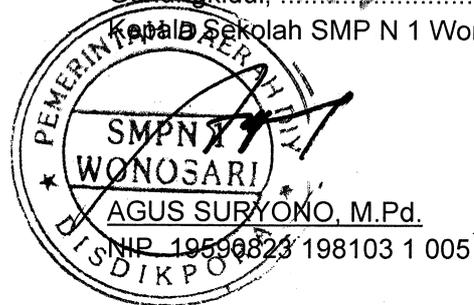
Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039
E-mail : smp1wno@telkom.net

**DAFTAR HADIR PELAKSANA PPM
PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE DENGAN FLIPBOOK GUNA
MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU**

Lokasi : SMP N 1 WONOSARI

No	Nama	Keterangan	Tanda Tangan	
1	Drs. MUHAMMAD MUNIR, M.Pd.	Ketua Pelaksana/Pemateri	1	
2	MUHAMMAD IZZUDDIN MAHALI, S.Pd.T., M.Cs.	Pemateri	2	
3	ACHMAD AWALUDIN BAITI, S.Pd.T., M.Pd	Pemateri	3	
4	BONITA DESTIANA, S.Pd., M.Pd.	Pemateri	4	
5	AKBAR ALIYAVI	Pendamping	5	
6	DWI MARLINA	Pendamping	6	
7	ERRY EKA KURNIAWAN	Pendamping	7	

Gunungkidul, 18 Juli 2016
Kepala Sekolah SMP N 1 Wonosari





PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA

SMP NEGERI 1 WONOSARI

Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039

E-mail : smp1wno@telkom.net

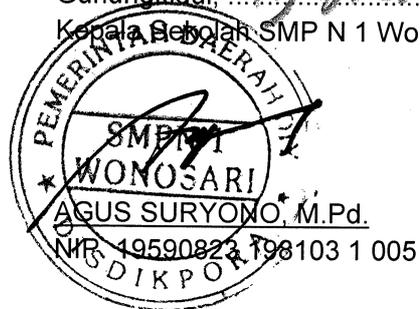
**DAFTAR HADIR PELAKSANA PPM
PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE DENGAN FLIPBOOK GUNA
MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU**

Lokasi : SMP N 1 WONOSARI

No	Nama	Keterangan	Tanda Tangan	
1	Drs. MUHAMMAD MUNIR, M.Pd.	Ketua Pelaksana/Pemateri	1	
2	MUHAMMAD IZZUDDIN MAHALI, S.Pd.T., M.Cs.	Pemateri		2
3	ACHMAD AWALUDIN BAITI, S.Pd.T., M.Pd	Pemateri	3	
4	BONITA DESTIANA, S.Pd., M.Pd.	Pemateri		4
5	AKBAR ALIYAVI	Pendamping	5	
6	DWI MARLINA	Pendamping		6
7	ERRY EKA KURNIAWAN	Pendamping	7	

Gunungkidul, ... 19 Mei 2016

Kepala Sekolah SMP N 1 Wonosari





PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA

SMP NEGERI 1 WONOSARI

Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039

E-mail : smp1wno@telkom.net

**DAFTAR HADIR PELAKSANA PPM
PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE DENGAN FLIPBOOK GUNA
MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU**

Lokasi : SMP N 1 WONOSARI

No	Nama	Keterangan	Tanda Tangan	
1	Drs. MUHAMMAD MUNIR, M.Pd.	Ketua Pelaksana/Pemateri	1	
2	MUHAMMAD IZZUDDIN MAHALI, S.Pd.T., M.Cs.	Pemateri		2
3	ACHMAD AWALUDIN BAITI, S.Pd.T., M.Pd	Pemateri	3	
4	BONITA DESTIANA, S.Pd., M.Pd.	Pemateri		4
5	AKBAR ALIYAVI	Pendamping	5	
6	DWI MARLINA	Pendamping		6
7	ERRY EKA KURNIAWAN	Pendamping	7	

Gugurkidul, 20 Juli 2016
Kepala Sekolah SMP N 1 Wonosari

AGUS SURYONO, M.Pd.
NIP. 19590823 198103 1 005



PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 WONOSARI

Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039
E-mail : smp1wno@telkom.net

DAFTAR HADIR PELAKSANA PPM
PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE DENGAN FLIPBOOK GUNA
MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

Lokasi : SMP N 1 WONOSARI

No	Nama	Keterangan	Tanda Tangan	
1	Drs. MUHAMMAD MUNIR, M.Pd.	Ketua Pelaksana/Pemateri	1	
2	MUHAMMAD IZZUDDIN MAHALI, S.Pd.T., M.Cs.	Pemateri		2
3	ACHMAD AWALUDIN BAITI, S.Pd.T., M.Pd.	Pemateri	3	
4	BONITA DESTIANA, S.Pd., M.Pd.	Pemateri		4
5	AKBAR ALIYAVI	Pendamping	5	
6	DWI MARLINA	Pendamping		6
7	ERRY EKA KURNIAWAN	Pendamping	7	

Gunungkidul, ... 21 Mei 2016
Kepala Sekolah SMP N 1 Wonosari





PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 WONOSARI

Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039
E-mail : smp1wono@telkom.net

DAFTAR HADIR PESERTA
PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE DENGAN FLIPBOOK GUNA
MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

Lokasi : SMP N 1 WONOSARI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
1	AGUS SURYONO, M.Pd.	Kepala Sekolah	1	
2	BAMBANG PRACAYA, S.Pd., M.Pd.	Guru		2
3	DWI LESTARI, S.Pd.	Guru	3	
4	ADIB MAHRUS, S.Pd.	Guru		4
5	KUSDARINI, S.Pd.	Guru	5	
6	WANITYASTUTI, S.Pd.	Guru		6
7	SRI YULIANTI, S.Pd.	Guru	7	
8	UMAR SAID, S.Pd.	Guru		8
9	TRİYONO SETYO WIBOWO, S.Pd.	Guru	9	
10	IIN INDRIYATI, S.Pd.	Guru		10
11	SRI LESTARI PURWANINGSIH, S.Pd.	Guru	11	
12	RINI HARJANTI, S.Pd.	Guru		12
13	SANYATA, S.Pd.	Guru	13	
14	PONIKEM, S.Pd., M.Hum.	Guru		14
15	WARSI UTAMI, S.Pd., M.Pd.	Guru	15	
16	NORMAN SUSANTO, S.Pd.	Guru		16
17	AMANAH YUNIASTUTI, S.Pd., M.Pd.	Guru	17	
18	Drs. KISNA WIDADA	Guru		18
19	Dra. SRI SURYATI	Guru	19	
20	FUAD IHSANUDIN NUGROHO, S.Ag.	Guru		20
21	SUMARDI, S.Pd.	Guru	21	
22	ASIH SUWARDININGRUM, M.Pd.	Guru		22
23	SRI WAHYUNI, M.Pd.	Guru	23	
24	Drs. YOHANES SUPARDI	Guru		24
25	TRI ANJAR PRIYANTA, S.Pd., M.Pd.	Guru	25	



PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA

SMP NEGERI 1 WONOSARI

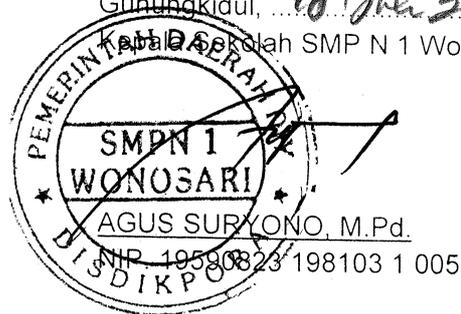
Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039

E-mail : smp1wno@telkom.net

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
26	Drs. AGUS SUHARTOYO	Guru		26
27	LILIEK LESTARI, S.Pd.	Guru	27	
28	SULISTYANA, M.Pd.	Guru		28
29	ISMIYATI, S.Th.	Guru	29	
30	SRI RAHAYU, S.Pd.	Guru		30
31	YATI SITI ALINAH, M.Pd.	Guru	31	
32	SRI WIDYANINGSIH, S.Pd.	Guru		32
33	SIGIT SURYONO, S.Pd., M.Pd.	Guru	33	
34	TIRA SUSANA, S.Sn., M.M.	Guru		34
35	DARI SETYOWATI, S.Pd.	Guru	35	
36	Drs. BUDI KRISPRIYANTA	Guru		36
37	NURUL MUTHMAINNAH, S.S.	Guru	37	
38	CHRISTINA ARI DWI ASTUTI, S.Pd.	Guru		38
39	RIRIN APRIANITA, S.Pd.Si.	Guru	39	
40	DANI WINARSIH, S.Pd.Ek.	Guru		40
41	AFREILYA NISA NUR ROCHMAH, S.Pd.	Guru	41	
42	SUCI HARYATI, S.Pd.	Guru		42
43	PRAPTI MURWANI, S.Pd.	Guru	43	
44	ANNIS YUNIASTUTI, S.Pd.	Guru		44
45	MARSIDI, S.Pd.	Guru	45	
46	EDI AGUNG NUGROHO, S.Ag.	Guru		46
47	Sr. MARIANY OP	Guru	47	
48	A. SEPTIANGGI SH., S.Pd.	Guru		48
49	ARDIANSYAH PRADIPTA KURMA S., S.Pd.	Guru	49	

Gunungkidul, ... 2016.

Kepala Sekolah SMP N 1 Wonosari





PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 WONOSARI

Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039
E-mail : smp1wono@telkom.net

DAFTAR HADIR PESERTA
PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE DENGAN FLIPBOOK GUNA
MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

Lokasi : SMP N 1 WONOSARI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
1	AGUS SURYONO, M.Pd.	Kepala Sekolah	1	
2	BAMBANG PRACAYA, S.Pd., M.Pd.	Guru	2	
3	DWI LESTARI, S.Pd.	Guru	3	
4	ADIB MAHRUS, S.Pd.	Guru	4	
5	KUSDARINI, S.Pd.	Guru	5	
6	WANITYASTUTI, S.Pd.	Guru	6	
7	SRI YULIANTI, S.Pd.	Guru	7	
8	UMAR SAID, S.Pd.	Guru	8	
9	TRİYONO SETYO WIBOWO, S.Pd.	Guru	9	
10	IIN INDRIYATI, S.Pd.	Guru	10	
11	SRI LESTARI PURWANINGSIH, S.Pd.	Guru	11	
12	RINI HARJANTI, S.Pd.	Guru	12	
13	SANYATA, S.Pd.	Guru	13	
14	PONIKEM, S.Pd., M.Hum.	Guru	14	
15	WARSI UTAMI, S.Pd., M.Pd.	Guru	15	
16	NORMAN SUSANTO, S.Pd.	Guru	16	
17	AMANAH YUNIASTUTI, S.Pd., M.Pd.	Guru	17	
18	Drs. KISNA WIDADA	Guru	18	
19	Dra. SRI SURYATI	Guru	19	
20	FUAD IHSANUDIN NUGROHO, S.Ag.	Guru	20	
21	SUMARDI, S.Pd.	Guru	21	
22	ASIH SUWARDININGRUM, M.Pd.	Guru	22	
23	SRI WAHYUNI, M.Pd.	Guru	23	
24	Drs. YOHANES SUPARDI	Guru	24	
25	TRI ANJAR PRIYANTA, S.Pd., M.Pd.	Guru	25	

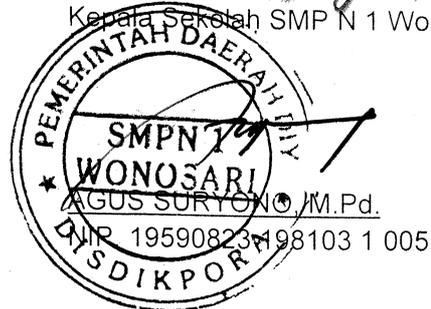


PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 WONOSARI

Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari. ☎/Fax : (0274) 391039
E-mail : smp1wno@telkom.net

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
26	Drs. AGUS SUHARTOYO	Guru		26
27	LILIEK LESTARI, S.Pd.	Guru	27	
28	SULISTYANA, M.Pd.	Guru		28
29	ISMIYATI, S.Th.	Guru	29	
30	SRI RAHAYU, S.Pd.	Guru		30
31	YATI SITI ALINAH, M.Pd.	Guru	31	
32	SRI WIDYANINGSIH, S.Pd.	Guru		32
33	SIGIT SURYONO, S.Pd., M.Pd.	Guru	33	
34	TIRA SUSANA, S.Sn., M.M.	Guru		34
35	DARI SETYOWATI, S.Pd.	Guru	35	
36	Drs. BUDI KRISPRIYANTA	Guru		36
37	NURUL MUTHMAINNAH, S.S.	Guru	37	
38	CHRISTINA ARI DWI ASTUTI, S.Pd.	Guru		38
39	RIRIN APRIANITA, S.Pd.Si.	Guru	39	
40	DANI WINARSIH, S.Pd.Ek.	Guru		40
41	AFREILYA NISA NUR ROCHMAH, S.Pd.	Guru	41	
42	SUCI HARYATI, S.Pd.	Guru		42
43	PRAPTI MURWANI, S.Pd.	Guru	43	
44	ANNIS YUNIASTUTI, S.Pd.	Guru		44
45	MARSIDI, S.Pd.	Guru	45	
46	EDI AGUNG NUGROHO, S.Ag.	Guru		46
47	Sr. MARIANY OP	Guru	47	
48	A. SEPTIANGGI SH., S.Pd.	Guru		48
49	ARDIANSYAH PRADIPTA KURMA S., S.Pd.	Guru	49	

Gunungkidul, 19 Juli 2016
Kepala Sekolah SMP N 1 Wonosari





PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 WONOSARI

Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039
E-mail : smp1wno@telkom.net

DAFTAR HADIR PESERTA
PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE DENGAN FLIPBOOK GUNA
MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

Lokasi : SMP N 1 WONOSARI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
1	AGUS SURYONO, M.Pd.	Kepala Sekolah	1	
2	BAMBANG PRACAYA, S.Pd., M.Pd.	Guru		2
3	DWI LESTARI, S.Pd.	Guru	3	
4	ADIB MAHRUS, S.Pd.	Guru		4
5	KUSDARINI, S.Pd.	Guru	5	
6	WANITYASTUTI, S.Pd.	Guru		6
7	SRI YULIANTI, S.Pd.	Guru	7	
8	UMAR SAID, S.Pd.	Guru		8
9	TRİYONO SETYO WIBOWO, S.Pd.	Guru	9	
10	IIN INDRIYATI, S.Pd.	Guru		10
11	SRI LESTARI PURWANINGSIH, S.Pd.	Guru	11	
12	RINI HARJANTI, S.Pd.	Guru		12
13	SANYATA, S.Pd.	Guru	13	
14	PONIKEM, S.Pd., M.Hum.	Guru		14
15	WARSI UTAMI, S.Pd., M.Pd.	Guru	15	
16	NORMAN SUSANTO, S.Pd.	Guru		16
17	AMANAH YUNIASTUTI, S.Pd., M.Pd.	Guru	17	
18	Drs KISNA WIDADA	Guru		18
19	Dra. SRI SURYATI	Guru	19	
20	FUAD IHSANUDIN NUGROHO, S.Ag.	Guru		20
21	SUMARDI, S.Pd.	Guru	21	
22	ASIH SUWARDININGRUM, M.Pd.	Guru		22
23	SRI WAHYUNI, M.Pd.	Guru	23	
24	Drs. YOHANES SUPARDI	Guru		24
25	TRI ANJAR PRIYANTA, S.Pd., M.Pd.	Guru	25	



PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA

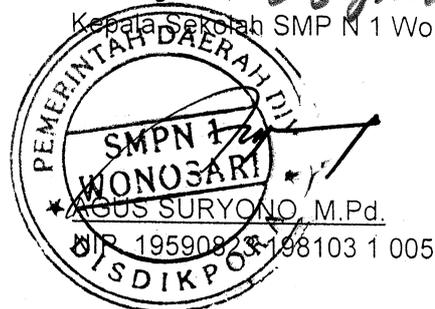
SMP NEGERI 1 WONOSARI

Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039

E-mail : smp1wono@telkom.net

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
26	Drs. AGUS SUHARTOYO	Guru	26
27	LILIEK LESTARI, S.Pd.	Guru	27
28	SULISTYANA, M.Pd.	Guru	28
29	ISMIYATI, S.Th.	Guru	29
30	SRI RAHAYU, S.Pd.	Guru	30
31	YATI SITI ALINAH, M.Pd.	Guru	31
32	SRI WIDYANINGSIH, S.Pd.	Guru	32
33	SIGIT SURYONO, S.Pd., M.Pd.	Guru	33
34	TIRA SUSANA, S.Sn., M.M.	Guru	34
35	DARI SETYOWATI, S.Pd.	Guru	35
36	Drs. BUDI KRISPRIYANTA	Guru	36
37	NURUL MUTHMAINNAH, S.S.	Guru	37
38	CHRISTINA ARI DWI ASTUTI, S.Pd.	Guru	38
39	RIRIN APRIANITA, S.Pd.Si.	Guru	39
40	DANI WINARSIH, S.Pd.Ek.	Guru	40
41	AFREILYA NISA NUR ROCHMAH, S.Pd.	Guru	41
42	SUCI HARYATI, S.Pd.	Guru	42
43	PRAPTI MURWANI, S.Pd.	Guru	43
44	ANNIS YUNIASTUTI, S.Pd.	Guru	44
45	MARSIDI, S.Pd.	Guru	45
46	EDI AGUNG NUGROHO, S.Ag.	Guru	46
47	Sr MARIANY OP	Guru	47
48	A. SEPTIANGGI SH., S.Pd.	Guru	48
49	ARDIANSYAH PRADIPTA KURMA S., S.Pd.	Guru	49

Gunungkidul, ... 20 Juli 2016
Kepala Sekolah SMP N 1 Wonosari





PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 WONOSARI

Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039
E-mail : smp1wno@telkom.net

DAFTAR HADIR PESERTA
PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE DENGAN FLIPBOOK GUNA
MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

Lokasi : SMP N 1 WONOSARI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
1	AGUS SURYONO, M.Pd.	Kepala Sekolah	1	2
2	BAMBANG PRACAYA, S.Pd., M.Pd.	Guru	3	4
3	DWI LESTARI, S.Pd.	Guru	5	6
4	ADIB MAHRUS, S.Pd.	Guru	7	8
5	KUSDARINI, S.Pd.	Guru	9	10
6	WANITYASTUTI, S.Pd.	Guru	11	12
7	SRI YULIANTI, S.Pd.	Guru	13	14
8	UMAR SAID, S.Pd.	Guru	15	16
9	TRIYONO SETYO WIBOWO, S.Pd.	Guru	17	18
10	IIN INDRIYATI, S.Pd.	Guru	19	20
11	SRI LESTARI PURWANINGSIH, S.Pd.	Guru	21	22
12	RINI HARJANTI, S.Pd.	Guru	23	24
13	SANYATA, S.Pd.	Guru	25	
14	PONIKEM, S.Pd., M.Hum.	Guru		
15	WARSI UTAMI, S.Pd., M.Pd.	Guru		
16	NORMAN SUSANTO, S.Pd.	Guru		
17	AMANAH YUNIASTUTI, S.Pd., M.Pd.	Guru		
18	Drs KISNA WIDADA	Guru		
19	Dra. SRI SURYATI	Guru		
20	FUAD IHSANUDIN NUGROHO, S.Ag.	Guru		
21	SUMARDI, S.Pd.	Guru		
22	ASIH SUWARDININGRUM, M.Pd.	Guru		
23	SRI WAHYUNI, M.Pd.	Guru		
24	Drs. YOHANES SUPARDI	Guru		
25	TRI ANJAR PRIYANTA, S.Pd., M.Pd.	Guru		



PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA

SMP NEGERI 1 WONOSARI

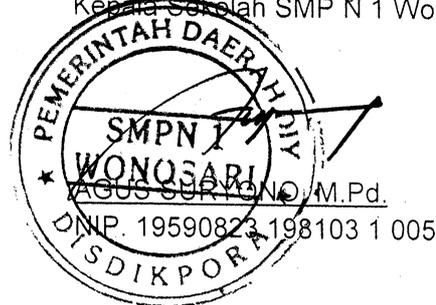
Jl. Kol. Sugiyono 35B, Wonosari, ☎/Fax : (0274) 391039

E-mail : smp1wono@telkom.net

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
26	Drs. AGUS SUHARTOYO	Guru		26
27	LILIEK LESTARI, S.Pd.	Guru	27	
28	SULISTYANA, M.Pd.	Guru		28
29	ISMIYATI, S.Th.	Guru	29	
30	SRI RAHAYU, S.Pd.	Guru		30
31	YATI SITI ALINAH, M.Pd.	Guru	31	
32	SRI WIDYANINGSIH, S.Pd.	Guru		32
33	SIGIT SURYONO, S.Pd., M.Pd.	Guru	33	
34	TIRA SUSANA, S.Sn., M.M.	Guru		34
35	DARI SETYOWATI, S.Pd.	Guru	35	
36	Drs. BUDI KRISPRIYANTA	Guru		36
37	NURUL MUTHMAINNAH, S.S.	Guru	37	
38	CHRISTINA ARI DWI ASTUTI, S.Pd.	Guru		38
39	RIRIN APRIANITA, S.Pd.Si.	Guru	39	
40	DANI WINARSIH, S.Pd.Ek.	Guru		40
41	AFREILYA NISA NUR ROCHMAH, S.Pd.	Guru	41	
42	SUCI HARYATI, S.Pd.	Guru		42
43	PRAPTI MURWANI, S.Pd.	Guru	43	
44	ANNIS YUNIASTUTI, S.Pd.	Guru		44
45	MARSIDI, S.Pd.	Guru	45	
46	EDI AGUNG NUGROHO, S.Ag.	Guru		46
47	Sr MARIANY OP	Guru	47	
48	A. SEPTIANGGI SH., S.Pd.	Guru		48
49	ARDIANSYAH PRADIPTA KURMA S., S.Pd.	Guru	49	

Gunungkidul, 21 Juni 2016

Kepala Sekolah SMP N 1 Wonosari



EVALUASI KEGIATAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE
DENGAN FLIPBOOK GUNA MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

Nama (inisial) : Kusdarini

Tanggal : 18 Juli 2016

Waktu : 08.09.30 - 14.30

Tempat : SMP N. 1 UNO

Lingkariilah angka-angka di bawah ini yang menurut anda sesuai.

	1 - Sangat Kurang	2 - Kurang	3 - Cukup	4 - Baik	5 - Sangat Baik
I. PESERTA PELATIHAN					
1			3	4	5
2			3	4	5
3			3	4	5
II. MATERI & PROGRAM					
4				4	5
5				4	5
6				4	5
III. TRAINER					
7				4	5
8				4	5
9				4	5
10				4	5
11				4	5
12				4	5
13				4	5

- 14 Menurut Anda yang lebih aktif dalam pelatihan ini adalah ...
a. Pengajar
b. Peserta
c. Pengajar dan peserta
- 15 Berikan pendapat singkat Anda mengenai instruktur.
Instruktur... dengan... Sabar... memandu... para peserta...
- 16 Berikan pendapat singkat Anda mengenai keseluruhan pelaksanaan pelatihan ini.
Terimakasih kepada Tim PPM dari UMY yg telah berkenan
memberi pelatihan, tujuhnya sangat bermanfaat bagi para guru semua
- Monosari, 18 Juli 2016
- idusdarini

(jika tidak mencukupi dapat mengisi di tempat yang kosong)

EVALUASI KEGIATAN
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE
 DENGAN FLIPBOOK GUNA MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

Nama (inisial) : *SUMARDI, S.Pd.*
 Tanggal : *18 Juli 2016*
 Waktu : *09.00 - 14.30 WIB*
 Tempat : *SMP N 1 Wonorejo*

Lingkariilah angka-angka di bawah ini yang menurut anda sesuai.

	1 -- Sangat Kurang	2 - Kurang	3 - Cukup	4 - Baik	5 - Sangat Baik	
I. PESERTA PELATIHAN						
1	Pemahaman saya atas materi pelatihan ini	1	2	3	4	5
2	Kemampuan saya setelah mengikuti pelatihan ini	1	2	3	4	5
3	Manfaat pelatihan ini untuk mendukung pekerjaan saya	1	2	3	4	5
II. MATERI & PROGRAM						
4	Penyajian materi pelatihan	1	2	3	4	5
5	Kesesuaian materi pelatihan dengan yang diharapkan	1	2	3	4	5
6	Fasilitas & sarana pendukung pelatihan	1	2	3	4	5
III. TRAINER						
7	Pemahaman dan penguasaan materi dari instruktur	1	2	3	4	5
8	Kejelasan dan sistematis dalam penyampaian materi	1	2	3	4	5
9	Kemampuan instruktur memahami dan menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
10	Sikap dan antusiasme instruktur dalam mengajar	1	2	3	4	5
11	Penggunaan instruktur dengan media pembelajaran	1	2	3	4	5
12	Interaksi instruktur dengan peserta	1	2	3	4	5
13	Pemanfaatan waktu pelatihan (<i>time management</i>)	1	2	3	4	5

14 Menurut Anda yang lebih aktif dalam pelatihan ini adalah ...

- a. Pengajar
- b. Peserta

c. Pengajar dan peserta

15 Berikan pendapat singkat Anda mengenai instruktur.

Simpatis, menyenangkan,

16 Berikan pendapat singkat Anda mengenai keseluruhan pelaksanaan pelatihan ini.

Berjalan lancar, Peserta antusias mengikuti.

Wonosari, 18 Juli 2016


Sumardi, S.Pd.

(jika tidak mencukupi dapat mengisi di tempat yang kosong)

EVALUASI KEGIATAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI MELALUI PEMBUATAN E-MODULE
DENGAN FLIPBOOK GUNA MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

Nama (inisial) : **MUMI MUTHIWAHWAH, SS**
 Tanggal : **18 Juli 2016**
 Waktu : **09.00 - 14.30 WIB**
 Tempat : **SMP MI WONDAR**
 Lingkariilah angka-angka di bawah ini yang menurut anda sesuai.

	1 - Sangat Kurang	2 - Kurang	3 - Cukup	4 - Baik	5 - Sangat Baik
I. PESERTA PELATIHAN					
1	1	2	3	(4)	5
2	1	2	3	(4)	5
3	1	2	3	4	(5)
II. MATERI & PROGRAM					
4	1	2	3	4	(5)
5	1	2	3	4	(5)
6	1	2	3	(4)	5
III. TRAINER					
7	1	2	3	4	(5)
8	1	2	3	(4)	5
9	1	2	3	(4)	5
10	1	2	3	4	(5)
11	1	2	3	4	(5)
12	1	2	3	(4)	5
13	1	2	3	(4)	5

14 Menurut Anda yang lebih aktif dalam pelatihan ini adalah ...

- a. Pengajar
- b. Peserta

c. Pengajar dan peserta

15 Berikan pendapat singkat Anda mengenai instruktur.

..... M. menyempatkan bisa menjelaskan dengan baik

16 Berikan pendapat singkat Anda mengenai keseluruhan pelaksanaan pelatihan ini.

..... Pelatihan berjalan lancar dan baik

.....
Wonosari, 18 Juli 2016

.....
Ailun T.

.....
Nurul Muchlisawati, SS

(jika tidak mencukupi dapat mengisi di tempat yang kosong)



Modul Vs E-Module

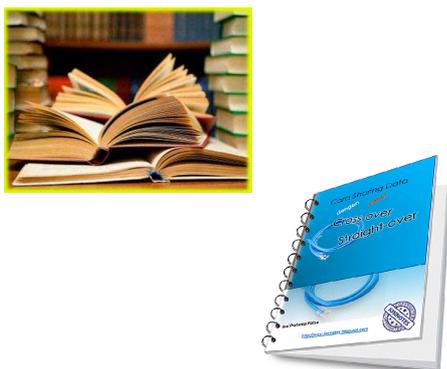
TIM UNY 2016
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA

PENGERTIAN MODUL

- 1 • bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran. (Ditjend PMPTK, 2008)
- 2 • alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. (Ditjend PMPTK, 2008)
- 3 • Modul adalah sarana pembelajaran dalam bentuk tertulis atau cetak yang disusun secara sistematis, memuat materi pembelajaran, metode, tujuan berdasarkan berdasarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indicator pencapaian kompetensi, petunjuk kegiatan belajar mandiri (*self instructional*), dan memberikan kesempatan pada siswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan yang disajikan dalam modul tersebut (Hamdani, 2011).

KARAKTERISTIK MODUL YANG BAIK
(Ditjend PMPTK, 2008)

- Self Instructional** • melalui modul tersebut seseorang mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- Self Contained** • seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh.
- Stand Alone** • modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain.
- Adaptive** • memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- User Friendly** • Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.



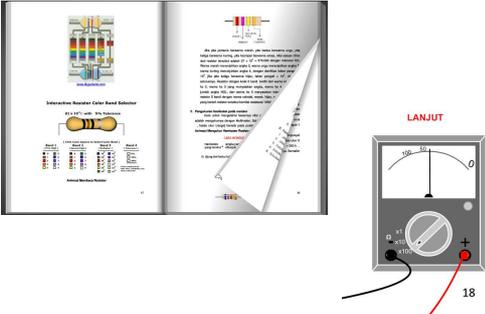
E-MODULE

E-MODULE

E-module merupakan bentuk modul secara digitalize dan dikemas dengan lebih interaktif.

E-module disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri.

e-module dapat diisi materi dalam bentuk pdf, video serta animasi yang mampu membuat user belajar secara aktif.



E:\penelitian\kajian emodul\emodul\Jobsheet_AUP\index.html

Emodule	Modul Cetak
Ditampilkan dengan menggunakan monitor atau layar komputer.	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang berisi informasi tercetak, dijilid dan diberi cover.
Lebih praktis untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya yang tidak besar dan tidak berat.	Kurang praktis untuk dibawa karena bentuknya relatif besar dan berat.
Menggunakan CD, USB Flashdisk, atau memori card sebagai medium penyimpanan datanya.	Tidak menggunakan CD atau memori card sebagai medium penyimpan data.
Biaya produksi lebih murah. Untuk memperbanyak produk bisa dilakukan dengan mengcopy file antar user. Pengiriman atau distribusi bisa dilakukan dengan menggunakan e-mail.	Biaya produksi lebih mahal. Untuk memperbanyak dan mendistribusikan diperlukan biaya tambahan.
Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan komputer atau notebook untuk mengoperasikannya.	Tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk menggunakannya.
Tahan lama, tergantung dengan medium yang digunakan.	Tidak tahan lama, karena modul berbahan kertas yang mudah lapuk dan mudah sobek.
Naskahnya dapat disusun secara linier maupun non linier.	Naskahnya hanya dapat disusun secara linier.
Dapat dilengkapi dengan audio, animasi dan video dalam penyajiannya.	Tidak dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam penyajian, hanya terdapat ilustrasi dalam bentuk gambar dan grafis atau dalam bentuk vektor.
Pada setiap kegiatan belajar dapat diberikan kata kunci atau password yang berguna untuk mengunci kegiatan belajar. Peserta didik harus menguasai satu kegiatan belajar sebelum melanjutkan ke kegiatan selanjutnya. Dengan demikian peserta didik dapat menuntaskan kegiatan belajar secara berjenjang.	Tidak dapat diberikan password, peserta didik bebas mempelajari setiap kegiatan belajar. Sehingga terdapat sedikit kelemahan dalam kontrol jenjang kompetensi yang harus diperoleh pelajar.

Sumber : Diadaptasi dari Saputro (2009 : 55-56)

TERIMAKASIH

TERIMAKASIH

Lampiran:

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran e_Modul dengan Fllipbook (Sampel dari seluruh Peserta Pelatihan)

1. A. Septianggi, Mata Pelajaran: Bahasa Jawa

Halaman Depan, dilengkapi dengan background gambar yang menarik minat siswa.

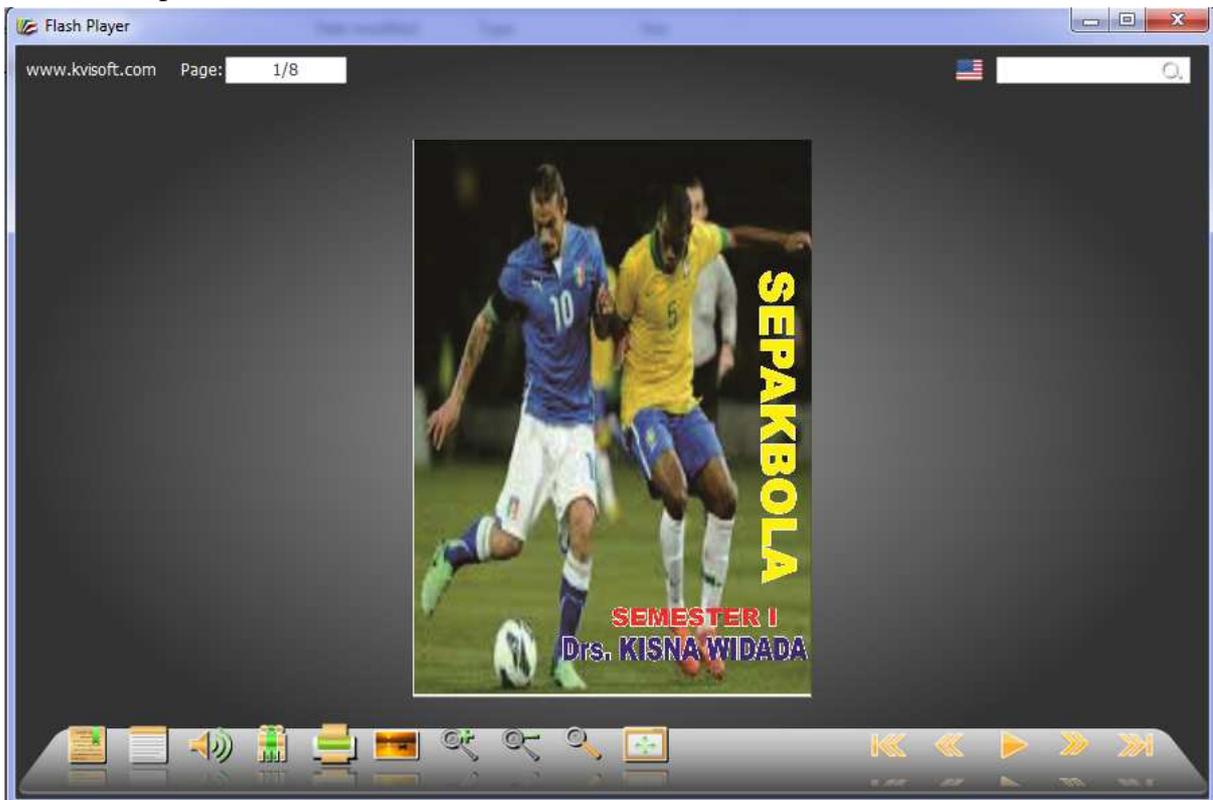


Halaman Isi

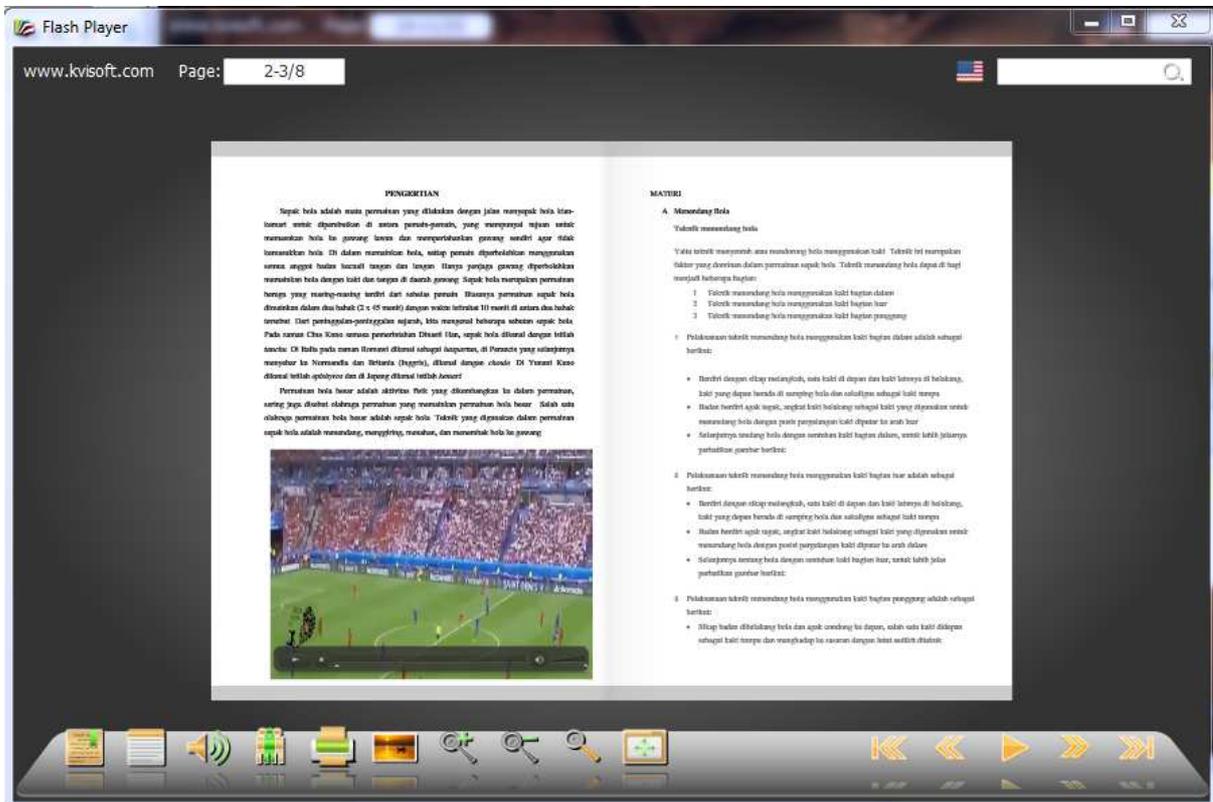


2. Kisna Widodo, Mata Pelajaran Olahraga

Halaman depan



Halaman Isi, dilengkapi dengan video yang mendukung materi



Dokumentasi Kegiatan



Pembukaan PPM oleh Wakil Kepala Sekolah dan Ketua Pelakssana Tim PPM



Peserta Pelatihan dan Tim Pendamping PPM

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI MELALUI PEMBUATAN *E-MODULE* DENGAN *FLIPBOOK* GUNA MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

Muhammad Munir, A. Awaluddin Baiti, Muhammad Izzudin M., Bonita Destiana

Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT UNY
Email: munir@uny.ac.id

ABSTRAK

Program Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk (1) meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, (2) tercapainya proses pembelajaran yang interaktif, kreatif dan inovatif dan (3) meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Program Pengabdian Masyarakat ini berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Flipbook. Program ini dilaksanakan di SMP N 1 Wonosari, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Objek yang menjadi sasaran kegiatan ini berjumlah 25 orang, yang terdiri dari guru-guru Mapel di SMPN 1 Wonosari di Kabupaten Gunungkidul. Metode yang digunakan adalah menggunakan metode tutorial dan simulasi. Pelaksanaan pelatihan pembuatan E – module ini dilaksanakan pada tanggal 18-21 Juli tahun 2016 di SMPN 1 Wonosari. Diikuti oleh 49 orang guru. Materi disampaikan oleh 3 pemateri dari Prodi Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika. Materi yang disampaikan antara lain ; (1) Pengertian Media Pembelajaran, (2) Modul Vs E- Modul dan (3) Pembuatan Story Board. Selanjutnya, pelatihan diisi dengan praktek pembuatan storyboard dan E-Modul menggunakan Flipbook mulai dari proses install hingga penggunaannya. Para peserta sangat antusias untuk mengikuti pelatihan ini. Mereka menganggap pelatihan ini berguna bagi mereka karena hasilnya menarik. Masih banyak guru – guru yang kesulitan dalam mengoperasikan laptop. Dalam pelaksanaannya dibimbing oleh para pemateri didampingi oleh mahasiswa. Para peserta sudah diberikan materi dalam bentuk softcopy ke dalam flashdisk. Secara keseluruhan program kegiatan PPM ini dapat diselenggarakan dengan baik yang ditandai dengan telah dapat dihasilkannya sejumlah media pembelajaran berbasis TI (e-modul) dari masing-masing guru mata pelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, teknologi informasi, *Flipbook*

ABSTRACT

The Empowerment to Society Program aims to: (1) Increasing the teacher competence in developing learning media based information technology (2) The Learning process can be interactive , creative, and innovative, and (3) Increasing motivation and study achievement of the student. This activity form to training about making of learning media using Flipbook. This training take place in SMP N 1 Wonosari, Gunungkidul, Special Region of Yogyakarta. The object of this program is amount to 25 teachers. This course consist of subject teachers in SMP N 1 Wonosari . The method to learn is using tutorial and simulation. This program held on 18th – 21th July 2016 in SMPN 1 Wonosari and followed by 49 participants. The material of this course delivered by 3 speakers form Major of Electronics and Informatics Education. The raw of this program are (1) The Explanation about Learning Media (2) Module VS E – Module and (3) Making of Storyboard. Activity of this program is making a storyboard and E-Module using Flipbook software started from installation until how to use. Mostly of the participant enthusiastic with this program because they think it will be usefully for them because the result is very interesting. But, some teacher get difficulties to operating their laptop. This training guided by the instructor and helped by some of student of our university. The participants are given a flash that contains the material in this training. Overall this program of activities can be held properly marked with may have produced a number of IT-based instructional media (e-module) from the respective subject teachers.

Keywords: learning media, information technology, *Flipbook*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dewasa ini menuntut para pendidik untuk terampil menggunakan dan memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dan mengakses ilmu pengetahuan yang lebih luas. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media untuk membantu menyampaikan materi pada proses belajar mengajar. Pembuatan media tersebut bertujuan membuat proses belajar mengajar menjadi berjalan lebih efektif, menarik, dan dapat memancing kreativitas peserta didik.

Pada proses pembelajaran, ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Azhar Arsyad (2007: 4), apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, 2) bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, 4) siswa dapat melakukan aktivitas lain selain mendengarkan uraian guru, seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan melakukan. (Nana Sudjana dan Rivai, 2010:2)

Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran

dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Selain pencapaian tujuan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bagi para siswa.

Dalam proses belajar mengajar yang telah menerapkan kurikulum 2013, siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah. Oleh karena itu, sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan teknologi multimedia. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi.

Sementara itu realitas yang ada dan terjadi terjadi di lapangan saat ini, ada kesan bahwa guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada guna mengembangkan media pembelajaran. Sebagian besar dari mereka masih berpredikat sebagai pelaksana kurikulum, bahkan di antara kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan lebih bersifat rutinitas. Kondisi di lapangan menunjukkan adanya

keterbatasan media pembelajaran baik jenis maupun jumlahnya, serta kemampuan guru memanfaatkan media juga masih kurang. Suasana kelas kurang memotivasi peserta didik melakukan kegiatan belajar. Demikian juga interaksi pembelajaran belum optimal. Hal ini dapat menyebabkan motivasi dan kesiapan belajar peserta didik juga rendah, padahal lingkup materi pembelajaran saat ini sangat luas, serta laju perubahan di bidang ilmu, teknologi dan seni berjalan begitu cepat.

Berdasarkan kondisi tersebut, salah satu kendala pengembangan media pembelajaran adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangannya oleh para guru, sehingga pengembangan materi pembelajaran berbasis teknologi kurang optimal. Apabila para guru mampu memanfaatkan, lebih-lebih mengembangkan pembelajaran yang berbasis teknologi maka dipastikan mutu pembelajaran akan meningkat lebih baik, terutama jika dikaitkan dengan era saat ini yang dicirikan oleh teknologi informasi.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Flipbook. Seiring dengan perkembangan zaman, telah banyak vendor yang menyediakan software untuk membuat media Flipbook. Hal ini tentunya akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemauan belajar siswa. Keuntungan dari perangkat lunak ini adalah karena program ini sudah tersedia dan mudah didapatkan secara gratis.

Meskipun program ini sederhana, namun dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran. Program ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video. Dengan demikian, program ini

mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga permainan. Tampilan yang dihasilkan dari program ini bisa semenarik program yang dibuat dengan program yang canggih, semisal flash.

Sajian audio visual dalam media ini akan menjadikan visualisasi lebih menarik sehingga membuat pengguna lebih leluasa memilih, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Proses belajar mengajar di sekolah seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).

Berdasarkan manfaat tersebut, kegiatan pelatihan ini sangat penting untuk diselenggarakan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan program Flipbook yang bagi para guru SMP ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran. Penguasaan guru dalam membuat media pembelajaran Flipbook nantinya diharapkan dapat memotivasi minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Objek yang menjadi sasaran kegiatan ini berjumlah 25 orang, yang terdiri dari guru-guru mapel di SMPN 1 Wonosari di Kabupaten Gunungkidul. Pemilihan objek

dan lokasi ini karena guru-guru belum optimal dalam pembuatan dan penerapan media pembelajaran, padahal sekolah sudah memiliki laboratorium komputer yang lengkap, sehingga dapat diasumsikan bahwa penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar sudah sangat familiar.

METODE

Kerangka Pemecahan masalah

Seiring bertambahnya kemajuan teknologi dan tuntutan masyarakat serta dunia industri, dunia pendidikan diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkompoten. Saat ini masih banyak ditemui kegiatan belajar mengajar yang masih bersifat konvensional dan Guru SMP N 1 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul belum mampu membuat media pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan kompetensi guru dalam hal pembuatan dan pengembangan media pembelajaran serta penambahan wawasan seorang guru dalam pembuatan media pembelajaran yang variatif, menarik, dan kreatif sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kompetensi lulusan.

Pada kegiatan ini akan disampaikan bagaimana cara meningkatkan kemampuan Guru SMP N 1 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul dalam mengembangkan media pembelajaran, dalam hal ini pembuatan media dengan menggunakan Flipbook.

Khalayak Sasaran PPM

Sasaran kegiatan ini adalah guru-guru bidang studi semua mata pelajaran (mapel) di SMPN 1 Wonosari, Gunungkidul. Jumlah peserta pelatihan ini sebanyak 25 orang peserta. Alasan dipilihnya guru-guru

pada jenjang SMP sebagai objek pelatihan karena di jenjang ini diperlukan metode penyampaian pelajaran yang lebih atraktif dan interaktif. Salah satu penunjang media pembelajaran yang menarik dan relatif mudah digunakan adalah program media pembelajaran berupa *Flipbook*.

Disamping itu, alasan dipilihnya SMPN 1 Wonosari, Gunungkidul karena dianggap strategis untuk dilibatkan dalam kegiatan PPM. Hal ini dikarenakan, ketersediaan laboratorium komputer yang sudah memadai untuk keperluan pelatihan, serta seringnya lokasi yang digunakan sebagai tempat pelatihan MGMP wilayah tersebut, sehingga subjek sasaran PPM ini nantinya diharapkan dapat menyebarkan hasil kegiatan kepada pihak lain.

Metode kegiatan

Metode kegiatan PPM ini adalah menggunakan metode tutorial dan simulasi. Berikut langkah – langkah kegiatan PPM: 1) Guru SMPN 1 Wonosari Kabupaten Gunungkidul diberi materi mulai dari pra produksi, produksi, dan *finishing* pembuatan E-Modul menggunakan flipbook. 2) Tim melakukan pendampingan dan bimbingan terhadap para Guru SMPN 1 Wonosari Kabupaten Gunungkidul sebagai peserta pelatihan dalam setiap sesi. 3) Setelah pemberian materi, para guru SMPN 1 Wonosari Kabupaten Gunungkidul peserta membuat media pembelajaran, dimulai dari perencanaan, persiapan bahan, storyboard, eksekusi, dan *finishing* menjadi sebuah media pembelajaran yang utuh. 4) Kriteria keberhasilan kegiatan pelatihan adalah 70% dari total Guru SMPN 1 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul sebagai peserta pelatihan berhasil membuat E-Modul dengan flipbook

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

Kegiatan pelaksanaan kegiatan PPM diselenggarakan untuk : (1) meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi; (2) tercapainya proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif. (3) meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Pelaksanaan pelatihan pembuatan E – module ini dilaksanakan pada tanggal 18-21 Juli tahun 2016 di SMPN 1 Wonosari. Diikuti oleh 49 orang guru. Materi disampaikan oleh 3 pemateri dari Prodi Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

Hasil kegiatan PPM ini dapat dijabarkan satu – persatu berdasarkan urutan materi yang disajikan selama pelatihan sebagai berikut :

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada bagian ini dibahas mengenai media pembelajaran. Bagaimana fungsi dan peran media dalam proses pembelajaran.

2. Modul Vs E Modul

Bagian ini mempelajari tentang perbandingan media konvensional dengan media menggunakan elektronik

3. Storyboard

Bagian ini menjelaskan tentang pentingnya storyboard dalam pembuatan flipbook serta langkah – langkahnya

4. Pengenalan Flipbook dan tutorialnya
Mengenalkan flipbook sebagai salah satu media pembelajaran serta mengajarkan pembuatannya.

Pembahasan Pelaksanaan Kegiatan PPM

Secara keseluruhan program kegiatan PPM ini dapat diselenggarakan dengan baik yang ditandai dengan telah diikuti peserta melebihi target maksimal. Selama pelatihan berlangsung para peserta peserta antusias mendengarkan paparan dari pemateri, sebagai berikut: 1) Pemberian materi mengenai media pendidikan berjalan lancar disampaikan oleh Bapak Muhammad Munir, M.Pd. 2) Pemberian materi Modul vs E-Module disampaikan oleh Ibu Nuryake Fajaryati, M.Pd. 3) Tahap pelaksanaan pembuatan storyboard dan pembuatan E- Module disampaikan oleh Muhammad Izzuddin, M.Cs, Ahmad Awaluddin B., M.Pd. dan Bonita Destiana, M.Pd. serta didampingi mahasiswa.

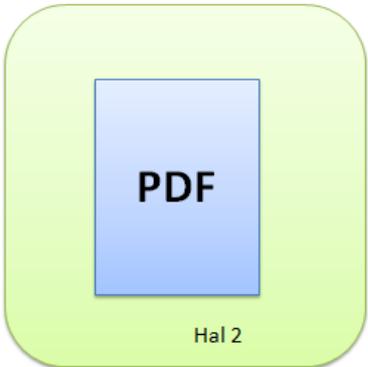
Sebelum masuk tutorial pembuatan modul pembelajaran dengan menggunakan flipbook maker, tahap awal yang dilakukan oleh guru adalah membuat *storyboard* modul yang akan dibuat.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan emodul dengan flipbook maker ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar. Langkah-langkah pembuatan *e-modul* dengan *flipbook maker*

Contoh pembuatan storyboard sederhana ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

<p>Tahap 1.</p>  <p>Menambah gambar</p>	<p>Pada tahap 1 guru membuat halaman cover</p>
<p>Tahap 2</p>  <p>Memasukkan file pdf</p>	<p>Tahap 2 memasukkan materi dalam bentuk pdf ke dalam flipbook maker</p>

<p>Tahap 3</p>  <p>Hal 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menambah teks - menambah animasi - menambah musik 	<p>Tahap 3 mulai menambah gambar, teks, animasi, musik ke dalam cover dan isi materi.</p>
<p>Tahap 4</p>  <p>Hal</p> <p>Memasukkan file video</p>	<p>Guru juga dapat menambahkan/ menyisipkan video di halaman materi modul.</p>
<p>Tahap 5</p>  <p>Hal ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menambah teks - menambah animasi 	<p>Di akhir modul, guru bisa menambah teks dan animasi pada cover belakang modul.</p>

Para peserta sangat antusias untuk mengikuti pelatihan ini. Mereka menganggap pelatihan ini berguna bagi mereka karena hasilnya menarik. Dari awal sudah diberitahukan bahwa peserta diwajibkan untuk membawa materi dan laptop. Masih banyak guru – guru yang kesulitan dalam mengoperasikan laptop. Dalam pelaksanaannya dibimbing oleh para penerjemah. Para peserta sudah diberikan materi dalam bentuk softcopy ke dalam flashdisk

SIMPULAN

Program kegiatan PPM ini berupa pelatihan (workshop) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Tidak hanya sedikit guru yang masih memerlukan pendampingan dan pengawasan saat pelatihan oleh tim PPM dalam menggunakan/ mengoperasikan komputer/laptop. Peningkatan kemampuan yang dirasakan guru adalah dalam memanfaatkan teknologi informasi guna mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, dan membantu guru meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan program kegiatan PPM ini dapat diselenggarakan dengan baik yang ditandai dengan telah dapat dihasilkannya sejumlah media pembelajaran berbasis TI (e-modul) dari masing-masing guru mata pelajaran. Semua

guru di SMP N 1 Wonosari juga berperan aktif ikut serta dalam kegiatan pelatihan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kegiatan PPM ini dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi guna tercapainya proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief S. Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nashar, 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press).