



**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS MULAWARMAN**

OLEH :

**Mustamiroh, S.Pd., M.Pd
NDH : 25**

**PELATIHAN DASAR CALON PEGAWAI NEGERI SIPIL
GOLONGAN III ANGKATAN IX**

**PUSAT PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN
DAN KAJIAN DESENTRALISASI DAN OTONOMI DAERAH
LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA
SAMARINDA**

2020



LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN AKTUALISASI

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Laporan Aktualisasi Peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil Golongan III Angkatan IX :

Nama : Mustamiroh, S,Pd., M.Pd
NDH : 25
NIP : 19880724 201903 2 016
Jabatan : Dosen Asisten Ahli
Instansi : FKIP Universitas Mulawarman
Judul : Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mulawarman

Dinyatakan LAYAK untuk diajukan dalam Seminar Laporan Aktualisasi pada hari KAMIS, 19 MARET 2020 bertempat di Kampus PUSLATBANG KDOD LAN

Mentor,

Coach,

Dr. Drs. . Zulkarnaen, M.Si
NIP 19671224 199102 1 001

Muhammad Abdi Rahman, S.Sos., M.Si
NIP 19820512 201101 1 014

Penguji,

Dr. H. Fitriansyah, ST.,MM
NIP 19731127 200604 1 009



LEMBAR PERSETUJUAN

LAPORAN AKTUALISASI

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Laporan Aktualisasi Peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil Golongan III Angkatan IX :

Nama : Mustamiroh, S,Pd., M.Pd
NDH : 25
NIP : 19880724 201903 2 016
Jabatan : Dosen Asisten Ahli
Instansi : FKIP Universitas Mulawarman
Judul : Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mulawarman

Dinyatakan LAYAK untuk diajukan dalam Seminar Laporan Aktualisasi pada hari KAMIS, 19 MARET 2020 bertempat di Kampus PUSLATBANG KDOD LAN

Mentor,

Coach,

Dr. Drs. . Zulkarnaen, M.Si
NIP 19671224 199102 1 001

Muhammad Abdi Rahman, S.Sos., M.Si
NIP 19820512 201101 1 014

KATA PENGANTAR

Rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Aktualisasi Nilai-nilai Dasar ASN. Laporan Aktualisasi ini berisi uraian kegiatan yang mengimplementasikan nilai-nilai dasar ASN yaitu Akuntabilitas, Nasionalisme, Etika Publik, Komitmen Mutu dan Anti Korupsi (ANEKA) serta peran dan kedudukan ASN yang meliputi Manajemen ASN, *Whole of Government*, dan Pelayanan Publik yang akan dilakukan oleh penulis selama masa habituasi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu tersusunnya laporan aktualisasi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Mariman Darto, M.Si. sebagai Kepala Puslatbang KDOD LAN yang telah memfasilitasi pelaksanaan pelatihan dasar CPNS Golongan IX.
2. Bapak Dr. Drs. H. Zulkarnaen, M.Si. sebagai mentor yang telah memberikan arahan, motivasi, dukungan dan bimbingannya.
3. Bapak Muhammad Abdi Rahman, S.Sos., M.Si. sebagai *coach* yang telah membimbing, memfasilitasi, dan memotivasi penulis dalam penyusunan rancangan aktualisasi kegiatan selama pelatihan dasar CPNS.
4. Bapak Dr. H. Fitriansyah, ST., MM selaku narasumber yang akan memberikan saran dan masukan.
5. Bapak dan Ibu Widyaiswara yang telah memberikan ilmu tentang implementasi dan internalisasi nilai-nilai ANEKA, peran dan kedudukan ASN selama pelatihan dasar CPNS.
6. Seluruh panitia penyelenggara Pelatihan Dasar CPNS Golongan IX Lembaga Administrasi Negara Pusat Pelatihan dan Pengembangan dan Kajian Desentralisasi dan Otonomi Daerah.

7. Rekan-Rekan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman yang telah membantu penulis.
8. Rekan-rekan Angkatan IX yang sangat luar biasa dan menginspirasi penulis selama menjalani seluruh kegiatan pelatihan dasar CPNS.
9. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan aktualisasi ini. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan laporan aktualisasi ini. Semoga seluruh kegiatan yang tertuang dalam laporan ini dapat teraktualisasikan dan terinternalisasi sesuai dengan yang diharapkan. Aamiin.

Samarinda, 19 Maret 2020
Penulis,

Mustamiroh, S.Pd., M.Pd.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Maksud dan Tujuan	5
C. Manfaat	6
D. Ruang Lingkup	7
BAB II NILAI-NILAI DASAR PROFESI ASN.....	8
A. Akuntabilitas	8
B. Nasionalisme	9
C. Etika Publik.....	10
D. Komitmen Mutu	10
E. Anti Korupsi.....	10
F. Kedudukan dan Peran ASN dalam NKRI	11
1. Pelayanan Publik	11
2. Manajemen ASN	12
3. <i>Whole of Government</i>	13
BAB III PROFIL ORGANISASI.....	14
A. Visi, Misi, Tujuan, dan Nilai-Nilai Organisasi.....	14
B. Tugas dan Fungsi Unit Kerja.....	17
C. Jabatan dan Uraian Tugas.....	17

BAB IV RANCANGAN AKTUALISASI	20
A. Identifikasi Isu	20
B. Penetapan Isu.....	25
C. Rancangan Kegiatan Aktualisasi	27
BAB V PELAKSANAAN KEGIATAN	38
A. Realisasi Pelaksanaan Aktualisasi.....	38
B. Pelaksanaan Kegiatan 1	39
C. Pelaksanaan Kegiatan 2	43
D. Pelaksanaan Kegiatan 3	46
E. Pelaksanaan Kegiatan 4	47
F. Pelaksanaan Kegiatan 5	48
G. Pelaksanaan Kegiatan 6	49
H. Pelaksanaan Kegiatan 7	51
I. Analisis Dampak	52
BAB VII KENDALA DAN SOLUSI	56
BAB VIII KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penjabaran Isu yang Muncul.....	21
Tabel 4.2 Identifikasi Isu Menggunakan Kriteria USG.....	23
Tabel 4.3 Gagasan Kreatif dari Isu yang Dipilih	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 4.1 Fishbone Isu Terpilih	25

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang ASN No. 5 tahun 2014 menyebutkan bahwa Aparatur Sipil Negara (ASN) adalah profesi bagi pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja yang bekerja pada instansi pemerintah. Pegawai Aparatur Sipil Negara yang selanjutnya disebut Pegawai ASN adalah pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja yang diangkat oleh pejabat pembina kepegawaian dan diserahi tugas dalam suatu jabatan pemerintahan atau diserahi tugas negara lainnya dan digaji berdasarkan peraturan perundang-undangan.

Pegawai ASN berfungsi sebagai: a. pelaksana kebijakan publik; b. pelayan publik; dan c. perekat dan pemersatu bangsa. Pegawai ASN berperan sebagai perencana, pelaksana, dan pengawas penyelenggaraan tugas umum pemerintahan dan pembangunan nasional melalui pelaksanaan kebijakan dan pelayanan publik yang profesional, bebas dari intervensi politik, serta bersih dari praktik korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dosen wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, dan memenuhi kualifikasi lain yang dipersyaratkan satuan pendidikan tinggi tempat bertugas, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Saat ini kita sedang menghadapi revolusi industri keempat yang dikenal dengan revolusi industri 4.0. Revolusi ini merupakan era inovasi disruptif, dimana era ini berkembang sangat begitu pesat, sehingga membawa dampak terciptanya pasar baru bahkan lebih dahsyatnya lagi era ini mampu mengganggu atau merusak pasar yang sudah ada. Era digital ini bukan hanya berdampak pada bidang industri saja akan tetapi berdampak ke segala aspek kehidupan manusia di dunia tanpa kecuali dunia pendidikan.

Menghadapi tantangan yang besar era revolusi industri 4.0 ini, maka pendidikan dituntut untuk berubah juga karena kita hanya disuguhkan dua pilihan yaitu berubah atau mati. Termasuk pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut Pendidikan 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikenal dengan sistem siber (*cyber system*) dan mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan tanpa batas waktu.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan mengajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem

pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Media pembelajaran sangatlah berpengaruh untuk peserta didik dalam memahami sebuah materi. Tanpa media, pembelajaran tidak akan berjalan sesuai yang diinginkan. Sebagai seorang guru, harus mampu membuat sesuatu dari apapun menjadi sebuah bahan yang bisa dijadikan sebagai media. Menurut psikologi, orang yang belajar tanpa mempraktekannya itu akan dapat memahami atau mengingat dalam jangka terlalu lama. Tetapi, orang yang belajar setelah itu dipraktekkan maka akan lebih mudah dicerna dan akan selalu diingat dalam pikirannya (tidak mudah lupa).

Media pembelajaran juga dapat mengasah kreativitas seorang guru, banyak sekali manfaat dari media pembelajaran apabila seorang guru mampu memanfaatkannya. Seorang guru tidak juga hanya terpaku pada sebuah materi dalam pembelajaran tetapi juga harus mampu menggunakan media dan memanfaatkan dengan baik agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan benar. Solusi bagi guru yang kurang minat dalam menggunakan media pembelajaran ialah belajar kembali tentang kreatifitas dalam diri agar dapat mengembangkan bahan-bahan apa saja yang dapat dibuat, kemudian guru harus belajar media yang dibuat agar guru tersebut dapat memahami dan menemukan arti pentingnya sebuah media.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu dosen dalam penyampaian materi dan juga membantu mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana

belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu dosen menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter (2001) "multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi".

Berdasarkan hasil pengamatan pada mahasiswa PGSD semester I mata kuliah konsep dasar IPS SD, masih terdapat mahasiswa yang tidak fokus dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran inovatif dan berbasis multimedia, rendahnya kemandirian belajar mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa sehingga pembelajaran tidak kondusif dan mahasiswa kurang memiliki minat untuk belajar, sehingga hal ini berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Hasil belajar merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil menguasai kompetensi yang diharapkan. Parta (2011) berpendapat sama bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dikelompokkan dalam tiga katagori, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan rancangan aktualisasi dengan judul "**Inovasi Media Pembelajaran Interaktif**

Berbasis Multimedia untuk meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mulawarman”

B. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari Latsar ini adalah dapat memahami dan mengaktualisasikan nilai-nilai akuntabilitas, nasionalisme, etika publik, komitmen mutu dan anti korupsi (ANEKA) ditambah dengan nilai-nilai pelayanan public, *Whole of Government* dan Manajemen ASN pada setiap kegiatan yang akan dilaksanakan di fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Tujuan yang akan dicapai dalam Latsar ini adalah mampu mengaktualisasikan nilai-nilai dasar profesi ASN dalam kegiatan yang akan dilaksanakan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yaitu :

1. Mengaktualisasikan nilai akuntabilitas sehingga memiliki tanggung jawab dan integritas terhadap apa yang dikerjakan.
2. Mengaktualisasikan nilai Nasionalisme sehingga bekerja atas dasar semangat nilai-nilai pancasila.
3. Mengaktualisasikan nilai Etika Publik sehingga menciptakan lingkungan pelayanan masyarakat yang baik.
4. Mengaktualisasikan nilai Komitmen Mutu sehingga mewujudkan pelayanan yang prima terhadap masyarakat yang datang ke tempat pelayanan publik.
5. Mengaktualisasikan nilai anti Korupsi sehingga bisa mewujudkan sikap disiplin maupun menjaga kedisiplinan.
6. Mengaktualisasikan Pelayanan Publik yang berkualitas sesuai jabatannya kepada masyarakat yang dilayani.

7. Mengaktualisasikan konsep, penerapan *Whole of Government* dalam pemberian pelayanan yang terintegrasi, dan implementasi *Whole of Government* dalam prespektif kebijakan di Indonesia.
8. Mengkatualisasikan kedudukan, peran, hak dan kewajiban, dan kode etik ASN.

C. Manfaat

Adapun manfaat dari rancangan aktualisasi ini antara lain :

1. Mampu mewujudkan akuntabilitas dalam menjalankan tugas di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.
2. Mampu mengamalkan sila-sila Pancasila dalam menjalankan tugas di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.
3. Mampu menjunjung tinggi standar etika publik dalam pelaksanaan tugas di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.
4. Mampu mengedepankan kinerja untuk peningkatan mutu pelayanan dan pengembangan sistem informasi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.
5. Mampu untuk tidak korupsi dan mendorong pemberantasan korupsi dalam hal apapun di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.
6. Mampu mengedepankan pelayanan publik yang berkualitas sesuai jabatannya kepada masyarakat yang dilayani.
7. Mampu memahami konsep, penerapan *Whole of Government* dalam pemberian pelayanan yang terintegrasi, dan implementasi *Whole of Government* dalam prespektif kebijakan di Indonesia.
8. Mampu memahami kedudukan, peran, hak dan kewajiban, dan kode etik ASN.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup ini dititik beratkan pada nilai-nilai aktualisasi “ Akuntabilitas, Nasionalisme, Etika Publik, Komitmen Mutu dan Anti Korupsi ditambah dnegan nilai-nilai Pelayanan Publik, *Whole of Government* dan Manajemen ASN” dengan objek di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

BAB II

NILAI-NILAI DASAR PROFESI ASN

A. Akuntabilitas

Akuntabilitas adalah kewajiban pertanggungjawaban yang harus dicapai. Akuntabilitas merujuk pada kewajiban setiap individu, kelompok, atau institusi untuk memenuhi tanggung jawab yang menjadi amanahnya. PNS yang akuntabel adalah PNS yang mampu mengambil pilihan yang tepat dan benar ketika terjadi konflik kepentingan, tidak terlibat dalam politik praktis, memperlakukan warga negara secara sama dan adil dalam penyelenggaraan pemerintah dan pelayanan publik serta konsisten dan dapat diandalkan dalam menjalankan tugas dan fungsinya. Nilai-nilai akuntabilitas yang dapat diterapkan dalam kegiatan aktualisasi ini adalah:

1. Penuh Semangat;
2. Profesional;
3. Transparan;
4. Efektif dan Efisien;
5. Tanggung Jawab.

B. Nasionalisme

Nasionalisme merupakan pandangan tentang rasa cinta yang wajar terhadap bangsa dan negara, sekaligus menghormati bangsa lain. Prinsip nasionalisme bangsa Indonesia dilandasi nilai-nilai Pancasila agar senantiasa menempatkan persatuan kesatuan, kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan golongan; menunjukkan sikap rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negara; bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia serta tidak merasa rendah diri, mengakui persamaan derajat, hak dan kewajiban antara sesama manusia dan bangsa, menumbuhkan sikap saling

mencintai sesama manusia, mengembangkan sikap tenggang rasa. Nilai-nilai nasionalisme yang dapat diterapkan dalam kegiatan aktualisasi ini adalah:

1. Kepentingan bersama;
2. Menghormati pendapat;
3. Musyawarah;
4. Menggunakan bahasa Indonesia yang benar.

C. Etika publik

Etika publik merupakan refleksi tentang standar atau norma yang menentukan baik atau buruk, benar atau salah perilaku, tindakan, dan keputusan untuk mengarahkan kebijakan publik dalam rangka menjalankan tanggung jawab pelayanan publik. Nilai-nilai etika public yang dapat diterapkan dalam aktualisasi ini adalah:

1. Jujur;
2. Sopan;
3. Cermat;
4. Bertanggung jawab;
5. Hormat.

D. Komitmen Mutu

Komitmen mutu adalah janji pada diri kita sendiri atau pada orang lain yang tercermin dalam tindakan kita untuk menjaga mutu kinerja pegawai. Komitmen mutu merupakan pelaksanaan pelayanan publik dengan berorientasi pada

kualitas hasil, dipersepsikan oleh individu terhadap produk atau jasa berupa ukuran baik atau buruk. Bidang apapun yang menjadi tanggung jawab pegawai negeri sipil semua mesti dilaksanakan secara optimal agar dapat memberi kepuasan kepada *stakeholder*. Nilai- nilai komitmen mutu yang dapat diterapkan adalah:

1. Efektivitas;
2. Efisiensi;
3. Kreativitas;
4. Berorientasi Mutu.

E. Anti Korupsi

Anti korupsi adalah kesadaran untuk tidak melakukan korupsi yakni tidak melakukan perbuatan melawan hukum untuk memperkaya diri sendiri/orang lain/korporasi yang dapat merugikan negara. Korupsi sering dikatakan sebagai kejahatan luar biasa dikarenakan dampaknya yang luar biasa menyebabkan kerusakan baik dalam ruang lingkup pribadi, keluarga, masyarakat dan kehidupan yang lebih luas. Tindak pidana korupsi yang terdiri dari kerugian keuangan negara, suap-menyuap, pemerasan, perbuatan curang, penggelapan dalam jabatan, benturan kepentingan dalam pengadaan dan gratifikasi. Nilai-nilai anti korupsi yang dapat diterapkan pada kegiatan aktualisasi ini adalah:

1. Jujur;
2. Peduli;
3. Tanggung jawab;

4. Disiplin;
5. Kerja keras.

F. Kedudukan dan Peran PNS dalam NKRI

Ada 3 hal utama yang perlu dipahami dan diimplementasikan seorang PNS dalam kesehariannya ketika menjalankan tugas negara, yaitu pemahan tentang manajemen ASN, pelayanan publik dan whole of government. Bahasan berikut bersumber pada modul pelatihan Dasar CPNS 2017 yang disusun tim LAN.

1. Pelayanan Publik

Berdasarkan definisi pada modul Pelatihan Dasar Calon PNS 2017, dinyatakan bahwa penyelenggara pelayanan publik adalah lembaga pemerintah, BUMN atau BUMD, dan korporasi. Pelayanan publik adalah “Sebagai segala bentuk kegiatan pelayanan umum yang dilaksanakan oleh Instansi Pemerintahan di Pusat dan Daerah, dan di lingkungan BUMN/BUMD dalam bentuk barang dan atau jasa, baik dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat”.

Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik, dijelaskan bahwa pelayanan publik adalah kegiatan atau rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang-undangan bagi setiap warga negara dan/atau dan penduduk atas barang, jasa, pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa ada tiga unsur utam terselenggaranya suatu pelayanan publik yaitu penyelenggara, penerima layanan dan kepuasan penerima layanan.

2. Manajemen ASN

Berdasarkan modul Pelatihan Dasar Calon PNS 2017 disebutkan bahwa manajemen ASN adalah pengelolaan ASN untuk menghasilkan pegawai ASN yang professional, memiliki nilai dasar, etika profesi, bebas dari intervensi politik, bersih dari praktik korupsi, kolusi, dan nepotisme. Pegawai ASN berkedudukan sebagai aparatur negara yang menjalankan kebijakan yang ditetapkan oleh pimpinan instansi pemerintah serta harus bebas dari pengaruh dan intervensi semua golongan dan partai politik. Untuk menjalankan kedudukannya tersebut, maka Pegawai ASN berfungsi sebagai berikut:

- a. Pelaksana kebijakan publik;
- b. Pelayan publik; dan
- c. Perikat dan pemersatu bangsa.

Selanjutnya Pegawai ASN bertugas:

- a. Melaksanakan kebijakan yang dibuat oleh Pejabat Pembina Kepegawaian sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
- b. Memberikan pelayanan public yang professional dan berkualitas; dan
- c. Mempererat persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

3. *Whole of Government*

Berdasarkan materi pada modul pelatihan dasar calon PNS dinyatakan hal-hal sebagai berikut. WoG adalah sebuah pendekatan penyelenggaraan pemerintahan yang menyatukan upaya-upaya kolaboratif pemerintahan dari

keseluruhan sektor dalam ruang lingkup koordinasi yang lebih luas guna mencapai tujuan-tujuan.

Pembangunan kebijakan, manajemen program dan pelayanan publik. Oleh karenanya WoG juga dikenal sebagai pendekatan *interagency*, yaitu pendekatan yang melibatkan sejumlah kelembagaan yang terkait dengan urusan-urusan yang relevan. WoG ditekankan pada pengintegrasian upaya-upaya kementerian atau lembaga pemerintah dalam mencapai tujuan-tujuan bersama. WoG juga dipandang sebagai bentuk kerjasama antar seluruh aktor, pemerintah dan sebaliknya.

BAB III

PROFIL ORGANISASI

A. Visi, Misi dan Tujuan Organisasi

1. Visi dan Misi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

a. Visi

“Menjadi Fakultas Yang Memberi Pelayanan Prima, Mengembangkan Keilmuan Dan Riset Inovatif, Menghasilkan Tenaga Pendidik Professional, Berkarakter Dan Memperoleh Rekognisi Internasional Pada Tahun 2024”.

b. Misi

1. Menyelenggarakan Pendidikan Yang Profesional Berbasis Riset Dan Menghasilkan Produk Pendidikan Inovatif Yang Berkontribusi Bagi Peningkatan Kualitas Dan Kesejahteraan Masyarakat Di Tingkat Lokal, Regional Dan Internasional.
2. Mengembangkan Riset Inovatif (*Development Research*) Dan Riset Implementatif (*Applied Research*) Dengan Fokus Pada Inovasi Dan Pengembangan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kuantitas Dan Kualitas Publikasi Ilmiah Nasional Dan Internasional Serta Hak Kekayaan Intelektual (HAKI).
3. Menyelenggarakan Kerjasama Bidang Pendidikan, Riset Dan Pengabdian Masyarakat Di Tingkat Regional, Nasional Dan Internasional.
4. Menyelenggarakan Kegiatan Kemahasiswaan Untuk Menumbuhkan Kemandirian Mahasiswa, Meningkatkan Kreativitas Dan Jiwa Kewirausahaan Serta Ketajaman Bakat.
5. Memperkuat Kapasitas Kelembagaan Dalam Rangka Menyediakan Layanan Prima Dan Kerjasama Untuk Menghasilkan Tenaga Pendidik Yang Mandiri, Unggul Dan Berkarakter.

c. Tujuan

1. Menghasilkan Lulusan Professional Yang Dapat Menerapkan Dan Mengembangkan Ilmu Pengetahuan, Teknologi Dan Seni.
2. Menghasilkan Sarjana S1, S2 Dan S3 Bidang Kependidikan Yang Kreatif Inovatif, Mandiri, Berbudi Pekerti Luhur Dan Berdaya Saing Tinggi.
3. Menghasilkan Riset Inovatif Yang Berkualitas, Bermafaat Bagi Pengembangan Teknologi Dan Seni, Kependidikan, Dan Terapannya Yang Terpublikasi Secara Luas Sehingga Berdampak Terhadap Bagi Peningkatan Daya Saing Daerah Dan Nasional.

4. Menjadi *Center Of Excellence* Bidang Pendidikan Untuk Memberi Kontribusi Pada Kemajuan Pembangunan Masyarakat Daerah.
5. Meningkatkan Kualitas Berbagai Program Kemahasiswaan Untuk Memperkuat Kreativitas, Jiwa Kewirausahaan Serta Ketajaman Bakat.
6. Menjalani Kerjasama Tingkat Regional, Nasional Dan Internasional Dalam Melakukan Riset, Publikasi Bersama Untuk Memperoleh Recognisi Internasional.
7. Menampilkan Kinerja Kelembagaan Yang Kuat Dalam Melaksanakan Tridharma Dengan Penjaminan Mutu Yang Handal.

2. Visi dan Misi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

a. Visi

“Menjadi program studi sebagai penyelenggara dan pengembang sumber daya manusia di bidang pendidikan dasar dalam menyiapkan tenaga pendidik yang berkualitas, profesional, berkarakter dan menguasai literasi, dapat melakukan inovasi pendidikan sesuai kearifan lokal pada masyarakat nasional dan Internasional tahun 2024”.

b. Misi

1. Penyelenggarakan pendidikan guru kelas SD yang berkualitas dengan kompetensi pedagogik, profesional, berkarakter atau bekepribadian, berbahasa Inggris, dan menguasai IT.
2. Penyelenggarakan dan mengembangkan penelitian di bidang pendidikan dasar yang unggul komparatif dan kompetitif untuk menghasilkan karya ilmiah dan temuan-temuan berbobot yang bermakna dan menjadi acuan masyarakat di bidang pendidikan dasar.
3. Memasyarakatkan dan memelopori penerapan ilmu dan teknologi berbasis kearifan lokal dalam bidang Pendidikan Dasar demi kesejahteraan masyarakat Kalimantan Timur serta kemajuan bangsa dan kemanusiaan.
4. Menjalani kerjasama PS-PGSD FKIP UNMUL dengan berbagai pihak, dalam dan luar negeri, untuk meningkatkan kualitas dan kinerja Alumni Pendidikan Dasar di Indonesia.

5. Memberdayakan alumni PS-PGSD FKIP UNMUL dalam rangka meningkatkan peran dan citra Pendidikan Dasar pada Masyarakat Kalimantan Timur dan Indonesia.
6. Membangun organisasi PS-PGSD FKIP UNMUL yang sehat berdasarkan prinsip ekonomis, akuntabilitas, akreditasi, dan evaluasi diri secara berkesinambungan.
7. Mengembangkan interaksi ilmiah antarstaf pengajar/Dosen sebagai program pengembangan staf pengajar/Dosen.
8. Pemberian bantuan keahlian kepada Mahasiswa, Alumni dan para Guru/Kepala Sekolah Pendidikan Dasar dalam mengidentifikasi masalah serta memberikan alternatif pemecahannya dengan pendekatan ilmiah.
9. Memberi jasa pelayanan profesional dalam berbagai bidang permasalahan Pendidikan Dasar yang memerlukan penanganan secara cermat dengan menggunakan keahlian yang belum dikuasai masyarakat.
10. Meningkatkan kualitas tata kelola prodi termasuk kemitraan dan kerjasama dengan instansi lain (SD Negeri dan swasta dan lembaga-lembaga lain).

3. Unit Kerja

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman.

B. Tugas dan Fungsi Unit Kerja

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman bertugas menyelenggarakan tridharma perguruan tinggi. Khususnya bidang pendidikan pengajaran, telah terjadi komitmen antara Fakultas dan Program Studi, dimana Program Studi lebih berperan dalam pengaturan yang bersifat internal di Program Studi, sedangkan Fakultas berperan dalam mengkoordinasikan antara program studi yang satu dengan yang lain.

C. Jabatan dan Uraian Tugas

1. Jabatan Menurut SK CPNS

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor : 6974/M/KP/2019, jabatan Mustamiroh, S.Pd., M.Pd. adalah Dosen Asisten Ahli.

2. Jabatan Menurut SK Pimpinan

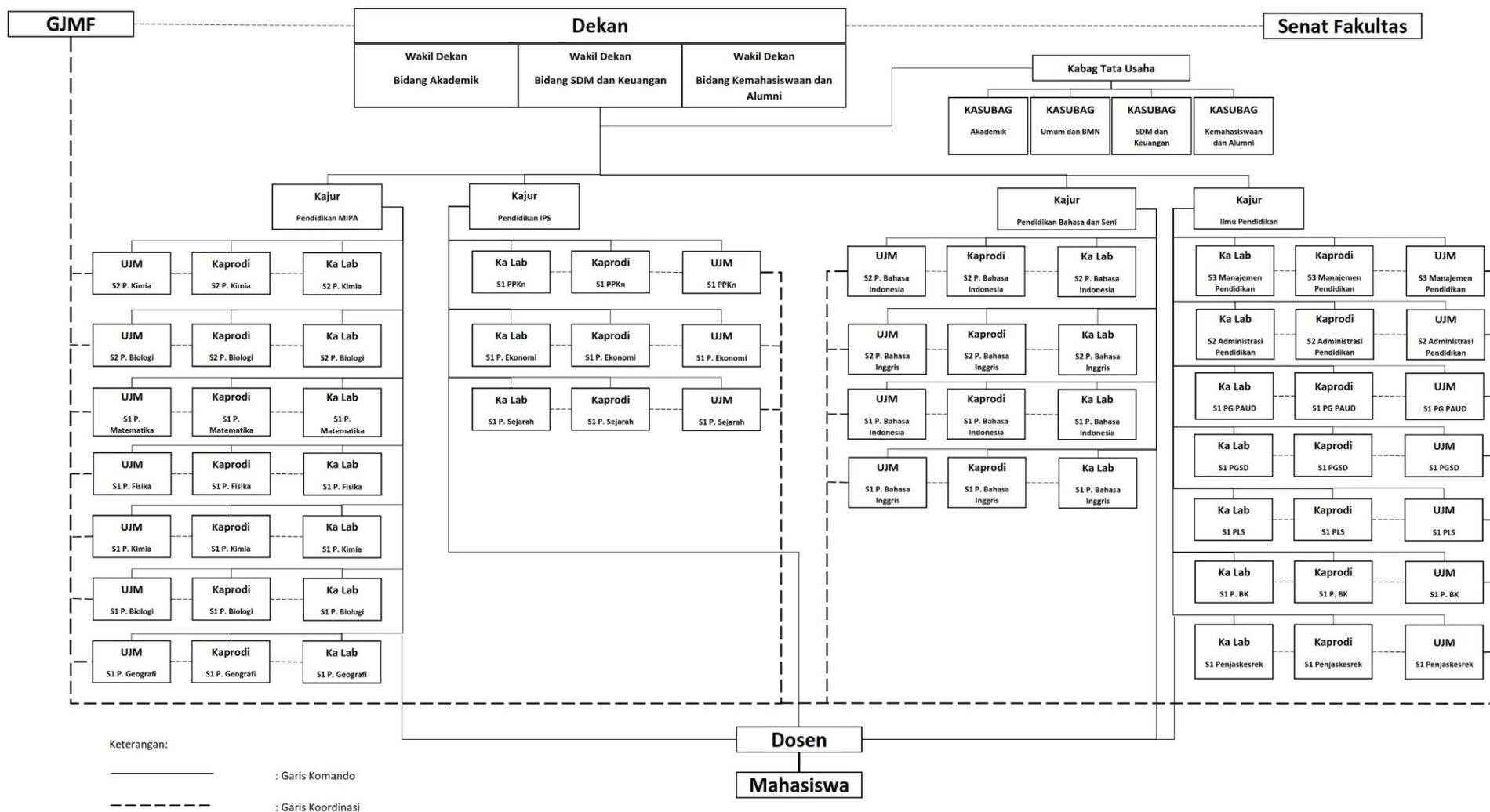
Berdasarkan SKP, Tugas dan Fungsi dosen yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan perkuliahan
2. Mengembangkan program kuliah
3. Mengembangkan bahan kuliah
4. Melaksanakan penelitian dan pengabdian
5. Membimbing tugas akhir dan PPL

3. Susunan Organisasi

Berikut ini adalah struktur organisasi dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (Gambar 3.1).

STRUKTUR ORGANISASI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

BAB IV

RANCANGAN AKTUALISASI

A. Identifikasi Isu

Isu yang diangkat dalam rancangan aktualisasi ini adalah kurangnya media pembelajaran inovatif dan berbasis multimedia di Program Studi PGSD. Pemecahan isu tersebut dikaitkan dengan tugas dan fungsi (tusi) penulis sebagai Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.

Penentuan isu yang akan diangkat dalam rancangan aktualisasi ini dilakukan melalui teknik analisis yaitu kriteria USG. Untuk menentukan isu prioritas dapat dianalisis melalui kriteria USG yang terdiri dari *Urgency*: seberapa mendesak suatu isu harus dibahas, dianalisis, dan ditindaklanjuti, *Seriousness*: seberapa serius suatu isu harus dibahas dikaitkan dengan akibat yang akan ditimbulkan, *Growth*: seberapa besar kemungkinan memburuknya isu tersebut jika tidak ditangani segera.

Pada kriteria USG penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1-5, semakin tinggi skor menunjukkan bahwa isu tersebut sangat mendesak dan sangat serius untuk segera ditangani. Penetapan isu dilakukan berdasarkan peran dan kedudukan ASN dalam NKRI yang meliputi Manajemen ASN, *Whole of Government* dan Pelayanan Publik. Tabel 4.1 di bawah ini menyajikan beberapa isu yang muncul. Analisis Isu dilakukan dengan menggunakan metode USG dalam Tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1. Penjabaran Isu yang Muncul

No.	Isu-isu	Identifikasi Isu
(1)	(2)	(3)
1.	Kurangunya media pembelajaran inovatif dan berbasis multimedia	<p>Pelayanan Publik</p> <p>Seiring dengan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0. Dunia pendidikan juga dituntut untuk terus berinovasi mengembangkan kemampuan dan kompetensi guru, salah satunya dengan kemampuan dalam menerapkan media pembelajaran inovatif sebagai salah satu solusi menghadapi tantangan perkembangan zaman. Sehingga nantinya diharapkan mahasiswa memiliki kompetensi dan dapat mengimplementasikan dalam pembelajaran. Mengingat tujuan pendidikan adalah untuk dapat menghasilkan manusia yang berwawasan luas, berkarakter, memiliki daya saing yang tinggi.</p>
2.	Rendahnya pendidikan karakter (perilaku) mahasiswa	<p>Pelayanan Publik</p> <p>Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Capaian hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku. Hasil belajar dapat berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kemajuan teknologi yang tidak dibarengi dengan pendidikan karakter, maka akan berdampak pada menurunnya nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran. Sehingga perlu adanya kesadaran pada diri mahasiswa mengenai pentingnya pendidikan karakter yang terus dijiwai dengan semangat nasionalisme.</p>

No.	Isu-isu	Identifikasi Isu
(1)	(2)	(3)
3.	Rendahnya kemandirian belajar mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis	<p>Pelayanan Publik</p> <p>Kemandirian belajar pada dasarnya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu faktor psikologis, faktor fisiologis dan faktor lingkungan. Kemandirian juga tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan, karena keduanya berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang saling mempengaruhi. Seseorang yang mempunyai kemandirian dalam proses pembelajaran harus bisa untuk bersikap kreatif, karena dengan mempunyai kreativitas maka seseorang itu dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki sehingga mahasiswa tidak hanya menerima apa saja yang diberikan oleh dosen tetapi dapat memberikan sumbangan yang sifatnya membangun. Selain kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu cara untuk melatih mahasiswa berpikir dalam pembelajaran. Keterampilan berpikir kritis sangat penting bagi mahasiswa karena dengan keterampilan ini mahasiswa mampu bersikap rasional dan memilih alternatif pilihan yang terbaik bagi dirinya. Selain itu, menanamkan kebiasaan berpikir kritis bagi mahasiswa perlu dilakukan agar mereka dapat mencermati berbagai persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.</p>

Tabel 4.2. Identifikasi Isu Terpilih Menggunakan Kriteria USG

No.	Identifikasi Isu	Kriteria			Total
		U	S	G	
1.	Kurangnya media pembelajaran inovatif dan berbasis multimedia	4	5	4	13
2.	Rendahnya pendidikan karakter (perilaku) mahasiswa	4	4	3	11
3.	Rendahnya kemandirian belajar mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis	4	3	3	10

Keterangan:

U = Urgency (Penting)

S = Seriousness (Keseriusan)

G = Growth (Berkembangnya Isu)

Range Nilai:

1 = Sangat Kecil

2 = Kecil

3 = Sedang

4 = Besar

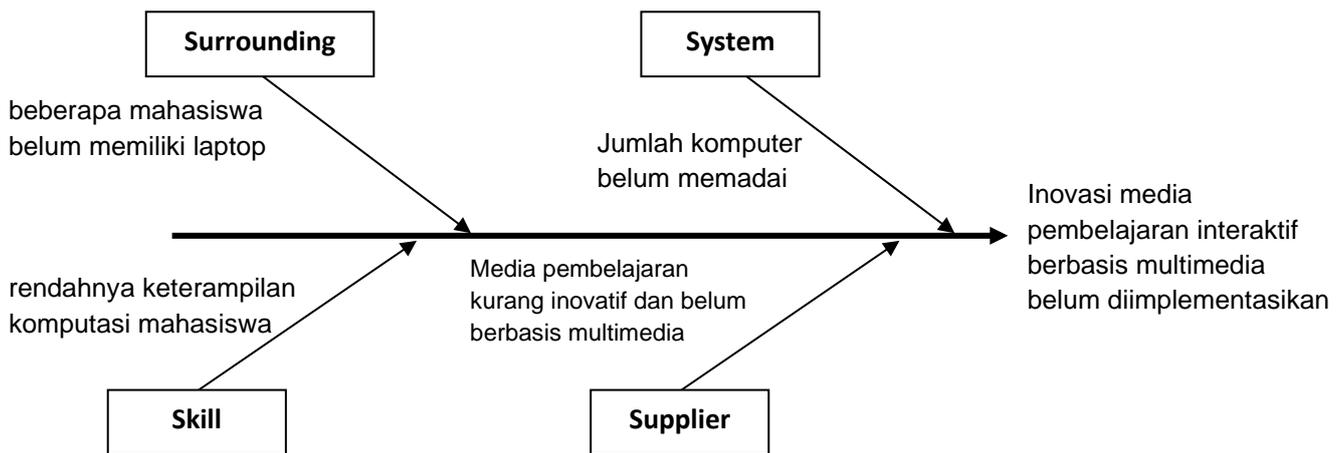
5 = Sangat Besar

Tingkat Urgency pada isu **“Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia belum diimplementasikan di Program Studi PGSD”** sangat tinggi karena menyangkut kesadaran terhadap pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, karena jika tidak sejalan dengan perkembangan dengan kemajuan ilmu dan teknologi maka akan menyebabkan perguruan tinggi maupun lulusan tidak mampu bertahan di Era revolusi industri 4.0. *Seriousness* dari isu tersebut tinggi dan perlu gagasan dan kegiatan untuk menyelesaikannya. Kemungkinan berkembangnya (*Growth*) isu ini sangat tinggi ditambah faktor perkembangan mobilitas antarnegara yang semakin cepat.

Apabila isu **“Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia belum diimplementasikan di Program Studi PGSD”** tidak diselesaikan maka akan memberikan dampak sebagai berikut:

1. Minat belajar mahasiswa akan menurun karena tidak ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran
2. Tertinggal karena tuntutan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0
3. Rendahnya kompetensi mahasiswa dalam keterampilan menggunakan media
4. Pembelajaran akan monoton karena masih menggunakan metode konvensional
5. Hasil belajar mahasiswa menurun karena kurangnya minat dalam belajar

Untuk dapat mengetahui gagasan yang tepat dalam menyelesaikan isu ini adalah dengan mengidentifikasi penyebab munculnya isu. Dalam mengurai penyebab isu digunakan metode *fishbone* dengan mencari empat aspek penyebab, yaitu *skill*, *surrounding*, *supplier*, dan *system*. Ditinjau dari faktor lingkungan dapat dilihat dengan terbatasnya ruang kelas kuliah, serta semakin besarnya tantangan pembelajaran di era revolusi industri 4.0, ditinjau dari sistemnya kurangnya perhatian terhadap pembelajaran berbasis internet. Selain itu, jumlah Dosen di Program Studi PGSD juga masih terbatas sehingga mengharuskan perkuliahan tatap muka yang padat. Kurangnya koordinasi dengan program studi juga merupakan salah satu penyebab munculnya isu ini. Berikut penggambaran penyebab isu melalui metode fishbone (Gambar 4.1).



Gambar 4.1. Fishbone Isu Terpilih

Dengan mengidentifikasi isu yang diangkat, maka diperlukan gagasan yang relevan untuk dilakukan guna memecahkan masalah yang timbul dari isu tersebut. Gagasan kegiatan tersebut juga dikaitkan dengan nilai-nilai dasar ASN (ANEKA) yang dihubungkan dengan tugas pokok dan fungsi penulis sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman. Tabel 2.4 berikut menyajikan gagasan kreatif sebagai solusi pemecahan dari isu yang dipilih.

Tabel 4.3. Gagasan Kreatif dari Isu yang Dipilih

No.	Isu	Gagasan	Kegiatan
1	Kurang media pembelajaran inovatif dan berbasis multimedia	Inovasi media pembelajaran Interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa	1. Membuat presentasi yang menarik menggunakan media pembelajaran Prezi
			2. Membuat media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan Flypaper
			3. Membuat video tutorial menggunakan media Snagit
			4. Membuat animasi bergerak menggunakan media GoAnimate

No.	Isu	Gagasan	Kegiatan
			5. Membuat presentasi menggunakan media Lectora
			6. Menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink
			7. Melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD

6. Bagan Rancangan Aktualisasi

- Unit Kerja : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman
- Identifikasi Isu : 1. Kurangnya media pembelajaran inovatif dan berbasis multimedia
2. Rendahnya pendidikan karakter (perilaku) mahasiswa
3. Rendahnya kemandirian belajar mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis
- Isu yang Diangkat : Inovasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia belum diimplementasikan di Program Studi PGSD
- Gagasan Pemecahan Isu : Inovasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Mulawarman

Tabel 4.4. Rancangan Kegiatan Aktualisasi

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
1.	Membuat presentasi yang menarik menggunakan media	1. Melakukan konsultasi dengan coach dan mentor tentang kegiatan yang akan dilaksanakan (Etika Publik : Sopan, Responsif)	Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi prezi	Dengan mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia (aplikasi	Jika kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi tidak dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
	pembelajaran Prezi	<p>2. Memasuki ruang kelas tepat waktu sebagai bentuk tanggung jawab. (Akuntabilitas)</p> <p>3. Membuka perkuliahan dengan mengucapkan salam, dan meminta ketua tingkat untuk memimpin do'a (Nasionalisme : Religius)</p> <p>4. Memantau kehadiran mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan teliti dan seksama (Etika Publik : Cermat)</p> <p>5. Memberikan tutorial cara mengaplikasikan pembelajaran berbasis multimedia berupa aplikasi Prezi (Komitmen Mutu : Berorientasi mutu)</p> <p>6. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk menginstal</p>	<p>pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD</p> <p>Bukti fisik :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar hadir 2. Foto Kegiatan 3. Aplikasi Prezi yang telah terinstall 4. Video aktivitas pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi 5. Tugas mahasiswa 	<p>Prezi) mendukung pencapaian Visi Prodi PGSD: Menjadi Program Studi sebagai penyelenggara dan Penyelenggara dan Pengembang sumber daya manusia di bidang pendidikan dasar dalam menyiapkan tenaga Pendidik yang berkualitas, profesional, berkarakter dan menguasai literasi, dapat melakukan inovasi pendidikan sesuai kearifan lokal Pada masyarakat daerah dan nasional tahun 2024, dan</p>	<p>Dasar ASN maka peserta didik atau mahasiswa tidak mendapatkan informasi tentang inovasi media pembelajaran berupa kemudahan akses penggunaan pembelajaran secara online, membuat presentasi yang menarik termasuk cara menggunakan aplikasi Prezi.</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
		<p>aplikasi Prezi dan melakukan sesi tanya jawab (Akuntabilitas : Transparan, Efektif, Efisien)</p> <p>7. Meminta setiap mahasiswa membuat slide presentasi menggunakan aplikasi Prezi (Anti Korupsi : Mandiri, Disiplin, Tanggung Jawab)</p>	<p>berupa slide presentasi menggunakan aplikasi Prezi</p>	<p>Misi Prodi PGSD: Menyelenggarakan Pendidikan guru kelas SD yang berkualitas. Dengan kompetensi pedagogik, profesional, berkarakter atau bekepribadian, berbahasa Inggris, dan menguasai IT.</p>	
2.	Membuat media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan Flypaper	<p>1. Melakukan konsultasi dengan coach dan mentor tentang kegiatan yang akan dilaksanakan (Etika Publik : Sopan, Responsif)</p> <p>2. Membuka perkuliahan dengan mengucapkan salam, dan meminta ketua tingkat untuk memimpin</p>	<p>Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi flypaper pada Mata Kuliah Manajemen Pendidikan SD</p> <p>Bukti fisik :</p>	<p>Dengan mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia (aplikasi Flypaper) mendukung pencapaian</p> <p>Visi Prodi PGSD: Menjadi Program Studi sebagai penyelenggara dan Penyelenggara dan</p>	<p>Jika kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Flypaper tidak dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Dasar ASN maka peserta didik atau mahasiswa tidak mendapatkan informasi tentang inovasi media pembelajaran berupa</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
		<p>do'a (Nasionalisme : Religius)</p> <p>3. Memantau kehadiran mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan teliti dan seksama (Etika Publik : Disiplin, Jujur, Cermat)</p> <p>4. Memberikan tutorial cara mengaplikasikan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Flypaper (Komitmen Mutu : Inovasi, Kreativitas, Berorientasi Mutu)</p> <p>5. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk menginstal aplikasi Flypaper dan melakukan sesi tanya jawab (Akuntabilitas :</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar hadir 2. Aplikasi Flypaper yang telah terinstall 3. Video aktivitas perkuliahan menggunakan aplikasi flypaper 4. Tugas mahasiswa berupa konten visual menggunakan aplikasi flypaper 	<p>Pengembang sumber daya manusia di bidang pendidikan dasar dalam menyiapkan tenaga Pendidik yang berkualitas, profesional, berkarakter dan menguasai literasi, dapat melakukan inovasi pendidikan sesuai kearifan lokal Pada masvarakat daerah dan nasional tahun 2024, dan</p> <p>Misi Prodi PGSD: Menyelenggarakan Pendidikan guru kelas SD yang berkualitas. Dengan kompetensi pedagogik, profesional, berkarakter atau bekepribadian,</p>	<p>kemudahan akses penggunaan pembelajaran secara online, membuat media pembelajaran interaktif konten visual termasuk cara menggunakan aplikasi Flypaper.</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
		<p>Transparan, Efektif, Efisien)</p> <p>6. Meminta mahasiswa membuat video menggunakan aplikasi Flypaper per kelompok.</p> <p>(Anti Korupsi : Tanggung Jawab, Mandiri, Disiplin)</p>		berbahasa Inggris, dan menguasai IT.	
3.	Membuat video tutorial menggunakan media Snagit	<p>1. Melakukan konsultasi dengan coach dan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan (Etika Publik : Sopan, Responsif)</p> <p>2. Membuka perkuliahan dengan mengucapkan salam, dan meminta ketua tingkat untuk memimpin do'a (Nasionalisme : Religius)</p>	<p>Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Snagit pada Mata Kuliah Manajemen Pendidikan SD</p> <p>Bukti fisik :</p>	<p>Dengan mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia (aplikasi Snagit) mendukung pencapaian Visi Prodi PGSD: Menjadi Program Studi sebagai penyelenggara dan Penyelenggara dan Pengembang sumber daya manusia di bidang</p>	<p>Jika kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Snagit tidak dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Dasar ASN maka peserta didik atau mahasiswa tidak mendapatkan informasi tentang inovasi media pembelajaran berupa kemudahan akses penggunaan</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
		<p>3. Memberikan penjelasan penggunaan aplikasi Snagit sebelum mahasiswa menggunakan aplikasi (Akuntabilitas : Profesionalisme, Tanggung Jawab)</p> <p>4. Meminta kepada mahasiswa untuk memperhatikan dengan seksama penjelasan mengenai penggunaan aplikasi Snagit (Etika Publik : Sopan)</p> <p>5. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk menginstall aplikasi Snagit dan sesi tanya jawab (Komitmen Mutu : Efektivitas, Efisiensi, Inovasi)</p>	<p>1. Daftar hadir mahasiswa</p> <p>2. Foto kegiatan</p> <p>3. Aplikasi Snagit yang telah terinstall</p> <p>4. Video aktivitas mahasiswa saat kegiatan menggunakan media Snagit</p> <p>5. Tugas mahasiswa berupa video tutorial</p>	<p>pendidikan dasar dalam menyiapkan tenaga Pendidik yang berkualitas, profesional, berkarakter dan menguasai literasi, dapat melakukan inovasi pendidikan sesuai kearifan lokal Pada masvarakat daerah dan nasional tahun 2024, dan Misi Prodi PGSD: Menyelenggarakan Pendidikan guru kelas SD yang berkualitas. Dengan kompetensi pedagogik, profesional, berkarakter atau bekepribadian, berbahasa Inggris, dan menguasai IT.</p>	<p>pembelajaran secara online, membuat video tutorial termasuk cara menggunakan aplikasi Snagit.</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
		<p>6. Memberikan tugas kelompok mahasiswa (pembuatan video tutorial) menggunakan aplikasi Snagit (Anti Korupsi : Tanggung Jawab)</p>			
4.	Membuat animasi bergerak menggunakan media GoAnimate	<p>1. Konsultasi dengan coach dan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan (Etika Publik : Sopan, Responsif)</p> <p>2. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk menginstal aplikasi Flypaper dan melakukan sesi tanya jawab (Akuntabilitas : Transparan, Efektif, Efisien)</p> <p>3. Memberikan penjelasan penggunaan aplikasi GoAnimate sebelum mahasiswa menggunakan</p>	<p>Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi GoAnimate pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD</p> <p>Bukti fisik :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar hadir 2. Aplikasi GoAnimate 	<p>Dengan mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia (aplikasi GoAnimate) mendukung pencapaian Visi Prodi PGSD: Menjadi Program Studi sebagai penyelenggara dan Penyelenggara dan Pengembang sumber daya manusia di bidang</p>	<p>Jika kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi GoAnimate tidak dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Dasar ASN maka peserta didik atau mahasiswa tidak mendapatkan informasi tentang inovasi media pembelajaran berupa kemudahan akses penggunaan pembelajaran secara online, membuat</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
		<p>aplikasi (Komitmen Mutu : Inovasi, Kreativitas, Berorientasi Mutu)</p> <p>4. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami (Etika Publik : Responsif)</p> <p>5. Memberikan tugas kelompok mahasiswa untuk membuat animasi bergerak menggunakan aplikasi GoAnimate (Anti Korupsi : Tanggung Jawab, Mandiri, Disiplin)</p> <p>6. Memeriksa dan memberikan penilaian tugas (Anti Korupsi : Adil)</p>	<p>yang telah terinstall</p> <p>3. Hasil video aktivitas mahasiswa membuat animasi bergerak</p> <p>4. Nilai tugas video animasi</p>	<p>pendidikan dasar dalam menyiapkan tenaga Pendidik yang berkualitas, profesional, berkarakter dan menguasai literasi, dapat melakukan inovasi pendidikan sesuai kearifan lokal Pada masvarakat daerah dan nasional tahun 2024, dan</p> <p>Misi Prodi PGSD: Menyelenggarakan Pendidikan guru kelas SD yang berkualitas. Dengan kompetensi pedagogik, profesional, berkarakter atau bekepribadian, berbahasa Inggris, dan menguasai IT.</p>	<p>presentasi menggunakan animasi bergerak termasuk cara menggunakan aplikasi GoAnimate.</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
5.	Membuat presentasi menggunakan media Lectora	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsultasi dengan coach dan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan (Etika Publik : Sopan, Responsif) 2. Meminta kepada mahasiswa untuk menginstall aplikasi Lectora (Akuntabilitas : Efektif dan Efisien) 3. Memberikan penjelasan penggunaan aplikasi Lectora sebelum mahasiswa menggunakan aplikasi (Komitmen Mutu : Inovasi, Kreativitas, Berorientasi Mutu) 4. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya terkait penggunaan media pembelajaran menggunakan Lectora (Etika Publik : Responsif) 	<p>Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan Lectora pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD</p> <p>Bukti fisik :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar hadir 2. Aplikasi Lectora yang telah terinstall 3. Hasil video aktivitas mahasiswa membuat slide presentasi 	<p>Dengan mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia (aplikasi Lectora) mendukung pencapaian Visi Prodi PGSD: Menjadi Program Studi sebagai penyelenggara dan Penyelenggara dan Pengembang sumber daya manusia di bidang pendidikan dasar dalam menyiapkan tenaga Pendidik yang berkualitas, profesional, berkarakter dan menguasai literasi, dapat melakukan inovasi pendidikan sesuai kearifan lokal</p>	<p>Jika kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Lectora tidak dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Dasar ASN maka peserta didik atau mahasiswa tidak mendapatkan informasi tentang inovasi media pembelajaran berupa kemudahan membuat presentasi, game edukatif dan evaluasi pembelajaran termasuk cara menggunakan aplikasi Lectora.</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
		5. Memberikan tugas kelompok mahasiswa untuk membuat slide presentasi menggunakan media Lectora (Anti Korupsi : Mandiri, Disiplin, Adil) 6. Memeriksa dan memberikan penilaian tugas (Anti Korupsi : Tanggung Jawab)	menggunakan Lectora 4. Nilai tugas slide presentasi	Pada masvarakat daerah dan nasional tahun 2024, dan Misi Prodi PGSD: Menyelenggarakan Pendidikan guru kelas SD yang berkualitas. Dengan kompetensi pedagogik, profesional, berkarakter atau bekepribadian, berbahasa Inggris, dan menguasai IT.	
6.	Menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink	1. Konsultasi dengan coach dan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan (Etika Publik : Sopan, Responsif) 2. Meminta kepada mahasiswa untuk menginstall aplikasi SEVIMA EdLink di laptop maupun di HP (Akuntabilitas : Efektif dan Efisien)	Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink pada mata kuliah	Dengan mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia (aplikasi SEVIMA EdLink) mendukung pencapaian	Jika kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink tidak dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Dasar ASN maka peserta didik atau mahasiswa tidak

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
		<p>3. Memberikan penjelasan kepada mahasiswa cara penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink (Komitmen Mutu : Inovasi dan Kreativitas)</p> <p>4. Meminta mahasiswa untuk membuat akun di aplikasi SEVIMA EdLink dan bergabung dengan kelas online yang telah dibuat oleh dosen (Akuntabilitas : Tanggung Jawab, Disiplin, Penuh Semangat)</p> <p>5. Mahasiswa menggunakan fitur-fitur aplikasi SEVIMA EdLink untuk menunjang proses pembelajaran (Komitmen Mutu : Efektivitas dan Efisiensi)</p> <p>6. Melakukan monitoring pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi SEVIMA Edlink (Anti Korupsi : Tanggung Jawab)</p>	<p>Manajemen Pendidikan SD</p> <p>Bukti fisik :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar hadir 2. Foto kegiatan 3. Aplikasi SEVIMA Edlink yang telah terinstall di HP 4. Hasil video aktivitas mahasiswa menggunakan aplikasi SEVIMA Edlink 	<p>Visi Prodi PGSD: Menjadi Program Studi sebagai penyelenggara dan Penyelenggara dan Pengembang sumber daya manusia di bidang pendidikan dasar dalam menyiapkan tenaga Pendidik yang berkualitas, profesional, berkarakter dan menguasai literasi, dapat melakukan inovasi pendidikan sesuai kearifan lokal Pada masyarakat daerah dan nasional tahun 2024, dan</p> <p>Misi Prodi PGSD: Menyelenggarakan Pendidikan guru kelas SD yang berkualitas.</p>	<p>mendapatkan informasi kemudahan akses penggunaan pembelajaran secara online termasuk cara menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink.</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
				Dengan kompetensi pedagogik, profesional, berkarakter atau bekepribadian, berbahasa Inggris, dan menguasai IT.	
7.	Melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsultasi dengan coach dan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan (Etika Publik : Sopan, Responsif) 2. Melakukan koordinasi dengan Kaprodi PGSD terkait pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink (Akuntabilitas : Transparansi, Penuh Semangat, Tanggung Jawab) 3. Membuat undangan, daftar hadir dan bahan presentasi (Nasionalisme : Kepentingan Bersama) 	<p>Terlaksananya kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di prodi PGSD</p> <p>Bukti fisik :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar hadir 2. Foto kegiatan 3. Aplikasi SEVIMA Edlink yang telah 	<p>Dengan mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di prodi PGSD mendukung pencapaian</p> <p>Visi Prodi PGSD: Menjadi Program Studi sebagai penyelenggara dan Penyelenggara dan Pengembang sumber daya manusia di bidang pendidikan dasar dalam</p>	<p>Jika kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD tidak dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Dasar ASN maka Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia tidak akan berjalan lancar karena terbatasnya komunikasi,</p>

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Kontribusi Terhadap Visi-Misi Organisasi	Analisis Dampak Jika Nilai Dasar ASN dan Kegiatan Tidak Diterapkan
1	2	3	4	5	6
		<p>4. Mempresentasikan kepada peserta kegiatan sosialisasi cara penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink (Komitmen Mutu : Efektivitas, Efisiensi, Inovasi)</p> <p>5. Meminta peserta untuk membuat akun di aplikasi SEVIMA EdLink (Anti Korupsi : Responsif, Mandiri, Disiplin)</p> <p>6. Penggunaan fitur-fitur aplikasi SEVIMA EdLink oleh dosen untuk menunjang proses pembelajaran (Akuntabilitas : Efektif dan Efisien)</p>	<p>terinstall di HP</p> <p>4. Hasil video kegiatan sosialisasi menggunakan aplikasi SEVIMA Edlink di prodi PGSD</p>	<p>menyiapkan tenaga Pendidik yang berkualitas, profesional, berkarakter dan menguasai literasi, dapat melakukan inovasi pendidikan sesuai kearifan lokal Pada masvarakat daerah dan nasional tahun 2024, dan</p> <p>Misi Prodi PGSD: Menyelenggarakan Pendidikan guru kelas SD yang berkualitas. Dengan kompetensi pedagogik, profesional, berkarakter atau bekepribadian, berbahasa Inggris, dan menguasai IT.</p>	<p>kolaborasi dan pengetahuan bagi dosen maupun mahasiswa khususnya di lingkungan Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Mulawarman</p>

Tabel 4.5 Jadwal Pelaksanaan Rancangan Kegiatan Aktualisasi

No.	Kegiatan	Februari				Maret	
		I	II	III	IV	I	II
1.	Membuat presentasi yang menarik menggunakan media pembelajaran Prezi						
2.	Membuat media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan Flypaper						
3.	Membuat video tutorial menggunakan media Snagit						
4.	Membuat animasi bergerak menggunakan media GoAnimate						
5.	Membuat presentasi menggunakan media Lectora						
6.	Menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink						
7.	Melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD						

BAB V

ROLE MODEL



A. Biografi

Nama : Dr. Muhammad Ilyas, M.Pd
Tempat/ Tanggal Lahir : Bojonegoro, 10 Oktober 1958
Jabatan : Koordinator Program Studi PGSD

B. Alasan dipilih sebagai *Role Model*

Bapak Muhammad Ilyas merupakan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mulawarman. Beliau lahir pada 10 Oktober 1958 di Kota Bojonegoro, Jawa Timur. Koordinator Prodi PGSD FKIP Universitas Mulawarman ini lulus pendidikan Strata 1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tahun 1990. Beliau kemudian melanjutkan pendidikan Strata 2 di Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang dan lulus pada tahun 2003. Selanjutnya pada tahun 2010 beliau menempuh gelar Doktor di Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

Karir yang gemilang telah diraih Bapak Muhammad Ilyas terbukti dengan perjalanan karirnya yang dimulai pada tahun 1980 sebagai Guru SD. Beliau memulai karirnya di SD BAKOM Kalimantan Timur sebagai Guru SD dan karirnya terus menanjak sampai saat ini menjadi Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Mulawarman.

Alasan terkuat menjadikan Bapak Muhammad Ilyas sebagai *Role Model* penulis dalam bekerja yaitu semangat beliau dalam mengabdikan untuk negara sebagai pelayan masyarakat dan tetap *low profile*. Dalam bekerja beliau mengedepankan kedisiplinan dan pertanggung jawaban kepada setiap apa yang telah dikerjakan dengan bukti konkrit seperti *feedback* yang dapat diberikan. Sebagai pemimpin, bapak tidak pernah membedakan antara PNS, Non PNS maupun Tenaga Kependidikan yang ada di Program Studi PGSD FKIP Universitas Mulawarman. Beliau tidak membedakan suku, pendidikan maupun agama karena beliau ingin memberikan contoh bentuk dari toleransi dan menjunjung tinggi kemanusiaan. Keramahan dan tutur kata yang santun dari beliau menambah wibawa dalam memimpin dan memperkuat karakter *low profile* yang beliau ciptakan. Selain itu komitmennya dalam melayani tergambar dari profesionalisme dan tanggung jawab beliau dalam memberikan pelayanan akademik kepada mahasiswa, dosen, dan seluruh civitas akademika yang berada di lingkungan Program Studi PGSD FKIP Universitas Mulawarman. Selain hal tersebut di atas, beliau juga berkomitmen untuk terus berinovasi secara bersama-sama dalam memajukan dan meningkatkan mutu kualitas dari lulusan Program Studi PGSD FKIP Universitas Mulawarman. Hal yang terpenting adalah beliau sangat menjunjung tinggi kedisiplinan dan mengajarkan untuk tidak korupsi waktu dengan contoh datang dan pulang bekerja tepat waktu. Beliau juga sangat responsif terhadap mahasiswa yang sudah pada tingkat akhir, berusaha untuk terus mendorong dan memotivasi agar mahasiswa dapat lulus tepat waktu dan mendapatkan nilai dan predikat sangat memuaskan.

BAB VI PELAKSANAAN AKTUALISASI

A. Realisasi Pelaksanaan Aktualisasi

Kegiatan aktualisasi *off campus* merupakan salah satu rangkaian kegiatan pelatihan dasar CPNS Golongan III yang dilaksanakan selama kurang lebih 30 hari kerja. Kegiatan aktualisasi *off campus* ini menekankan penerapan dan pelaksanaan aktualisasi yang telah diseminarkan pada rancangan aktualisasi, dengan menyajikan berbagai bukti yang relevan. Kegiatan ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mulawarman mulai tanggal 5 Februari sampai 17 Maret 2020, dengan rincian jadwal sebagai berikut :

Tabel 6.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Aktualisasi

No.	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Membuat presentasi yang menarik menggunakan media pembelajaran Prezi	5 Februari – 7 Februari
2.	Membuat media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan Flypaper	11 Februari – 13 Februari
3.	Membuat video tutorial menggunakan media Snagit	14 Februari – 17 Februari
4.	Membuat animasi bergerak menggunakan media GoAnimate	18 Februari – 21 Februari
5.	Membuat presentasi menggunakan media Lectora	25 Februari – 27 Februari
6.	Menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink	9 Maret – 12 Maret

No.	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
7.	Melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD	4 Maret – 6 Maret

B. Pelaksanaan Kegiatan 1

Kegiatan 1	:	Membuat presentasi yang menarik menggunakan media pembelajaran Prezi
Tanggal Pelaksanaan	:	5 Februari – 7 Februari
Output Kegiatan	:	Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi prezi pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD

Tahapan Kegiatan :

1. Melakukan konsultasi dengan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan



Gambar 6.1 Melakukan konsultasi dengan Mentor

Tahapan pertama dari kegiatan ini yaitu melakukan konsultasi dengan mentor terkait kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi prezi pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD. Mentor memberikan masukan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memastikan kesiapan sebagai bentuk tanggung jawab, transparansi dan profesional (**Akuntabilitas**).

2. Membuka perkuliahan dengan mengucapkan salam dan meminta ketua tingkat untuk memimpin do'a



Gambar 6.2 Kegiatan berdo'a sebelum memulai perkuliahan

Tahapan kedua dari kegiatan ini yaitu kegiatan berdo'a sebelum memulai perkuliahan, sebagai bentuk pengamalan sila pertama Pancasila Ketuhanan Yang Maha Esa (**Nasionalisme**).

3. Memantau kehadiran mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan teliti dan seksama



Gambar 6.3 Melakukan absensi mahasiswa

Tahapan ketiga dari kegiatan ini yaitu melakukan absensi mahasiswa dengan teliti, seksama dan cermat (**Etika Publik**). Kegiatan ini juga dilakukan untuk mengkondisikan kelas sebelum memulai perkuliahan, agar proses pembelajaran berjalan lancar, efektif dan efisien (**Akuntabilitas**).

4. Memberikan tutorial cara mengaplikasikan pembelajaran berbasis multimedia berupa aplikasi prezi



Gambar 6.4 Menjelaskan tutorial aplikasi Prezi

Tahapan keempat dari kegiatan ini yaitu menjelaskan tutorial cara menggunakan aplikasi Prezi kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa mengenal dan memahami kemudahan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia secara online sebagai bentuk inovasi, kreativitas dan efektivitas **(Komitmen Mutu)**

5. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk menginstal aplikasi prezi dan melakukan sesi tanya jawab

Tahapan kelima dari kegiatan ini yaitu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menginstall aplikasi Prezi di laptop masing-masing dan memastikan terdapat koneksi internet mengingat aplikasi ini berbasis online untuk menunjang proses perkuliahan agar berjalan lancar sebagai bentuk disiplin dan tanggung jawab **(Anti Korupsi)**

6. Meminta setiap mahasiswa membuat slide presentasi menggunakan aplikasi prezi



Gambar 6.6 Membuat presentasi menggunakan aplikasi Prezi

Tahapan keenam dari kegiatan ini yaitu membuat slide presentasi menggunakan aplikasi Prezi, kemudian mahasiswa mempresentasikan di depan kelas dengan penuh semangat sebagai bentuk tanggung jawab, **(Akuntabilitas).**

C. Pelaksanaan Kegiatan 2

Kegiatan 2	:	Membuat media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan Flypaper
Tanggal Pelaksanaan	:	11 Februari – 13 Februari
Output Kegiatan	:	Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Flypaper pada Mata Kuliah Manajemen Pendidikan SD

Tahapan Kegiatan :

1. Melakukan konsultasi dengan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan



Gambar 6.1 Melakukan konsultasi dengan Mentor

Tahapan pertama dari kegiatan ini yaitu melakukan konsultasi dengan mentor terkait kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Flypaper pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD. Mentor memberikan masukan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memastikan kesiapan sebagai bentuk tanggung jawab, transparansi dan profesional (**Akuntabilitas**).

2. Membuka perkuliahan dengan mengucapkan salam, dan meminta ketua tingkat untuk memimpin do'a



Gambar 6.2 Kegiatan berdo'a sebelum memulai perkuliahan

Tahapan kedua dari kegiatan ini yaitu kegiatan berdo'a sebelum memulai perkuliahan, sebagai bentuk pengamalan sila pertama Pancasila Ketuhanan Yang Maha Esa (**Nasionalisme**).

3. Memantau kehadiran mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan teliti dan seksama



Gambar 6.3 Melakukan absensi mahasiswa

Tahapan ketiga dari kegiatan ini yaitu melakukan absensi mahasiswa dengan teliti, seksama dan cermat (**Etika Publik**). Kegiatan ini juga dilakukan untuk mengkondisikan kelas sebelum memulai perkuliahan, agar proses pembelajaran berjalan lancar, efektif dan efisien (**Akuntabilitas**).

4. Memberikan tutorial cara mengaplikasikan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Flypaper

Tahapan keempat dari kegiatan ini yaitu menjelaskan tutorial cara menggunakan aplikasi Flypaper kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa mengenal dan memahami kemudahan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia secara online sebagai bentuk inovasi, kreativitas dan efektivitas **(Komitmen Mutu)**

5. Memberikan kesempatan mahasiswa dan menginstal aplikasi Flypaper dan melakukan sesi tanya jawab

Tahapan kelima dari kegiatan ini yaitu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menginstall aplikasi Flypaper di laptop masing-masing dan memastikan terdapat koneksi internet mengingat aplikasi ini berbasis online untuk menunjang proses perkuliahan agar berjalan lancar sebagai bentuk disiplin dan tanggung jawab **(Anti Korupsi)**

6. Meminta mahasiswa membuat video menggunakan aplikasi Flypaper per kelompok

Tahapan keenam dari kegiatan ini yaitu membuat slide presentasi menggunakan aplikasi Flypaper, kemudian mahasiswa mempresentasikan di depan kelas dengan penuh semangat sebagai bentuk tanggung jawab, **(Akuntabilitas).**

D. Pelaksanaan Kegiatan 3

Kegiatan 1	:	Membuat video tutorial menggunakan media Snagit
Tanggal Pelaksanaan	:	14 Februari – 17 Februari
Output Kegiatan	:	Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi prezi pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD
Tahapan Kegiatan :		
1. Melakukan konsultasi dengan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan Tahapan pertama dari kegiatan ini yaitu melakukan konsultasi dengan mentor terkait kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Snagit pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD. Mentor memberikan masukan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memastikan kesiapan sebagai bentuk tanggung jawab, transparansi dan profesional (Akuntabilitas).		
2. Memberikan penjelasan penggunaan aplikasi Snagit sebelum mahasiswa menggunakan aplikasi Tahapan kedua dari kegiatan ini yaitu menjelaskan tutorial cara menggunakan aplikasi Snagit kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa mengenal dan memahami kemudahan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia secara online sebagai bentuk inovasi, kreativitas dan efektivitas (Komitmen Mutu).		
3. Meminta dengan sopan kepada mahasiswa untuk memperhatikan dengan seksama penjelasan mengenai penggunaan aplikasi Snagit Tahapan ketiga dari kegiatan ini adalah meminta kepada mahasiswa untuk memperhatikan dengan seksama penjelasan dosen mengenai penggunaan aplikasi snagit sebagai bentuk peduli, disiplin dan tanggung jawab (Anti Korupsi)		

4. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk menginstall aplikasi Snagit dan sesi tanya jawab

Tahapan keempat dari kegiatan ini yaitu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menginstall aplikasi Snagit di laptop masing-masing dan memastikan terdapat koneksi internet mengingat aplikasi ini berbasis online untuk menunjang proses perkuliahan agar berjalan lancar sebagai bentuk disiplin dan tanggung jawab **(Anti Korupsi)**

E. Pelaksanaan Kegiatan 4

Kegiatan 1	:	Membuat animasi bergerak menggunakan media GoAnimate
Tanggal Pelaksanaan	:	18 Februari – 21 Februari
Output Kegiatan	:	Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi GoAnimate pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD

Tahapan Kegiatan :

1. Melakukan konsultasi dengan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan

Tahapan pertama dari kegiatan ini yaitu melakukan konsultasi dengan mentor terkait kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi GoAnimate pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD. Mentor memberikan masukan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memastikan kesiapan sebagai bentuk tanggung jawab, transparansi dan profesional **(Akuntabilitas)**.

2. Memberikan penjelasan penggunaan aplikasi GoAnimate sebelum mahasiswa menggunakan aplikasi

Tahapan kedua dari kegiatan ini yaitu menjelaskan tutorial cara menggunakan aplikasi Goanimate kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga

<p>mahasiswa mengenal dan memahami kemudahan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia secara online sebagai bentuk inovasi, kreativitas dan efektivitas (Komitmen Mutu).</p>
<p>3. Memberikan tugas kelompok mahasiswa untuk membuat animasi bergerak menggunakan aplikasi GoAnimate</p> <p>Tahapan ketiga dari kegiatan ini yaitu membuat slide presentasi menggunakan aplikasi GoAnimate, kemudian mahasiswa mempresentasikan di depan kelas dengan penuh semangat sebagai bentuk tanggung jawab, (Akuntabilitas).</p>

F. Pelaksanaan Kegiatan 5

Kegiatan 5	:	Membuat presentasi menggunakan media Lectora
Tanggal Pelaksanaan	:	25 Februari – 27 Februari
Output Kegiatan	:	Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Lectora pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD
<p>Tahapan Kegiatan :</p> <p>1. Melakukan konsultasi dengan coach dan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>Tahapan pertama dari kegiatan ini yaitu melakukan konsultasi dengan mentor terkait kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Lectora pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD. Mentor memberikan masukan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memastikan kesiapan sebagai bentuk tanggung jawab, transparansi dan profesional (Akuntabilitas).</p>		
<p>2. Meminta dengan sopan kepada mahasiswa untuk menginstall aplikasi Lectora</p>		

<p>Tahapan kedua dari kegiatan ini yaitu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menginstall aplikasi Lectora di laptop masing-masing dan memastikan terdapat koneksi internet mengingat aplikasi ini berbasis online untuk menunjang proses perkuliahan agar berjalan lancar sebagai bentuk disiplin dan tanggung jawab (Anti Korupsi)</p>
<p>3. Memberikan penjelasan penggunaan aplikasi Lectora sebelum mahasiswa menggunakan aplikasi</p> <p>Tahapan ketiga dari kegiatan ini yaitu menjelaskan tutorial cara menggunakan aplikasi Lectora kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa mengenal dan memahami kemudahan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia secara online sebagai bentuk inovasi, kreativitas dan efektivitas (Komitmen Mutu).</p>
<p>4. Memberikan tugas kelompok mahasiswa untuk membuat slide presentasi menggunakan media Lectora</p> <p>Tahapan keempat dari kegiatan ini yaitu membuat slide presentasi menggunakan aplikasi Lectora, kemudian mahasiswa mempresentasikan di depan kelas dengan penuh semangat sebagai bentuk tanggung jawab, (Akuntabilitas).</p>

G. Pelaksanaan Kegiatan 6

Kegiatan 6	:	Menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink
Tanggal Pelaksanaan	:	9 Maret – 12 Maret
Output Kegiatan	:	Terlaksananya kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di SD
Tahapan Kegiatan :		

1. Melakukan konsultasi dengan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan
Tahapan pertama dari kegiatan ini yaitu melakukan konsultasi dengan mentor terkait kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink pada mata kuliah Manajemen Pendidikan SD. Mentor memberikan masukan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memastikan kesiapan sebagai bentuk tanggung jawab, transparansi dan profesional (**Akuntabilitas**).
2. Meminta dengan sopan kepada mahasiswa untuk menginstall aplikasi SEVIMA EdLink di laptop maupun di HP
Tahapan kedua dari kegiatan ini yaitu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menginstall aplikasi SEVIMA EdLink di laptop masing-masing dan memastikan terdapat koneksi internet mengingat aplikasi ini berbasis online untuk menunjang proses perkuliahan agar berjalan lancar sebagai bentuk disiplin dan tanggung jawab (**Anti Korupsi**)
3. Memberikan penjelasan kepada mahasiswa cara penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink
Tahapan keempat dari kegiatan ini yaitu menjelaskan tutorial cara menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa mengenal dan memahami kemudahan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia secara online sebagai bentuk inovasi, kreativitas dan efektivitas (**Komitmen Mutu**).

H. Pelaksanaan Kegiatan 7

Kegiatan 7	:	Melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD
Tanggal Pelaksanaan	:	4 Maret – 6 Maret
Output Kegiatan	:	Terlaksananya kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di prodi PGSD

Tahapan Kegiatan :

1. Melakukan konsultasi dengan mentor tentang kegiatan yang akan dilakukan

Tahapan pertama dari kegiatan ini yaitu melakukan konsultasi dengan mentor terkait kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan sosialisasi menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD. Mentor memberikan masukan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memastikan kesiapan sebagai bentuk tanggung jawab, transparansi dan profesional (**Akuntabilitas**).

2. Melakukan koordinasi dengan Koordinator Prodi PGSD terkait pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink

Tahapan kedua pada kegiatan ini adalah melakukan koordinasi dengan Korprodi PGSD untuk menentukan waktu pelaksanaan dan kesiapan materi sebagai bentuk taat pada aturan dan bertanggung jawab (**Etika Publik**)

3. Membuat undangan, daftar hadir dan bahan presentasi

Tahapan ketiga pada kegiatan ini adalah membuat daftar hadir, undangan dan bahan presentasi untuk kegiatan sosialisasi sebagai bentuk tanggung jawab, efektif dan efisien (**Akuntabilitas**)

4. Mempresentasikan kepada peserta kegiatan sosialisasi cara penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink

Tahapan keempat pada kegiatan ini adalah mempresentasikan mengenai aplikasi SEVIMA EdLink kepada dosen di prodi PGSD, dengan harapan dosen dapat menggunakan dalam menunjang proses perkuliahan sebagai bentuk

I. Analisis Dampak

Diaktualisasikan dan tidaknya nilai-nilai dasar ASN dalam pelaksanaan kegiatan aktualisasi dan selama proses habituasi dapat memiliki dampak terhadap proses dan hasil kegiatan. Berbagai rangkaian kegiatan yang telah dilakukan mulai dari pembuatan presentasi yang menarik menggunakan aplikasi Prezi, pembuatan media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan Flypaper, pembuatan video tutorial menggunakan media Snagit, pembuatan animasi bergerak menggunakan media GoAnimate, pembuatan presentasi, game edukatif dan evaluasi pembelajaran menggunakan media Lectora, penerapan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA Edlink dan pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD memiliki dampak yaitu secara keseluruhan dapat meningkatkan penggunaan inovasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses perkuliahan, sehingga nantinya akan berdampak positif pada hasil belajar mahasiswa.

Kegiatan pembuatan media presentasi yang menarik menggunakan aplikasi prezi merupakan inovasi baru dalam teknik presentasi. Mengingat dalam melakukan presentasi, aplikasi yang sudah familiar dan digunakan oleh banyak orang adalah Microsoft PowerPoint. Prezi hadir dengan tampilan yang lebih menarik dengan banyak template yang bisa dipilih dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prezi menjadi unggul karena menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI) yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. Aplikasi prezi ini sangat membantu dosen dan mahasiswa dalam penggunaan inovasi media pembelajaran di kelas dalam menunjang proses perkuliahan. Apabila inovasi media pembelajaran ini tidak dilaksanakan, dampak yang terjadi adalah dosen dan mahasiswa akan tertinggal dalam mengikuti perkembangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang menuntut untuk menguasai teknologi di era digitalisasi.

Kegiatan pembuatan media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan flypaper. Flypaper hadir dengan menampilkan gambar, teks, video, dan audio dalam satu konten visual. Aplikasi flypaper ini sangat

membantu dosen dan mahasiswa dalam penggunaan inovasi media pembelajaran di kelas dalam menunjang proses perkuliahan. Apabila inovasi media pembelajaran ini tidak dilaksanakan, dampak yang terjadi adalah dosen dan mahasiswa akan tertinggal dalam mengikuti perkembangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang menuntut untuk menguasai teknologi di era digitalisasi.

Kegiatan pembuatan video tutorial menggunakan media Snagit. Dosen seringkali kesulitan dalam menjelaskan penggunaan aplikasi kepada mahasiswa. Snagit hadir dengan memberikan kemudahan berupa pembuatan video tutorial dalam menggunakan sebuah aplikasi, misalnya tutorial menginstall dan menggunakan aplikasi SPSS. Aplikasi Snagit ini sangat membantu dosen dan mahasiswa dalam penggunaan inovasi media pembelajaran di kelas dalam menunjang proses perkuliahan. Apabila inovasi media pembelajaran ini tidak dilaksanakan, dampak yang terjadi adalah dosen dan mahasiswa akan tertinggal dalam mengikuti perkembangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang menuntut untuk menguasai teknologi di era digitalisasi.

Kegiatan pembuatan animasi bergerak menggunakan media GoAnimate. GoAnimate hadir dengan banyak fitur seperti tampilan layout bervariasi, audio, dan recording. Ketika video ditampilkan, maka kolaborasi antara animasi yang bergerak, audio dan recording akan menjadi satu kesatuan yang sangat menarik. Aplikasi GoAnimate ini sangat membantu dosen dan mahasiswa dalam penggunaan inovasi media pembelajaran di kelas dalam menunjang proses perkuliahan. Selain itu juga aplikasi GoAnimate ini sangat membantu bagi mahasiswa sebagai calon pendidik dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk peserta didik di sekolah. Apabila inovasi media pembelajaran ini tidak dilaksanakan, dampak yang terjadi adalah dosen dan mahasiswa akan tertinggal dalam mengikuti perkembangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang menuntut untuk menguasai teknologi di era digitalisasi.

Kegiatan pembuatan presentasi menggunakan aplikasi Lectora. Lectora merupakan aplikasi yang memiliki berbagai fitur dalam satu kesatuan dan sangat menunjang dalam proses pembelajaran baik bagi dosen maupun mahasiswa

sebagai calon pendidik. Selain media presentasi, juga terdapat fitur lain seperti game edukasi dan evaluasi pembelajaran. Tentunya media ini sangat membantu, khususnya bagi mahasiswa sebagai calon pendidik yang nantinya akan melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga menjadi lebih menarik dan membuat peserta didik antusias dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Apabila inovasi media pembelajaran ini tidak dilaksanakan, dampak yang terjadi adalah dosen dan mahasiswa akan tertinggal dalam mengikuti perkembangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang menuntut untuk menguasai teknologi di era digitalisasi.

Kegiatan penerapan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink. Aplikasi ini merupakan terobosan baru menjadikan kegiatan perkuliahan lebih mudah, fleksibel dan efisien, tampilan menarik, mudah digunakan, berbagi informasi, materi perkuliahan dan tempat diskusi yang nyaman dalam satu genggaman. Selain itu juga, aplikasi SEVIMA EdLink ini sudah terintegrasi dengan Forlap Dikti, sehingga memberikan kemudahan kepada dosen dan mahasiswa untuk cek data Nasional, cek akreditasi Prodi dan cek akreditasi Perguruan Tinggi. Aplikasi ini juga dapat menjadi salah satu solusi untuk melaksanakan pembelajaran daring sebagai salah satu upaya untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Apabila inovasi media pembelajaran ini tidak dilaksanakan, dampak yang terjadi adalah dosen dan mahasiswa akan tertinggal dalam mengikuti perkembangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang menuntut untuk menguasai teknologi di era digitalisasi.

Kegiatan pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD. Aplikasi ini menjembatani kegiatan perkuliahan mahasiswa dan dosen menjadi lebih mudah, fleksibel dan efisien, tampilan menarik, mudah digunakan, berbagi informasi, materi perkuliahan dan tempat diskusi yang nyaman dalam satu genggaman. Selain itu juga, aplikasi SEVIMA EdLink ini sudah terintegrasi dengan Forlap Dikti, sehingga memberikan kemudahan kepada dosen dan mahasiswa untuk cek data Nasional, cek akreditasi Prodi dan cek akreditasi Perguruan Tinggi. Aplikasi ini juga dapat menjadi salah satu solusi untuk melaksanakan pembelajaran daring sebagai salah satu upaya untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Dengan menggunakan aplikasi ini, dosen tetap dapat melaksanakan tanggung jawab

sebagai bentuk profesionalisme dalam bekerja, karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun dalam satu genggam. Apabila inovasi media pembelajaran ini tidak dilaksanakan, dampak yang terjadi adalah dosen dan mahasiswa akan tertinggal dalam mengikuti perkembangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang menuntut untuk menguasai teknologi di era digitalisasi.

BAB VII

KENDALA DAN SOLUSI

- A. Kegiatan 1. Membuat presentasi yang menarik menggunakan media pembelajaran Prezi

Kegiatan ini merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen kepada mahasiswa dengan memperkenalkan inovasi media pembelajaran untuk presentasi menggunakan aplikasi Prezi dengan kelebihan tampilan (*Zooming User Interface*) ZUI. Kendala yang ditemukan dalam kegiatan ini antara lain :

1. Ada beberapa mahasiswa yang belum memiliki laptop
2. Harus terhubung dengan koneksi internet, karena aplikasi Prezi hanya dapat diakses secara online
3. Aplikasi prezi membutuhkan loading lama ketika dijalankan

Sehubungan dengan kendala ini, pemecahan masalah yang dapat diterapkan adalah membuat kelompok kecil di kelas terdiri 4-5 orang dalam 1 kelompok untuk mengantisipasi mahasiswa yang tidak memiliki laptop, meminta mahasiswa untuk memiliki koneksi jaringan internet pribadi dengan tethering di HP masing-masing, dan ketika menjalankan aplikasi prezi diharapkan untuk menutup semua aplikasi yang tidak digunakan agar proses loading menjadi cepat.

B. Kegiatan 2. Membuat media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan Flypaper

Kegiatan ini merupakan pembelajaran membuat media interaktif konten visual menggunakan aplikasi flypaper. Dengan menggunakan aplikasi ini dapat mengkolaborasikan gambar, teks, video, audio dalam satu kesatuan. Kendala yang ditemukan dalam kegiatan ini antara lain:

1. Ada beberapa mahasiswa yang kesulitan dalam menginstal aplikasi flypaper
2. Harus terhubung dengan koneksi internet, karena aplikasi flyaper hanya dapat diakses secara online
3. Terdapat mahasiswa yang belum memiliki laptop

Solusi yang dapat digunakan untuk permasalahan diatas antara lain dosen memberikan contoh video tutorial cara menginstal aplikasi flypaper, mahasiswa diharapkan memiliki koneksi internet pribadi melalui HP, dan membuat kelompok kecil terdiri dari 4-5 orang.

C. Kegiatan 3. Membuat video tutorial menggunakan media Snagit

Kegiatan ini bertujuan untuk mempermudah mahasiswa dalam membuat video tutorial yang akan disampaikan dalam presentasi maupun dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu juga, aplikasi ini dapat mempermudah dosen dalam menjelaskan tutorial. Misalnya tentang penggunaan aplikasi SPSS, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengerti dan dapat mempraktikkan langsung di laptop masing-masing. Jadi, aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah dan sangat membantu mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran.

D. Kegiatan 4. Membuat animasi bergerak menggunakan media GoAnimate

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan media presentasi menggunakan animasi bergerak, audio dan *recording*. Aplikasi ini sangat mudah dan membuat tampilan presentasi menjadi lebih menarik. Ketika video ditampilkan, maka akan muncul *hand writing* yang menggambar sketsa dan teks yang ada di slide. Kendala yang dihadapi adalah aplikasi ini berbasis website, sehingga harus terkoneksi dengan jaringan internet pada saat menjalankan dan harus menutup aplikasi yang tidak digunakan karena akan menyebabkan loading lama. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memiliki koneksi jaringan internet yang kuat dapat menggunakan wifi, hanya membuka aplikasi GoAnimate agar loading tidak lama.

E. Kegiatan 5. Membuat presentasi menggunakan media Lectora

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan media presentasi, membuat game edukasi dan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Lectora. Dengan hadirnya aplikasi ini sangat membantu mahasiswa sebagai calon pendidik dalam mendukung proses pembelajaran di kelas, karena fitur dan konten yang terdapat dalam aplikasi ini menjadi satu kesatuan dan menjadi kelebihan Lectora.

F. Kegiatan 6. Menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA Edlink

Kegiatan ini merupakan metode baru menjalankan perkuliahan. Perkuliahan menjadi lebih mudah, fleksibel dan efisien dengan menggunakan SEVIMA EdLink. Aplikasi ini hadir dengan memberikan

kemudahan berbagi informasi, materi perkuliahan dan tempat diskusi yang nyaman dalam satu genggam. Kegiatan perkuliahan dapat tetap berjalan dengan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink, pemanfaatan dan penguasaan teknologi di era digitalisasi menjadi sangat penting. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi ini adalah harus selalu terkoneksi internet dan ada mahasiswa yang belum memiliki laptop. Solusi yang dapat diberikan adalah selalu memiliki koneksi jaringan internet pribadi dan aplikasi ini sudah tersedia di play store sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun dalam satu genggam.

G. Kegiatan 5. Melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan metode pembelajaran daring menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink. Aplikasi ini menjembatani perkuliahan mahasiswa dan dosen yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Diharapkan dosen dapat menggunakan aplikasi ini untuk menunjang proses perkuliahan, dosen dapat mengupload materi perkuliahan berupa gambar, video dan dokumen serta memberikan tugas, quis, survey. Dan mahasiswa juga dapat mendownload materi dan mengirimkan tugas sesuai dengan deadline secara online.

BAB VIII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan aktualisasi “Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa di Prodi PGSD terdiri dari tujuh kegiatan yaitu pembuatan media presentasi menggunakan prezi, pembuatan media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan flypaper, pembuatan video tutorial menggunakan media snagit, membuat animasi bergerak menggunakan media GoAnimate, pembuatan presentasi menggunakan media Lectora, penerapan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA Edlink, dan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA Edlink di Prodi PGSD. Kegiatan yang telah dilakukan berjalan dengan lancar, walaupun ada beberapa kendala seperti terdapat mahasiswa yang belum memiliki laptop, koneksi jaringan internet, akan tetapi kendala tersebut masih dapat diatasi dengan baik. Secara keseluruhan, kegiatan yang telah dilakukan memberikan manfaat kepada mahasiswa dan dosen dalam menunjang proses pembelajaran.

Proses aktualisasi nilai-nilai dasar ASN yang telah dilakukan melatih CPNS untuk dapat melaksanakan tugas sesuai tupoksi dengan dilandasi nilai-nilai Akuntabilitas, Nasionalisme, Etika Publik, Komitmen Mutu, dan Anti Korupsi. Diharapkan setelah selesai mengikuti rangkaian Pelatihan Dasar ini, setiap CPNS dapat terus konsisten memaknai nilai-nilai dasar ANEKA sehingga setiap tugas yang dibebankan kepadanya dapat dilaksanakan secara optimal. Diharapkan juga kegiatan aktualisasi yang telah dilakukan dapat terus diterapkan secara berkelanjutan di tempat kerja.

B. Saran

Saran untuk kegiatan aktualisasi ini yaitu perlu adanya kegiatan monitoring dan evaluasi berkelanjutan terhadap kegiatan aktualisasi yang telah dilakukan di Prodi PGSD, agar kegiatan aktualisasi terus diterapkan secara konsisten.

LAMPIRAN

Pelaksanaan Kegiatan

1. Menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SEVIMA EdLink





2. Melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink di Prodi PGSD





3. Membuat presentasi menggunakan media Lectora



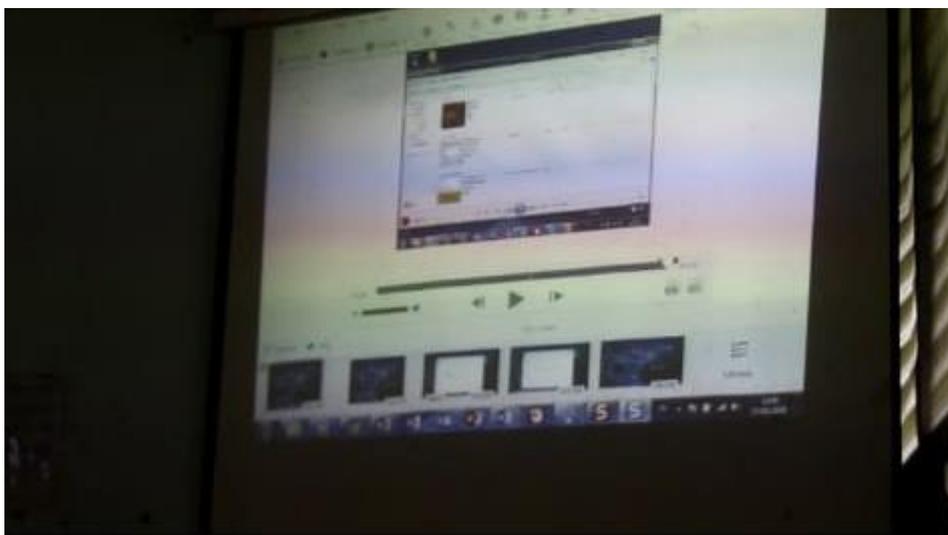


4. Membuat presentasi yang menarik menggunakan media pembelajaran Prezi





5. Membuat video tutorial menggunakan media Snagit





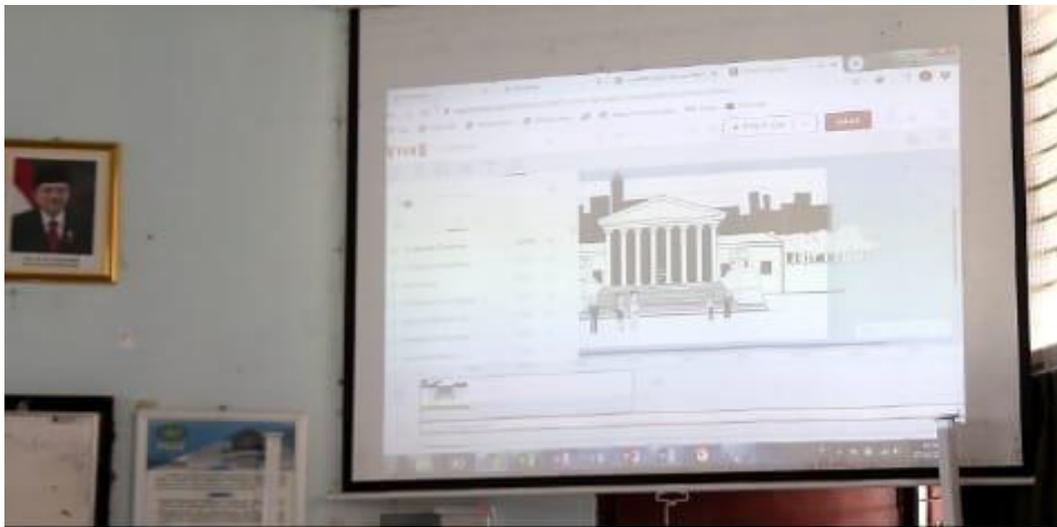
6. Membuat animasi bergerak menggunakan media GoAnimate





7. Membuat media pembelajaran interaktif konten visual menggunakan Flypaper







KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Muara Pahu Kampus Gn. Kelua Telp (0541) 743651 Fax (0541) 743929 Samarinda 75123
Email : dekan@fkip.unmul.ac.id

DAFTAR HADIR DOSEN

Hari/Tanggal : Jumat / 6 Maret 2020
Tempat : Ruang Prodi PGSD
Acara : Sosialisasi Penggunaan Aplikasi SEVIMA Edlink
Pukul : 11.00 s.d Selesai

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Kusdar M.	Dosen	1
2.	Tri Wahyuningasih	Dosen	2
3.	Ik Sam. Spd MPd	Dosen	3
4.	SUNARNO	Dosen	4
5.	Hety Diana Septika MPg	Dosen	5
6.	Erna Suhartini	Dosen	6
7.	Khusnul Khotimah	Dosen	7
8.	Dra Hj Warsinah Spd Mpd	Dosen	8
9.	Medis	Dosen	9
10.	Agus.	Asy	10
11.	Reny	SLA	11



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Muara Pahu Kampus Gn. Kelua Telp (0541) 743651 Fax (0541) 743929 Samarinda 75123
Email : dekan@fkip.unmul.ac.id

Perihal : Undangan Kegiatan Sosialisasi Penggunaan Aplikasi SEVIMA EdLink

Kepada Yth : Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD
FKIP Universitas Mulawarman

Dengan ini saya mengundang Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Mulawarman untuk dapat hadir dalam Kegiatan Sosialisasi Penggunaan Aplikasi SEVIMA EdLink dalam menunjang proses pembelajaran berbasis multimedia, yang akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Jum'at, 6 Maret 2020

Waktu : 11.00 s.d. selesai

Tempat : Ruang Prodi PGSD FKIP Universitas Mulawarman

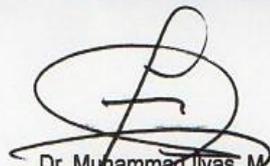
Demi lancarnya kegiatan tersebut, mohon Bapak/Ibu Dosen dapat hadir sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Demikian undangan dari saya, atas perhatian dan kehadirannya, saya sampaikan terimakasih.

Samarinda, 4 Maret 2020

Mengetahui,

Koordinator Prodi PGSD

Dosen PGSD


Dr. Muhammad Ilyas, M.Pd
NIP. 19581010 198501 1 001


Mustamiroh, S.Pd., M.Pd
NIP. 19880724 201903 2 016

14	1705115095	NOVIA ARISANTI	<i>Novi</i>	<i>Novi</i>	<i>Novi</i>	<i>Novi</i>	<i>Novi</i>													
15	1705115096	AZIZAH ULYA	<i>Aziz</i>	<i>Aziz</i>	<i>Aziz</i>	<i>Aziz</i>	<i>Aziz</i>													
16	1705115097	DEWI AGUS LELA NUR AZIZAH	<i>Dewi</i>	<i>Dewi</i>	<i>Dewi</i>	<i>Dewi</i>	<i>Dewi</i>													
17	1705115098	WIWIN NAFTALI EKAPSHER	<i>Wiw</i>	<i>Wiw</i>	<i>Wiw</i>	<i>Wiw</i>	<i>Wiw</i>													
18	1705115099	MARIA AGUSTINA BERGITA GOBHA	<i>Mari</i>	<i>Mari</i>	<i>Mari</i>	<i>Mari</i>	<i>Mari</i>	S												
19	1705115100	SITI JULEHA	<i>Siti</i>	<i>Siti</i>	<i>Siti</i>	<i>Siti</i>	<i>Siti</i>	S												
20	1705115101	SONIA TRI WAHYUNI	<i>Soni</i>	<i>Soni</i>	<i>Soni</i>	<i>Soni</i>	<i>Soni</i>													
21	1705115102	ELENA MANDASARI	<i>Elen</i>	<i>Elen</i>	<i>Elen</i>	<i>Elen</i>	<i>Elen</i>													
22	1705115104	ISMAIL HASAN	<i>Ism</i>	<i>Ism</i>	<i>Ism</i>	<i>Ism</i>	<i>Ism</i>													
23	1705115105	A. NOVITA RAHMAH	<i>Novi</i>	<i>Novi</i>	<i>Novi</i>	<i>Novi</i>	<i>Novi</i>	<i>Novi</i>												
24	1705115106	MUHAMMAD ARI MAULANA	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>												
25	1705115107	HASRIANI AINUN	<i>Hasri</i>	<i>Hasri</i>	<i>Hasri</i>	<i>Hasri</i>	<i>Hasri</i>	<i>Hasri</i>												
26	1705115108	ACHMAT KARIM	<i>Achm</i>	<i>Achm</i>	<i>Achm</i>	<i>Achm</i>	<i>Achm</i>	<i>Achm</i>												
27	1705115110	ALTIANA MITA	<i>Alti</i>	<i>Alti</i>	<i>Alti</i>	<i>Alti</i>	<i>Alti</i>	<i>Alti</i>												
28	1705115111	AGNESIA KLARA	<i>Agnes</i>	<i>Agnes</i>	<i>Agnes</i>	<i>Agnes</i>	<i>Agnes</i>	<i>Agnes</i>												
29	1705115112	DIYAH AYU KRISTIANTI	<i>Diya</i>	<i>Diya</i>	<i>Diya</i>	<i>Diya</i>	<i>Diya</i>	<i>Diya</i>												
30	1705115113	PUTRI HANDAYANI	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>												
31	1705115114	ZHAFIRAH NUR AMALINA	<i>Zhaf</i>	<i>Zhaf</i>	<i>Zhaf</i>	<i>Zhaf</i>	<i>Zhaf</i>	<i>Zhaf</i>												
32	1705115115	PUTRI AYU ANDRIANI	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>	S	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>													
33	1705115116	KHALIFAH	<i>Khal</i>	<i>Khal</i>	<i>Khal</i>	<i>Khal</i>	<i>Khal</i>	<i>Khal</i>												
34	1705115117	MUHAMMAD RASYID RIDHO	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>	<i>Muham</i>												

35	1705115036	MERRY CRISDAYANTI	<i>Juwat</i>	<i>Juwat</i>	<i>Juwat</i>	<i>Juwat</i>	<i>Juwat</i>													
36	1705115037	BUDIMAN FEBRIANO	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>													
37	1705115038	INSIGNIA LAILI WINANTI	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>													
38	1705115040	FATIMAH NAHDAYANA	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>													
39	1705115086	ANDI MUHAMMAD REZA ARFANDI	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	X	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>													
Paraf Dosen																				

		RAHMAN																			
14	1705115015	FELYA OKTAVIYANTI	RAH	RAH	RAH	RAH	RAH														
15	1705115016	EKO BUDIANTO	EB	EB	EB	EB	EB														
16	1705115017	NOVERA PRATAMI	NP	NP	NP	NP	NP														
17	1705115018	ARI SAFUTRA	AS	AS	AS	AS	AS														
18	1705115019	WIKITA PUTRI NUR A	WPN	WPN	WPN	WPN	WPN														
19	1705115020	RARASATI HARNOWO	RH	RH	RH	RH	RH														
20	1705115021	KRISTIANI TETI MINIARTI	KT	KT	KT	KT	KT														
21	1705115022	NAMIRA ANGGRAIN	NA	NA	NA	NA	NA														
22	1705115023	RHEINJELIN FRANORA RANDA	RFR	RFR	RFR	RFR	RFR														
23	1705115024	AYU YAHYA SOVYETA	AY	AY	AY	AY	AY														
24	1705115025	SILVIA NUR RAHMAH	SNR	SNR	SNR	SNR	SNR														
25	1705115026	RISKA ALMALIA SARI	RS	RS	RS	RS	RS														
26	1705115027	INTAN PUTRI AYU	IPA	IPA	IPA	IPA	IPA														
27	1705115028	DINA AFIFAH HANIF	X	DA	DA	DA	DA														
28	1705115029	KRISTIANUS GEFANDI GERDI	KG	KG	KG	KG	KG														
29	1705115030	NURFAIDAH	NF	NF	NF	NF	NF														
30	1705115031	PUTRI RAMADHANTI EKO HUTOMO	PR	PR	PR	PR	PR														
31	1705115032	RIA	RI	RI	RI	RI	RI														
32	1705115033	SYAHRIAL FEBRIANSYAH																			
33	1705115034	EKA NUR FARIDATUL AZIZAH	ENF	ENF	ENF	ENF	ENF														
34	1705115035	MUHAMMAD ALDI	MA	MA	MA	MA	MA														



UNIVERSITAS MULAWARMAN
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
S1 - PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Mata Kuliah : Manajemen Pendidikan SD
 Kelas : FKIP PGSD A 2017
 Kredit : 2
 Hari/Waktu : , -
 Ruang :

Tahun Ajaran : 2019/2020
 Semester : Genap
 Dosen : Mustamirch, S.Pd., M.Pd

No.	NIM	Nama	Perkuliahan Ke / Tanggal																Rekapitulasi			Ket			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Target	Hadir	%				
1	1705115001	DEWI OKTAVIA	Da	Da	Da	Da	Da																		
2	1705115002	LINDA ASFIYAH	Da	Da	Da	Da	Da																		
3	1705115003	GLORIA TIMANG PATIUNG	Ga	Ga	Ga	Ga	Ga																		
4	1705115004	VILDALIANI PR	Da	Da	Da	Da	Da																		
5	1705115006	UMI ISROUL MAHMUDAH	Da	Da	Da	Da	Da																		
6	1705115007	CHRISTINA RITA SASKIA	Da	Da	Da	Da	Da																		
7	1705115008	AYIDA AFIFAH	Da	Da	Da	Da	Da																		
8	1705115009	YUNI PATMAWATI	Da	Da	Da	Da	Da																		
9	1705115010	NINDA RAHAYU	Da	Da	Da	Da	Da																		
10	1705115011	DHELIA PRATIZA FAHMI	Da	Da	Da	Da	Da																		
11	1705115012	NOOR MAULIDA GAYATRI	Da	Da	Da	Da	Da																		
12	1705115013	ARDIYA NURSIFAH	Da	Da	Da	Da	Da																		
13	1705115014	MUHAMMAD FADEL	Da	Da	Da	Da	Da																		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Muara Pahu Kampus Gn. Kelua Telp (0541) 743651 Fax (0541) 743929 Samarinda 75123
Email : dekan@fkip.unmul.ac.id

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
12.	Annisa Sempurna P		12
13.	Haal Wardana		13
14.	SURIANDYAH	SIA	14
15.	Ra Djongka	/	15
16.	Yasinta		16
17.	Sapriul Anpin	Lab	17
18.	Sukriadi	Dosen	18
19.	Mustangin		19
20.	Ratna Fitri Astuti		20
21.	Rayu Riyadi		21
22.	Utria Peri Pahayu		22
23.	Rusita		23
24.			24
25.			25