

Komunitas Kelas Media Teknologi Pendidikan UNJ

Presented by HMPTP UNJ

Periode 2021-2022



Tentang Komunitas

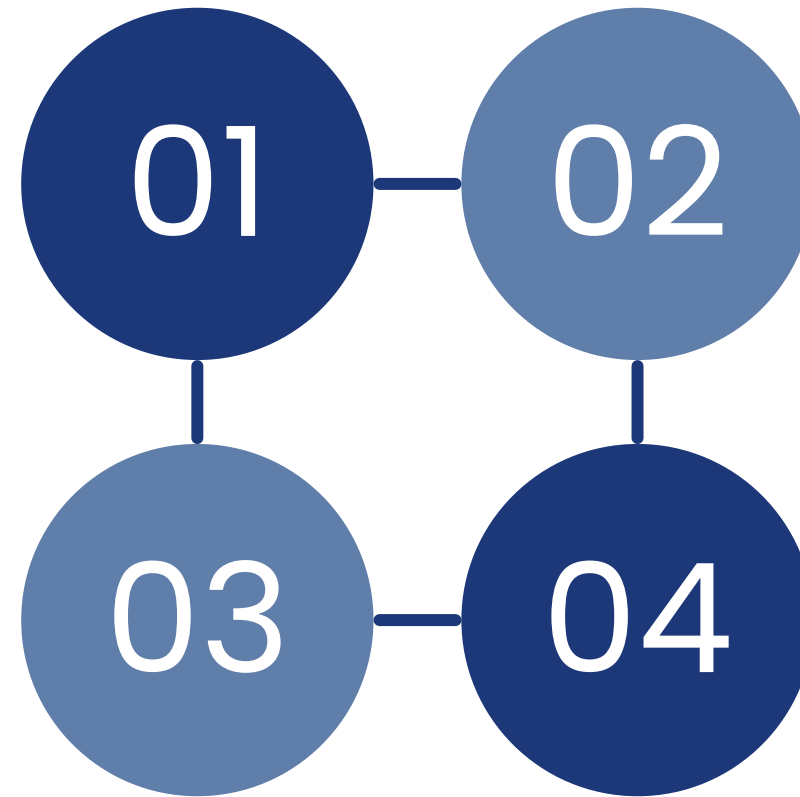
Komunitas Kelas Media adalah sebuah wadah kreativitas bagi mahasiswa TP UNJ dalam upaya mengembangkan bakat dan ketertarikan para mahasiswa di bidang media Digital di bawah pengelolaan Dept. Minat & Bakat HMPTP UNJ



Tujuan Komunitas

Memfasilitasi para mahasiswa TP UNJ dalam mengembangkan keterampilan di bidang media.

Memberikan pelatihan bagi mahasiswa TP UNJ mengenai media digital dan konvensional.



Membantu mahasiswa TP UNJ untuk menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif di bidang media.

Mempererat tali silaturahmi antar mahasiswa TP UNJ

Pengurus Komunitas



Muhammad Aulia Rahman

Penanggung Jawab



Aldo Nurhuda

Manager Komunitas Kelas Media



Nabilla Agustia

Koordinator komunitas Kelas Media

Kegiatan Komunitas Kelas Media



Konten Mingguan

Membuat konten informasi berupa desain infografis, poster, dan juga video animasi lewat sosial media



Training Komunitas

Pelaksanaan program pelatihan tentang desain dan motion graphic untuk mahasiswa TP anggota komunitas



Awarding

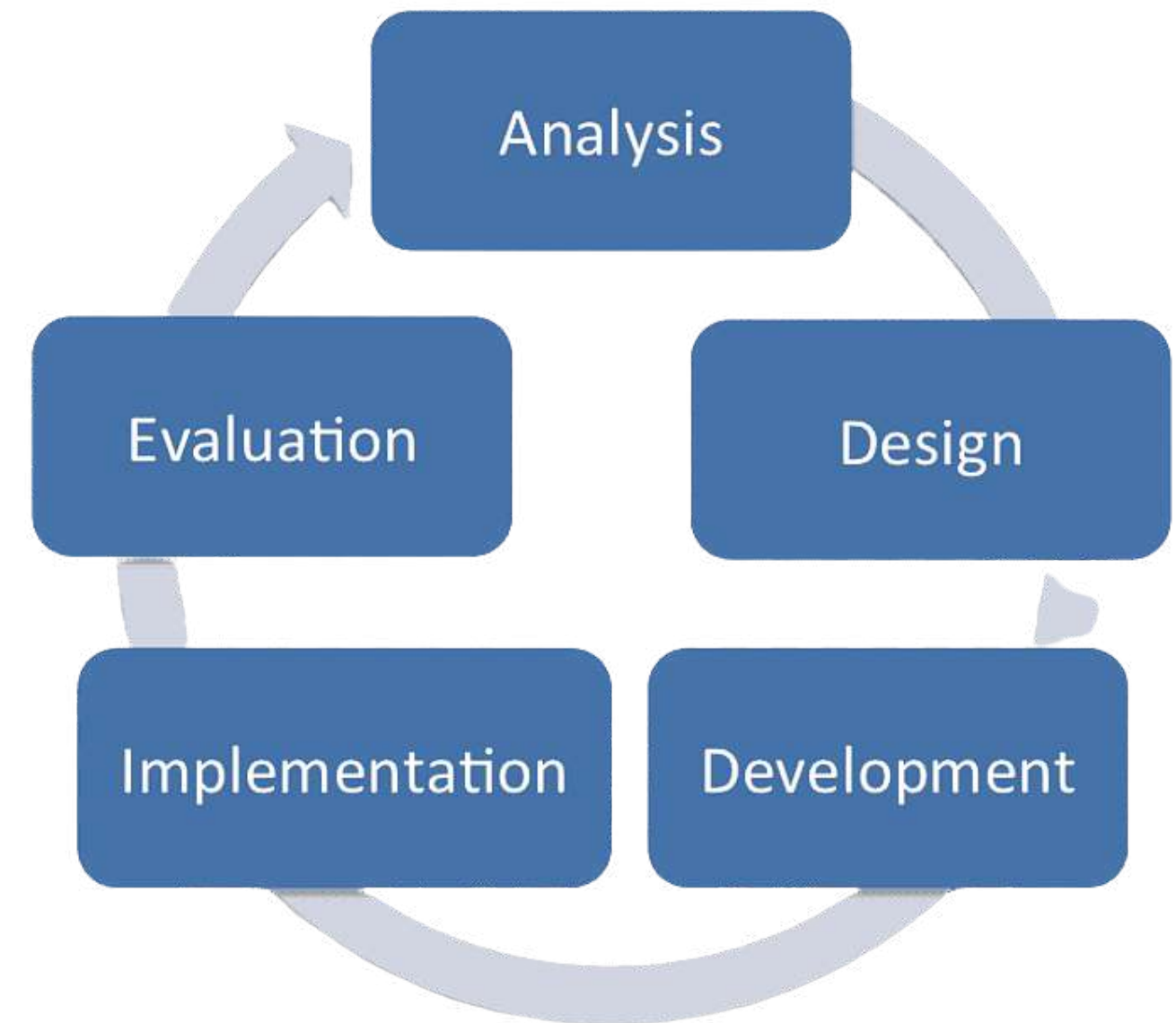
Pemberian penghargaan kepada anggota-anggota yang kreatif dan aktif

Model Desain Pelatihan Komunitas

Kelas Media TP UNJ

ADDIE

Model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah verbal. Keterampilan intelektual, psikomotor dan afektif sehingga sangat sesuai untuk pengembangan pembelajaran dalam kelas media.



Analysis

Analisa kebutuhan komunitas dan individu

Design

Mendesain sistem pelatihan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Development

Mengembangkan sumber dan materi pelatihan

Implementation

Melaksanakan kegiatan pelatihan

Evaluation

Kegiatan mendapatkan feedback dari trainee dan pelatih dan supervisor trainee

Analysis

Pada tahap ini saya dan beberapa pengurus komunitas melakukan need assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah yang ada pada keterampilan mahasiswa TP UNJ. Kami menyaring aspirasi menggunakan angket dalam melakukan analisis kebutuhan dan kesenjangan yang ada.

Kami mengolah data pada angket yang kami sebar untuk melakukan penentuan keterampilan apa yang mereka butuhkan untuk menunjang kegiatan perkuliahan dan juga pengembangan minat dan bakat mereka.



Design

Pada tahap ini kami membuat rancangan atau blue print dari pelatihan yang ingin kami kembangkan. Kami mencoba mendesain pelatihan di komunitas sebagai berikut :

- Merumuskan tujuan pelatihan yang SMART (Specific, Measurable, Applicable dan Realistic)
- Merancang strategi pelatihan dan pengembangan komunitas untuk mencapai tujuan awal
- Menentukan sumber-sumber pendukung dalam pelatihan dan sharing informasi
- Merancang silabus dan menyusun bahan ajar
- Menentukan mentor atau trainer dalam pelatihan
- Merancang sistem pengumpulan tugas google classroom



Development

Pada tahap pengembangan ini kami mewujudkan apa yang sudah kami lakukan di tahap desain (rancangan) sebelumnya.

- Menyebarkan link pendaftaran komunitas, dan terkumpul kurang lebih 50 anggota komunitas kelas media
- Membuat whatsapp grup sebagai media komunikasi kami sesama anggota komunitas
- Membuat google classroom sebagai platform dalam pendistribusian materi dan record zoom.
- Membuat presensi kehadiran para anggota komunitas setiap berkumpul dan melaksanakan pelatihan



Implementation

Pada tahap ini kami menerapkan segala strategi pembelajaran untuk komunitas kelas media yang telah kami kembangkan sebelumnya. Pada tahap ini kami melakukan first meet melalui zoom kepada para anggota komunitas.

Semua tahapan yang telah kami kembangkan kami coba setting dengan menyesuaikan keadaan, pada 2021 ppkm masih dilaksanakan, alhasil semua pembelajaran pada komunitas kami lakukan secara online melalui zoom meeting. Kami melakukan pelatihan kelas media setiap minggu di hari Sabtu pagi pukul 10.00 - 12.00.

Ini cukup efektif dan mahasiswa yang mengikuti pelatihan kelas media pun cukup antusias dan bersemangat.



Evaluation

Pada tahap evaluasi ini kami mencoba mengukur hasil pembelajaran yang ada dengan karya-karya yang dibuat oleh para anggota komunitas, selain itu juga kami membuka saran dan kritik terhadap pelaksanaan komunitas kelas media kepada para anggota.

Hasil yang kami terima pun cukup positif dan ada beberapa masukan terhadap pelatihan yang kami kembangkan di komunitas ini.



Silabus Pembelajaran Komunitas Kelas Media TP UNJ

Nama Komunitas : Kelas Media Teknologi Pendidikan
Manajer : Aldo Nurhuda
Koordinator : Nabilla Agustia
Pembelajaran : Desain dan Ilustrasi
Tahun : 2021

Hasil Belajar	Indikator Hasil Belajar	Pengalaman Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media, Bahan dan Sumber	Waktu (JP)		Penilaian
						T	P	
Setelah selesai pembelajaran, peserta komunitas mampu mengaplikasikan software adobe illustrator sebagai tools mereka dalam mendesain.	Peserta mampu: 1. Memahami perbedaan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop dan Inkscape 2. Memahami cara menginstall adobe illustrator pada device mereka 3. Memahami workspace pada adobe illustrator	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyimak ● Mengikuti ● Bertanya ● Praktik 	1. Pengenalan Software Design 1.1 Apa itu Adobe Photoshop 1.2 Apa itu Inkscape 1.3 Apa itu Adobe Illustrator 1.4 Perbedaan masing-masing diantaranya 2. Penginstalan Adobe Illustrator 2.1 Penjelasan Tahap <u>penginstallan</u> 3. Workspace Adobe Illustrator	<ul style="list-style-type: none"> ● Ceramah ● Demonstrasi (praktik) ● Diskusi ● Tanya Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laptop ● Zoom Meeting ● Doc PPT 	90 Menit	30 Menit	Praktik

Untuk silabus lebih lengkap dapat di akses di link berikut:



bit.ly/silabuskelasmediatpunj

Dokumentasi Training Komunitas Kelas Media TP UNJ

