



MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY

Dr. Yasin Efendi, S.Kom., M.Kom | Mia Hariyani, S.Pd.

Dr. Sodikin, M.Pd. | Syifa Faridah, M.Pd.

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY

Buku ini mencoba membahas penggunaan teknologi augmented reality adalah untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mampu menggambarkan suatu objek secara lebih realistis (nyata). Perancangan aplikasi Augmented Reality ini menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan 5 tahap yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution.



0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-487-766-3



9 786234 877663

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Dr. Yasin Efendi, S.Kom., M.Kom

Mia Hariyani, S.Pd.

Dr. Sodikin, M.Pd.

Syifa Faridah, M.Pd.



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY**

Penulis : Dr. Yasin Efendi, S.Kom., M.Kom
Mia Hariyani, S.Pd.
Dr. Sodikin, M.Pd.
Syifa Faridah, M.Pd.

Editor : Arisantoso, S.T., M.Kom
Tukaryanto, S.Pd.

Desain Sampul : Ardyan Arya Hayuwaskita

Tata Letak : Meilita Anggie Nurlatifah

ISBN : 978-623-487-766-3

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA,
MARET 2023
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021**

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan
Bojongsari Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992
Surel : eurekamediaaksara@gmail.com
Cetakan Pertama : 2023

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian
atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan
dengan cara apapun, termasuk memfotokopi,
merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa
seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan buku ini. Penulisan buku merupakan buah karya dari pemikiran penulis yang diberi judul “**Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality***”. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan karya ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan banyak terima kasih pada semua pihak yang telah membantu penyusunan buku ini. Sehingga buku ini bisa hadir di hadapan pembaca.

Buku ini mencoba membahas penggunaan teknologi *augmented reality* adalah untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mampu menggambarkan suatu objek secara lebih realistis (nyata). Perancangan aplikasi Augmented Reality ini menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan 5 tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution*.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna penyempurnaan buku ini. Akhir kata saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga buku ini akan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 MEDIA PEMBELAJARAN	6
A. Pengertian Media Pembelajaran	7
B. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
C. Landasan Media Pembelajaran	11
BAB 3 MULTIMEDIA AUGMENTED REALITY (AR)	18
A. Pengertian Multimedia	19
B. Augmented Reality (AR)	20
C. Unity 3D.....	22
D. Vuforia.....	25
BAB 4 ANDROID SYSTEM DAN INTERNET OF THINGS (IoT)	28
A. Pengertian Android.....	29
B. Perkembangan Android	30
C. Arsitektur Android	33
D. Pengertian Internet of Things (IoT).....	34
E. Perangkat IoT.....	35
BAB 5 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY MODEL MDLC	39
A. Concept	40
B. Design.....	41
C. Material Collecting.....	45
D. Assembly.....	46
E. Testing.....	51
F. Distribution.....	51
BAB 6 PENUTUP	54

DAFTAR PUSTAKA.....	57
TENTANG PENULIS.....	62



BAB | **PENDAHULUAN**
1



Menurut Hanafy (2014:68) mengungkapkan belajar adalah suatu kegiatan, baik fisik maupun psikis, yang menimbulkan perubahan perilaku baru pada individu belajar yang kompetensinya relatif stabil dan tidak disebabkan oleh kedewasaan atau sesuatu yang bersifat sementara. Menurut Ferrari dkk Sirait (2016:36) mengungkapkan bahwa Belajar adalah proses mengubah perilaku siswa di bawah pengaruh faktor internal dan eksternal. Selama proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan siswa. Menurut Slameto dalam Lestari (2015:117) mengungkapkan belajar adalah proses berurusan dengan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan perilaku.

Menurut Pane (2017:35) mengungkapkan Tokoh psikologi belajar memiliki persepsi dan penekanan tersendiri tentang hakikat belajar dan proses ke arah perubahan sebagai hasil belajar. Belajar adalah suatu kondisi perubahan peningkatan kemampuan dan keterampilan siswa yang muncul karena proses belajar mengajar antara guru dan siswa.

Berikut ini adalah beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar:

1. Behaviorisme, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.



BAB

2

**MEDIA
PEMBELAJARAN**

A. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dalam Nurdyansyah buku (2019:45) berpendapat media adalah alat yang menyampaikan atau menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs dalam Hamid, dkk. (2020:4) mengungkapkan bahwa media dalam proses pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat memicu minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Hanafy (2014:74) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa, pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Hamid, dkk. (2020:1) mengungkapkan bahwa Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai kegiatan pembelajaran partisipatif yang menjadi perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikologi) dan sikap afektif positif dan nilai-nilai. Menurut Suprihatiningrum dalam Pakpahan, dkk. (2020:54) mengungkapkan bahwa belajar adalah rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan informasi dan lingkungan untuk memudahkan belajar siswa. Dari kesimpulan di atas pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang terencana yang melibatkan interaksi guru dan siswa.



BAB

3

**MULTIMEDIA
AUGMENTED REALITY
(AR)**



A. Pengertian Multimedia

Menurut Marjuni dan Harun (2019:196) mengungkapkan multimedia merupakan gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian yang mana gabungan elemen-elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer. Menurut Damopolii, dkk. (2019:75) mengungkapkan Multimedia adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya, adapun interaktivitas multimedia meliputi (1) pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi; dan (2) aplikasi informasi bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan pilihan informasi yang diinginkan tanpa harus melahap semuanya. Menurut Binanto dalam Ilmiani, dkk. (2020:20) mengungkapkan multimedia tidak hanya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) namun juga, multimedia berperan dalam menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai menggunakan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Menurut Munir dalam Damopolii, dkk. (2019:78) mengemukakan bahwa multimedia dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu (1) Multimedia berbentuk network-online (internet) dan multimedia offline/standalone (tradisional), seperti pengajaran konvensional/tradisional yang terhubung dengan jaringan telekomunikasi (network online). Sistem multimedia harus memiliki minimal



BAB

4

**ANDROID SYSTEM
DAN INTERNET OF
THINGS (IoT)**



A. Pengertian Android

Menurut Harahap, Sucipto, Jupriyadi (2020:22) berpendapat Android Inc. adalah perusahaan pertama yang mengembangkan Android dan pada tahun 2005 diambil alih oleh *Google*, raksasa Internet. Menurut Adami dan Budihartanti (2016:23) mengungkapkan Saat mengembangkan aplikasi Android, Android SDK menyediakan alat dan API untuk pengembang aplikasi dengan platform Android. Menurut J.F. DiMarzio dalam Nuriana (2016:30) mengungkapkan Sistem Android sangat ringan dan penuh dengan fitur. Menurut Anwar, S. N., Nugroho, I. dan Lestariningsih, E (2016:3) mengungkapkan secara garis besar Arsitektur Android dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aplikasi dan Widget adalah lapisan yang secara eksklusif menangani aplikasi, yang biasanya diunduh, diinstal, dan dijalankan.
2. Aplikasi dan Widget adalah lapisan yang secara eksklusif menangani aplikasi, yang biasanya diunduh, diinstal, dan dijalankan.
3. Perpustakaan adalah lapisan tempat fungsionalitas Android berada. Penulis aplikasi biasanya mengakses perpustakaan untuk menjalankan aplikasi mereka.
4. Runtime Android adalah lapisan yang menjalankan aplikasi Android menggunakan implementasi Linux.
5. Kernel Linux adalah lapisan yang menampung inti dari sistem operasi Android. Berisi file sistem yang mengelola sistem pemrosesan, memori, sumber daya, driver, dan sistem operasi Android lainnya.



BAB
5 | **MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUGMENTED
REALITY MODEL MDLC**



Model yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu mengacu pada model pengembangan jenis MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle*. Model MDLC ini terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Menurut Riyanto dan Singgih dalam Juleon (2018:11) mengungkapkan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) merupakan model pengembangan sistem yang cocok untuk pengembangan sistem berbasis multimedia.

Dalam “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dalam Mengenal Perangkat IoT Starter Kit”, tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu:

A. Concept

Pada tahap awal model MDLC ini menelusuri permasalahan yang ada. Permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk menampilkan perangkat IoT Starter Kit dan fungsinya sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik.

Tabel 1. Konsep Produk Multimedia

No.	Konsep Produk	Keterangan
1	Tujuan perancangan aplikasi	Sebagai media pembelajaran yang menarik berbasis <i>Augmented Reality</i>
2	Jenis Produk	Animasi 3D
3	Target Pengguna	X TKJ SMK
4	Output Produk	Application.exe
5	Software yang digunakan	1. Vuforia 2. Blender 3. Unity



BAB

6

PENUTUP

Perancangan aplikasi *Augmented Reality* ini menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan 5 tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution*.

1. *Concept*

Pada tahap awal model MDLC ini menelusuri permasalahan yang ada. Permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk menampilkan perangkat IoT Starter Kit dan fungsinya sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik.

2. *Design*

Tahapan kedua ini untuk menyelesaikan masalah yang ada, dibuatlah perancangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dapat menampilkan perangkat IoT Starter Kit secara visual.

3. *Material Collecting*

Pada tahap ketiga, pengumpulan aset dan referensi yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi berupa *object 2D, object 3D* dan Audio.

4. *Assembly*

Tahapan keempat adalah membuat kode dan membuat adegan. Adegan yang direncanakan dibuat dengan pengkodean C# yang diimplementasikan dalam aplikasi yang terintegrasi langsung dengan Unity.

5. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan uji validitas dan efektivitas terhadap 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, 2(1), 122-131.
- Akhiruddin. (2018). Rancang Bangun Alat Pendeteksi Ketinggian Air Sungai Sebagai Peringatan Dini Banjir Berbasis Arduino Nano. *Journal Of Electrical Technology*, 3(3), 174-179.
- Anwar, S. N., Nugroho, I., & Lestariningsih, E. (2015). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Mobile Semarang Guidance Pada Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, 20(1), 148-158.
- Arasada, B., & Suprianto, B. (2017). Aplikasi Sensor Ultrasonik Untuk Deteksi Posisi Jarak Pada Ruang Menggunakan Arduino Uno. *Jurnal Teknik Elektro*, 06(02), 137-145.
- Asmi, J., & Oriza, C. (2020). Prototype Solar Tracker Dua Sumbu Berbasis Microcontroller Arduino Nano Dengan Sensor Ldr. *Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 6(2), 54-63.
- Budi, K. S., & Pramudya, Y. (2017). Pengembangan Sistem Akuisisi Data Kelembaban Dan Suhu Dengan Menggunakan Sensor Dht11 Dan Arduino Berbasis Iot. *Prosiding Seminar Nasional Fisika(E-Journal)*, 6, 47-54.
- Butar, C. M., & Samuel, Y. T. (2019). Perancangan Sistem Kendali Kendaraan Bermotor Jarak Jauh Menggunakan Nodemcu Esp8266. *Jurnal Teika*, 9(1), 87-97.

- Devi, N. S., Erwanto, D., & Utomo, Y. B. (2018). Perancangan Sistem Kontrol Suhu Dan Kelembaban Ruang Pada Budidaya Jamur Tiram Berbasis Internet Of Things. *Multitek Indonesia: Jurnal Ilmiah*, 12(2), 104-113.
- Diatagirma, H. N. (2019). Rancang Bangun Miniatur Alat Pengendalian Peralatan Listrik Pada Rumah Tinggal Berbasis Internet Of Things (Iot). *Jurnal Online Mahasiswa (Jom) Bidang Teknik Elektro*, 1(1), 1-13.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Online Mahasiswa (Jom) Bidang Teknik Elektro*, 66-79.
- Harahap, A. S. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (Jiiti)*, 1(1), 20-26.
- Harsiwi, U. B. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hasan, M. N. (2017). Rancang Bangun Pemandu Tuna Netra Menggunakan Sensor Ultrasonik Berbasis Mikrokontroler. *Teknologi Elektro*, 16(3), 27-32.
- Henriques, P. P. (2018). Rancang Bangun Sensor Jarak Sebagai Alat Bantu Memarkir Mobil Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 17(1), 72-29.
- Huda, M., Sabanise, Y. F., Sulasmoro, A. H., & Bakhar, M. (2022). Peningkatan Softskill Kompetensi Iot Untuk

- Siswa – Siswi Smkmuhammadiyah 1 Kramat. *Jurnal Dharma Bakti-Lppm Ist Akprind*, 5(1), 84-90.
- Irfan, M., & S, Lailis. (2019). Internet Of Things (Iot) Dalam Pengembangan Pembelajaran Di Universitas Muhammadiyah Malang. *Seminar Nasional Teknologi Dan Rekayasa (Sentra)*, 44-51.
- Kusuma, S. D. (2018). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(1), 33-38.
- Mardwianta, B. (2017). Pembangkitan Energi Listrik Pada Baterai Udara Dengan Bahan Karbon Aktif Dan Elektrolit Air Laut. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Kedirgantaraan (Senatik)*, Iii, 44-51.
- Martias. (2017). Penerapan Dan Penggunaan Alat Ukur Multimeter Pada Pengukuran Komponen Elektronika. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (Knist)*, 1(1), 222-226.
- Muchtar, H., & Hidayat, A. (2017). Implementasi Wavecom Dalam Monitoring Beban Listrik Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Teknologi*, 09(01), 1-5.
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani*, 20(2), 133-135.
- Murtikah, D., & Djuniadi. (2016). Pengembangan Aplikasi Percakapan Bahasa. *Jurnal Digit*, 06(01), 1-10.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 1-10.

- Novita, L., Sukmanasa, E., Pratama, M.Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: Umsida Press.
- Nuriana, N. (2016). Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Tika*, 28-33.
- Paramita, C., Nurhapsa, & Yusriadi. (2021). Persepsi Petani Terhadap Metode Tanam Dan Tingkat Keberhasilan Usaha Tani Padi Didesa Rajang Kecamatan Lembang Kabupaten Pinrang. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 21(3), 602-611.
- Priatama, T. A. (2020). Sistem Monitoring Solar Cell Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3 Dan Data Logger Secara Real Time. *Snitt- Politeknik Negeri Balikpapan*, 249-253.
- Ramadhan, A. F. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 2(2), 24-31.
- Tsauri, S. & Efendi, Y. (2019). Perancangan Alat Keamanan Kendaraan Menggunakan Arduino Berbasis Mobile, 15(2), 29-39.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.

TENTANG PENULIS

PENULIS 1



**Dr. Yasin Efendi, S.Kom.,
M.Kom.**

YASIN EFENDI adalah laki laki kelahiran Jakarta pada tanggal 2 November 1970. Merupakan anak ke 5 (lima) dari 11 (sebelas) bersaudara, pasangan Bapak H. Muhamad Nadjih (Almarhum) dengan Ibu Hj. Arpiah (Almarhumah). Menikah dengan Syifa Faridah tanggal 06 April 2001, dikarunia 3 orang puteri, yaitu Yasmin Azizah (2002) saat ini tercatat sebagai Mahasisiwi di Institut Pertanian Bogor (IPB). Shabrina Zata Ishmah (2003) tercatat sebagai Mahasisiwi di Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah, Jakarta. Fathimah Labibah (2005), Saat ini tercatat sebagai Santri putri Pondok Pesantren Husnul Khatimah, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari SD Negeri 06 Petang (tahun 1984), SMP Negeri 37 Jakarta (tahun 1987), SMA Negeri 46 (tahun 1990). Kemudian menyelesaikan pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Budi Luhur jurusan Manajemen Informatika, Jakarta (tahun 1996), dan pendidikan S2 di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi (STTI) Benarif Indonesia jurusan Teknik Informatika (tahun 2008). Pada Tahun 2019 menyelesaikan pendidikan S3 pada Pogram Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Saat ini penulis merupakan salah satu tenaga pengajar (dosen) di Universitas Muhammadiyah Jakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, selain itu aktif juga sebagai pengurus di Ikatan Asesor Professional (IASPRO) DPW DKI Jakarta dan Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP). Kegiatan penulis lainnya adalah pengabdian masyarakat dengan memberikan pelatihan dan pembekalan kepada komunitas remaja, pendidik dan organisasi kemasyarakatan lainnya. Hal ini menunjukkan kepedulian penulis terhadap komunitas keilmuan yang didasari prinsip hidup untuk selalu memberikan manfaat kepada orang di sekitarnya.

PENULIS 2

Mia Hariyani, S.Pd.



Mia Hariyani, S.Pd adalah perempuan kelahiran 2000 pada tanggal 10 Maret Merupakan anak kedua dari 2 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Jakarta, tinggal Bersama ibu dan bapak hingga lulus Sekolah Menengah Atas/Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK Al- Istiqomah (tahun 2005), SDN 011 Pagi (tahun 2006), SMP (2012), SMK Perwira Jakarta (tahun 2015), dan Universitas Muhammadiyah Jakarta (tahun 2018).

Saat ini aktif dalam kegiatan organisasi Karang Taruna, membuat saya semakin cinta akan hidup sosial, membuat saya semakin yakin kalau hidup harus berguna untuk orang lain. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Universitas Muhammadiyah Jakarta pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi pada tahun 2018. Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satunya Komunitas programming web dan Android. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek magang (PKL) untuk membuat Aplikasi pada suatu perusahaan.

PENULIS 3

Dr. Sodikin, M.Pd.



Dr. SODIKIN, M.Pd adalah laki-laki kelahiran Brebes pada tanggal 18 Agustus 1962. Merupakan anak ke 7 (tujuh) dari 11 (sebelas) bersaudara, pasangan Bapak Djarkasih (Almarhum) dengan Ibu Kulsum (Almarhumah). Menikah dengan Kastuti (Almarhumah) tanggal 25 September 1988, dikarunia 4 orang anak, yaitu ISTIQOMAH, S.Pd. (1989) saat ini tercatat sebagai Guru SMK Sejahtera Jakarta Utara, FAKRY, SE, MM (1992) tercatat sebagai Konsultan Pajak di DDCT Jakarta. FAJAR HIDAYATI, SE. (1996), Saat ini tercatat sebagai Karyawan Swasta. Sekarang penulis menikah dengan seorang istri WILLIAH (1972), acara pernikahan berlangsung pada tahun 2018.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari SD Negeri Luwung Bata 1 (tahun 1976), SMP Negeri 1 Brebes (tahun 1980), SMA Negeri 2 Brebes (tahun 1983). Kemudian menyelesaikan pendidikan di Universitas Siliwangi (UNSIL) Tasikmalaya Jawa Barat Jurusan Administrasi Pendidikan Lulus (Tahun 1989), Menyelesaikan STKIP KUSUMA NEGARA Jurusan Pendidikan Matematika Lulus (tahun 2007). Menyelesaikan Program Magister S2 Jurusan Manajemen Pendidikan di UHAMKA Lulus (tahun 2008). Menyelesaikan Program Pascasarjana S3 Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Jurusan Manajemen Pendidikan (tahun 2020)

Saat ini penulis merupakan salah satu tenaga pengajar (dosen) PNS dengan NIP.196208182016051001 dan NIDN: 0018086208 di Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ), Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi PGSD dan PPG selain itu aktif juga sebagai pengurus di Yayasan Pendidikan Islam Sejahtera Jakarta Utara yang mengelola SMP dan SMK SEJAHTERA dengan jabatan sebagai Ketua Pengawas. Kegiatan penulis lainnya adalah sebagai Wakil Ketua Dewan Masjid Indonesia (DMI) PD Jakarta Utara. Penulis juga sebagai Ketua Dewan Pembina Yayasan Indonesia Tangguh Mulia yang mengelola Pondok Pesantren Tachfidh Qur'an KARIM AL- FATIH SUBANG Jawa Barat. Hal ini menunjukkan kepedulian penulis terhadap sesama yang didasari prinsip hidup untuk selalu memberikan manfaat kepada orang lain untuk menggapai ridlo Allah,

Bismillah, Jangan Hentikan Joang-Mu, lakukan Ilmu amaliah dan Amal Ilmiah, penuh ikhlash, sabar dan tawakallah selalu kepada Allah, insyaa Allah Selamat Dunia dan Akhirat.

PENULIS 4

(Syifa Faridah, M.Pd.)



Penulis lahir di Jakarta pada tanggal 26 Juni 1973. Merupakan anak kedua dari delapan bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Jakarta, tepatnya di Cilandak, daerah selatan Jakarta. Tinggal bersama orang tua hingga lulus Perguruan

Tinggi.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK BDN (1979), SDN 01 Pagi Cilandak (1985), SMPN 68 Cipete (1988), SMAN 70 Bulungan (1991), D2 PGSD IKIP Jakarta (1995), dan S1 BK UNJ (2004) serta S2 MAP UHAMKA (2016).

Saat ini aktif di lembaga pendidikan formal. Kecintaan kepada peserta didik mendorong penulis untuk berusaha memberikan yang terbaik untuk pendidikan. Beberapa buku yang disusun penulis menggambarkan perhatian penulis terhadap pendidikan. Hal ini juga menggambarkan motto penulis yang selalu berusaha memberikan manfaat untuk lingkungan sekitarnya.

Penulis dapat dihubungi dengan email syifaridah@gmail.com atau syifafaridah@sdi-aliks.sch.id.