

**PROPOSAL**  
**HIBAH PENGEMBANGAN INOVASI MODUL DIGITAL MOOC**  
**UNIVERSITAS AIRLANGGA 2021**  
**SKEMA TEMA POPULER**

“Pendampingan Anak dan Remaja di Masa Pandemi”



**PENGUSUL :**

**Dr. Primatia Yogi Wulandari, M.Si., Psikolog**

**UNIVERSITAS AIRLANGGA**  
**2021**

## HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL


1. a. Nama Perguruan Tinggi : Universitas Airlangga  
b. Alamat Perguruan Tinggi : Kampus C Mulyorejo, Surabaya – 60115, Indonesia  
c. Nama Fakultas : Psikologi  
d. Nama Program Studi : S-2 Psikologi  
e. Judul MOOC : Pendampingan Anak dan Remaja di Masa Pandemi  
f. SKS : 3 SKS  
g. Skema Hibah : Tema Populer
  
2. Koordinator/Ketua
  - a. Nama Lengkap & Gelar : Dr. Primatia Yogi Wulandari, M.Si., Psikolog
  - b. NIP/NIK/NIDN : 197901032006042001
  - c. Golongan Kepangkatan : III/C – Penata
  - d. Jabatan Akademik : Lektor
  - e. Alamat e-Mail : primatia.yogi@psikologi.unair.ac.id
  - f. No Telpn : 087734545444
  
3. Biaya yang Diajukan : Rp. 21.400.000,00
4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 tahun
5. Dana Pendamping (jika ada) :-

Mengetahui,

Surabaya, 01/05/ 2021

Dekan/ Wakil Dekan  
Fakultas Psikologi  
Universitas Airlangga

Penanggung Jawab Program, (Pengusul)



Prof. Dr. Suryanto  
NIP 196501221992031002



Dr. Primatia Yogi W., M.Si., Psikolog  
NIP 197901032006042001

**Pernyataan Kesanggupan Melaksanakan Program Hibah  
Pengembangan Inovasi Modul Digital MOOC Unair 2021**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dr. Primatia Yogi Wulandari, M.Si., Psikolog

NIP/NIK/NIDN : 197901032006042001

Dengan ini menyatakan bahwa saya bersedia menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan dan menyampaikan laporan hasil bantuan dana sesuai ketentuan di dalam panduan. Jika kami tidak memenuhi komitmen yang sudah disepakati maka kami siap menerima sanksi dari Direktorat Inovasi dan Pengembangan Pendidikan (DIPP) Universitas Airlangga.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini dan atau terdapat tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab untuk diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan membebaskan Direktorat Inovasi dan Pengembangan Pendidikan (DIPP) Universitas Airlangga dari tuntutan apapun, serta bersedia mengembalikan seluruh biaya program bantuan dana yang saya peroleh ke Kas Negara.

Mengetahui,

Dekan/ Wakil Dekan  
Fakultas Psikologi  
Universitas Airlangga

Prof. Dr. Suryanto  
NIP. 196501221992031002

Surabaya, 01/05/ 2021

Penanggung Jawab Program, (Pengusul)



Dr. Primatia Yogi W., M.Si., Psikolog  
NIP. 197901032006042001

## Daftar Isi

|   |     |
|---|-----|
| Halaman Judul .....                     | i   |
| Halaman Pengesahan Proposal .....       | ii  |
| Halaman Pernyataan Kesanggupan .....    | iii |
| Daftar Isi .....                        | iv  |
| Bab 1 Pendahuluan .....                 | 1   |
| 1. Latar belakang .....                 | 1   |
| 2. Tujuan .....                         | 2   |
| 3. Sasaran .....                        | 3   |
| 4. Ruang lingkup .....                  | 3   |
| Bab 2 Proses Pengembangan .....         | 4   |
| 1. Tahap analisis .....                 | 4   |
| 2. Desain .....                         | 4   |
| 3. Pengembangan konten MOOC .....       | 8   |
| Bab 3 Rencana Penggunaan Anggaran ..... | 10  |
| Bab 4 Jadwal .....                      | 11  |

## **BAB 1**

### **Pendahuluan**

#### **1. Latar belakang**

Pandemi COVID-19 sudah berlangsung selama 1 tahun lebih. Satu demi satu langkah telah diambil sebagai upaya untuk meminimalisir dampak-dampak negatif selama masa pandemi, seperti program vaksin yang telah dimulai sejak awal tahun 2021. Meskipun demikian, tidak ada yang tahu persis kapan masa pandemi ini akan berakhir. Bahkan ada pakar yang menyatakan bahwa manusia harus siap untuk selalu berhadapan dengan virus COVID-19 dikarenakan virus tersebut kemungkinan tidak pernah benar-benar hilang atau musnah.

Ada banyak kondisi yang kemudian terjadi sebagai dampak dari masa pandemi. Tidak hanya masalah ekonomi dan kesehatan, namun juga masalah psikologis di masyarakat. Anak dan remaja termasuk kategori usia yang mengalami permasalahan tersebut. Berbagai penelitian ilmiah telah menunjukkan bukti bagaimana anak dan remaja tumbuh dan berkembang secara kurang menguntungkan selama masa pandemi ini. Beberapa kasus memperlihatkan anak-anak yang tertekan di dalam proses pembelajaran selama masa pandemi, dikarenakan anak-anak di Indonesia memang belum cukup siap untuk melakukan proses belajar secara mandiri atau *self-directed* sebagaimana yang dilakukan selama 1 tahun lebih ini. Di samping itu, banyak pula remaja yang mengalami depresi karena mereka tidak dapat melakukan kegiatan-kegiatan sosial dengan teman-temannya. Padahal perkembangan sosial di masa ini adalah salah satu tugas perkembangan yang seharusnya dapat tercapai dengan baik.

Orangtua, sebagai pihak yang paling berdekatan dengan anak dan remaja, tentu saja merasakan langsung dampak negatif dari apa yang terjadi pada anak-anak mereka. Banyak keluhan yang muncul dari orangtua, baik di media massa ataupun disampaikan melalui sekolah. Orangtua cenderung kebingungan menghadapi permasalahan-permasalahan psikologis yang dialami oleh anak-anak mereka. Ada orangtua yang berusaha melakukan cara-cara konstruktif seperti berkonsultasi dengan psikolog atau ahli yang lain. Dengan demikian, mereka dapat berdiskusi dan menemukan strategi yang paling efektif untuk mendampingi anak dan remaja. Di sisi lain, masih banyak orangtua melakukan cara-cara yang kurang konstruktif yang justru dapat memicu permasalahan lain. Salah satu kasus yang sempat muncul adalah bagaimana konflik yang terjadi antara orangtua dan remaja justru semakin meningkat dikarenakan interaksi yang terjadi di dalam keluarga berkembang menjadi hal yang negatif seiring dengan kebijakan untuk selalu tinggal di rumah selama masa pandemi ini.

Tidak ada sekolah untuk orangtua, namun orangtua sebenarnya dapat melakukan usaha-usaha dalam mendampingi anak-anak mereka. Pemahaman tentang perkembangan psikologis anak dan remaja merupakan modal awal bagi para orangtua untuk dapat mengerti tentang anak-anak mereka. Orangtua juga dapat membuka wawasan bahwa anak-anak mereka sebenarnya juga menjadi “korban” dari masa pandemi ini. Masalah-masalah perilaku yang muncul selama masa pandemi dapat saja merupakan bentuk atau cara anak dan remaja berkomunikasi tentang emosi-emosi yang mereka rasakan selama ini. Dengan kata lain, adanya pengetahuan yang lebih mendalam akan dapat membentuk sikap orangtua dalam mendampingi anak-anak mereka. Ketika orangtua bersikap positif terhadap perkembangan dan permasalahan psikologis anak dan remaja, maka diharapkan orangtua dapat bertindak lebih strategis untuk menentukan tindakan dan perilakunya. Lebih lanjut, tentu saja hal ini akan berdampak positif terhadap keluarga di dalam menghadapi segala problema yang muncul selama masa pandemi ini dan masa-masa berikutnya.

Pada jaman digitalisasi saat ini, sangat terbuka peluang untuk belajar lintas batas dan waktu dengan memanfaatkan teknologi informasi, termasuk di dalamnya belajar tentang pengasuhan dan pendampingan bagi para orangtua. Dengan demikian, modul digital tentang Pendampingan Anak dan Remaja di Masa Pandemi yang akan dibuat ini diharapkan akan dapat membantu masyarakat secara umum dan orangtua secara khusus yang kebingungan mendampingi anak-anak dan remaja dalam konteks pandemi. Di samping itu, materi dan kegiatan ini juga merupakan salah satu bentuk psikoedukasi dan upaya untuk meningkatkan ketahanan psikologis dalam menghadapi berbagai tantangan di masyarakat, terutama di masa pandemi.

## **2. Tujuan**

Tujuan umum pengembangan modul digital Pendampingan Anak dan Remaja di Masa Pandemi ini adalah untuk menghasilkan dan menyediakan materi digital berkualitas yang dapat diakses secara meluas oleh masyarakat.

Adapun tujuan khususnya adalah sebagai berikut;

- a. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan masyarakat, khususnya orangtua, tentang perkembangan psikologis anak dan remaja.
- b. Membuat masyarakat, khususnya orangtua, lebih peka tentang permasalahan yang dialami anak-anak mereka dalam konteks masa pandemi.

- c. Mengembangkan sikap yang positif pada masyarakat, khususnya orangtua, dalam menghadapi perubahan-perubahan perilaku yang muncul pada anak dan remaja di masa pandemi.
- d. Membantu masyarakat, khususnya orangtua, menentukan tindakan-tindakan konstruktif sebagai usaha yang strategis dalam mendampingi anak dan remaja selama masa pandemi.
- e. Pada kurun waktu jangka panjang, diharapkan terjadi penurunan masalah-masalah psikologis di dalam keluarga, baik selama masa pandemi maupun di masa-masa berikutnya.

### **3. Sasaran**

Sasaran peserta dari modul ini adalah masyarakat, khususnya orangtua, yang memiliki anak berusia 2 – 19 tahun. Rentang usia tersebut berdasarkan batasan dari WHO serta teori di psikologi perkembangan tentang kategorisasi masa anak-masa dan remaja.

### **4. Ruang lingkup**

Ruang lingkup pengetahuan akan Pendampingan Anak dan Remaja di Masa Pandemi ini meliputi materi sebagai berikut;

- a. Psikologi perkembangan anak
- b. Memahami remaja milenial (generasi Z)
- c. Tantangan orangtua di masa pandemi
- d. Dampak *game online* yang menjadi pusat aktivitas anak dan remaja di masa pandemi
- e. Menjadi orangtua yang suportif bagi anak-anak di tengah pandemi
- f. Strategi menjalin komunikasi positif dengan remaja di masa pandemi
- g. Kesiapan pembelajaran tatap muka atau *blended learning* di masa pandemi
- h. Pendampingan dan penguatan belajar anak usia dini dalam konteks daring atau *blended learning*
- i. Optimalisasi media daring untuk melejitkan potensi remaja
- j. Mengoptimalkan pengasuhan anak pada ibu bekerja untuk menuju rutinitas *new normal*

## **BAB 2**

### **Proses Pengembangan**

#### **1. Tahap Analisis**

Pada tahap analisis, dilakukan aktivitas-aktivitas sebagai berikut;

- a. Mengumpulkan referensi-referensi yang dibutuhkan untuk menyusun 10 topik yang menjadi ruang lingkup, bahan bacaan, serta kuis.
- b. Menentukan model *e-learning* yang akan dilakukan di setiap topik. Adapun model *e-learning* yang dirancang adalah video pembelajaran interaktif dalam bentuk penjelasan materi secara singkat, padat, dan jelas dengan menggunakan multimedia interaktif, yaitu gabungan dari berbagai jenis media audio, teks, animasi, dan video.
- c. Mendiskusikan desain *e-learning* yang akan disajikan, berupa sketsa visual dari tampilan yang akan dirancang.
- d. Menentukan *software* dan komponen yang diperlukan untuk membangun media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan *Microsoft Power Point* yang menyajikan poin-poin materi tentang pengetahuan dan ditambahkan dengan *multimedia linear* berupa film dan video.

#### **2. Desain**

Berikut desain pembelajaran *e-learning* yang dirancang di setiap topik:

| <b>Pertemuan</b> | <b>Topik</b>                                       | <b>Capaian</b>  | <b>Alokasi Waktu</b>  | <b>Media Pembelajaran</b>  |
|------------------|--|---|---|--|
| 1                | Psikologi Perkembangan Anak                        | Memiliki pengetahuan akan perkembangan anak pada aspek fisik/motorik, kognitif, dan sosioemosional  | <i>Pretest</i> : 10 menit<br><br>1 video penjelasan Psikologi Perkembangan Anak: 15 menit                                   | <i>Pretest</i> (pilihan ganda 25 soal)<br><br>Bahan bacaan tentang psikologi perkembangan anak (file pdf)<br><br>1 video materi  |
| 2                | Memahami Remaja Milenial (Generasi Z)              | Mampu memahami dan membedakan karakteristik remaja yang tergolong generasi milenial atau generasi Z   | Kuis: 10 menit<br><br>1 video penjelasan Karakteristik Remaja Milenial: 15 menit  | Kuis (pilihan ganda 10 soal)<br><br>Bahan bacaan tentang definisi dan karakteristik remaja milenial atau generasi Z (file pdf)<br><br>1 video materi   |
| 3                | Tantangan Orangtua di Masa Pandemi                 | Mendapatkan gambaran tentang tantangan yang dihadapi orangtua selama masa pandemi   | Kuis: 10 menit<br><br>1 video penjelasan tentang Tantangan Orangtua di Masa Pandemi: 15 menit                               | Kuis (pilihan ganda 10 soal)<br><br>Bahan bacaan tentang penjelasan, contoh, dan ulasan tentang tantangan yang dihadapi orangtua selama masa pandemi (file pdf)<br><br>1 video materi                      |
| 4                | Dampak <i>Game Online</i> terhadap Anak dan Remaja | Mampu mengidentifikasi serta memformulasi solusi tentang dampak <i>game online</i> yang menjadi aktivitas hiburan utama anak dan remaja selama masa pandemi | Kuis: 10 menit<br><br>1 video penjelasan mengenai Dampak <i>Game Online</i> terhadap perkembangan anak dan remaja: 15 menit | Kuis (pilihan ganda 10 soal)<br><br>Bahan bacaan tentang penjelasan, contoh kasus dan strategi mengatasi aktivitas <i>game online</i> anak dan remaja selama masa pandemi (file pdf)<br><br>1 video materi |
| 5                | Menjadi Orangtua yang Suportif bagi                | Mampu mendefinisikan usaha-usaha suportif dalam pengasuhan  | Kuis: 10 menit  | Kuis (pilihan ganda 10 soal)   |

| <b>Pertemuan</b> | <b>Topik</b>  | <b>Capaian</b>   | <b>Alokasi Waktu</b>  | <b>Media Pembelajaran</b>  |
|------------------|---|--|---|--|
|                  | Anak di Masa Pandemi  | sebagai orangtua di masa pandemi   | 1 video penjelasan Menjadi Orangtua Suportif bagi Anak di Masa Pandemi: 15 menit  | Bahan bacaan tentang usaha-usaha yang dapat dilakukan untuk mendukung pengasuhan pada anak di masa pandemi (file pdf)<br><br>1 video materi  |
| 6                | Strategi Menjalin Komunikasi Positif dengan Remaja di Masa Pandemi                                  | Mampu memahami strategi dalam menjalin komunikasi yang positif dengan remaja di masa pandemi   | Kuis: 10 menit<br><br>1 video penjelasan Strategi Menjalin Komunikasi Positif dengan Remaja di Masa Pandemi: 15 menit   | Kuis (pilihan ganda 10 soal)<br><br>Bahan bacaan tentang strategi yang dapat dilakukan orangtua dalam menjalin komunikasi positif dengan remaja di masa pandemi (file pdf)<br><br>1 video materi   |
| 7                | Kesiapan Pembelajaran Tatap Muka atau <i>Blended Learning</i> di Masa Pandemi                       | Mampu menjelaskan strategi dalam mempersiapkan pembelajaran tatap muka ataupun <i>blended</i> di masa pandemi                          | Kuis: 10 menit<br><br>1 video penjelasan tentang Kesiapan Pembelajaran Tatap Muka atau <i>Blended Learning</i> : 15 menit   | Kuis (pilihan ganda 10 soal)<br><br>Bahan bacaan tentang aspek-aspek yang perlu dipersiapkan untuk proses pembelajaran tatap muka atau <i>blended</i> (file pdf)<br><br>1 video materi   |
| 8                | Pendampingan dan Penguatan Belajar Anak Usia Dini dalam Konteks Daring atau <i>Blended Learning</i> | Mampu memahami upaya dalam pendampingan dan penguatan belajar anak usia dini selama proses belajar daring atau <i>blended learning</i> | Kuis: 10 menit<br><br>1 video penjelasan mengenai Pendampingan dan Penguatan Belajar pada Anak Usia Dini dalam Konteks Daring atau <i>Blended Learning</i> : 15 menit | Kuis (pilihan ganda 10 soal)<br><br>Bahan bacaan tentang penjelasan serta upaya kongkret dalam mendampingi dan memperkuat proses belajar anak usia dini dalam konteks daring atau <i>blended learning</i> (file pdf)<br><br>1 video materi |

| <b>Pertemuan</b> | <b>Topik</b>   | <b>Capaian</b>   | <b>Alokasi Waktu</b>  | <b>Media Pembelajaran</b>   |
|------------------|--|--|---|---|
| 9                | Optimalisasi Media Daring untuk Melejitkan Potensi Remaja                                | Mampu mengidentifikasi usaha-usaha yang penting dalam mengoptimalkan potensi remaja dalam konteks media daring | Kuis: 10 menit<br>1 video penjelasan Optimalisasi Media Daring untuk Melejitkan Potensi Remaja: 15 menit      | Kuis (pilihan ganda 10 soal)<br>Bahan bacaan tentang usaha-usaha yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan potensi remaja dalam konteks media daring (file pdf)<br>1 video materi |
| 10               | Mengoptimalkan Pengasuhan Anak pada Ibu Bekerja untuk Menuju Rutinitas <i>New Normal</i> | Mendapatkan gambaran pengasuhan pada ibu yang bekerja di masa <i>new normal</i>                                | Kuis: 10 menit<br>1 video penjelasan tentang Pengasuhan pada Ibu Bekerja di Masa <i>New Normal</i> : 15 menit | Kuis (pilihan ganda 10 soal)<br>Bahan bacaan tentang konsep serta pengasuhan ibu yang harus bekerja di masa pandemi (file pdf)<br>1 video materi                                  |
| 11               | <i>Posttest</i>  | Mendapatkan gambaran tentang pengetahuan yang diperoleh oleh peserta   | <i>Posttest</i> : 20 menit  | <i>Posttest</i> (pilihan ganda 25 soal)   |

### 3. Pengembangan Konten MOOC

Setelah pembuatan desain, pada tahap pengembangan konten, dilakukan aktivitas berikut ini;

- Membuat *storyboard e-learning* atau skenario yang berisi tentang gambaran penyampaian materi ajar, bentuk penyajian dalam penyampaian, serta hal-hal lain yang dibutuhkan.
- Mengumpulkan ilustrasi yang mendukung dan mewakili materi yang disampaikan. Sumber ilustrasi adalah internet ataupun dokumentasi pribadi.

Contoh *storyboard* video tentang Kesiapan Pembelajaran Tatap Muka atau *Blended Learning* (Pertemuan 7)

| No. | Deskripsi                       | Visualisasi Video   | Narasi   | Waktu (detik) | Lokasi                       | Suara latar   |
|-----|---------------------------------|---|--|---------------|------------------------------|---------------|
| 1   | Pembukaan                       |    | Pada tampilan awal, terdapat judul video “Kesiapan Pembelajaran Tatap Muka atau <i>Blended Learning</i> di Masa Pandemi” | 5             | Latar belakang berwarna biru | Musik + voice |
| 2   | <i>Brainstorming</i>            |  | <i>Brainstorming</i> atau diskusi awal tentang kesiapan orangtua dalam pembelajaran tatap muka.                          | 20            | Setting ruang kelas          | Musik + voice |
| 3   | <i>Brainstorming</i>            |  | <i>Brainstorming</i> atau diskusi secara umum tentang perubahan selama masa pandemi.                                     | 20            | Setting ruang kelas          | Musik + voice |
| 4   | Evaluasi kondisi selama pandemi |  | Evaluasi tentang proses pembelajaran selama proses pandemi   | 40            | Setting ruang kelas          | Musik + voice |
| 5   | Respon terhadap hasil evaluasi  |  | Usulan tentang pembelajaran tatap muka   | 40'           | Setting ruang kelas          | Musik + voice |

- c. Merekam video pada ruangan yang kedap suara atau bersih dari suara-suara yang bising agar rekamannya dapat disimak dengan jelas.
- d. Menggabungkan hasil rekaman video dan ilustrasi menjadi satu video melalui aplikasi.
- e. Membuat bahan bacaan dalam bentuk pdf
- f. Membuat *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda
- g. Menyusun kuis dalam bentuk pilihan ganda

**BAB 3**  
**Rencana Penggunaan Anggaran**

| <b>No.</b>   | <b>Komponen Pembiayaan</b>                            | <b>Satuan</b> | <b>Harga Satuan</b> | <b>Total</b>            |
|--------------|---|---------------|---------------------|-------------------------|
| 1            | Honorarium penyusunan materi pembelajaran             | 2 OK          | Rp 800.000,00       | Rp 1.600.000,00         |
| 2            | Honorarium pembuatan <i>storyboard</i>                | 10 OK         | Rp 400.000,00       | Rp 4.000.000,00         |
| 3            | Honorarium penyusunan bahan bacaan                    | 10 paket      | Rp 400.000,00       | Rp 4.000.000,00         |
| 4            | Honorarium pembuatan kuis dan <i>pretest/posttest</i> | 12 paket      | Rp 400.000,00       | Rp 4.800.000,00         |
| 5            | Biaya produksi video media pembelajaran               | 10 paket      | Rp 500.000,00       | Rp 5.000.000,00         |
| 6            | Uang sidang rapat                                     | 10 OK         | Rp 150.000,00       | Rp 1.500.000,00         |
| 7            | Pembuatan laporan                                     | 1 eks         | Rp 500.000,00       | Rp 500.000,00           |
| <b>Total</b> |   |               |                     | <b>Rp 21.400.000,00</b> |

**BAB 4**  
**Jadwal Kegiatan**

| No. | Nama Kegiatan  | Bulan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|-----|--|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
|     |  | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 1   | Persiapan dan pengumpulan referensi yang dibutuhkan  |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 2   | Penentuan model <i>e-learning</i> yang akan dilakukan di setiap topik                      |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 3   | Diskusi tentang desain <i>e-learning</i> yang akan disajikan, berupa sketsa visual         |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 4   | Menentukan <i>software</i> dan komponen yang diperlukan untuk membangun media pembelajaran |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 5   | Pembuatan <i>storyboard e-learning</i>   |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 6   | Pengumpulan ilustrasi yang mendukung dan mewakili materi                                   |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 7   | Perekaman video sebagai media pembelajaran   |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 8   | Penggabungan hasil rekaman video dan ilustrasi melalui aplikasi                            |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 9   | Penyusunan bahan bacaan  |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 10  | Penyusunan kuis, <i>pretest</i> , dan <i>posttest</i>                                      |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 11  | Implementasi media pembelajaran  |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 12  | Pelaporan kegiatan   |       |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |