

**LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
PELATIHAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS SOFTSKILL PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD**



Penanggung Jawab Kegiatan :

- 1. URIP UMAYAH, M.Pd**
- 2. GIGIH WINANDIKA, M.Pd**

**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI
UNUGHA CILACAP**

2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
ABSTRAK	3
KATA PENGANTAR.....	4
1. LATAR BELAKANG	5
2. TUJUAN PENGABDIAN	6
3. METODE PENGABDIAN	7
4. TIM PENGABDIAN	8
5. PESERTA PELATIHAN	9
6. JADWAL PELATIHAN.....	10
7. LAPORAN PELAKSANAAN KEGIATAN PKM.....	11
LAMPIRAN-LAMPIRAN	11

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Kegiatan : pelatihan media interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD

Bidang Kegiatan :

Pelaksanaan Kegiatan : 1. Urip Umayah, M.Pd
2. Gigih Winandika, M.Pd

Mengetahui,

Kepala
LP2M



(Fahrur Rozi, M.Hum)

NIDN 951011074

ABSTRAK

Maksud dan tujuan diselenggarakannya pelatihan media interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD adalah untuk membina dan mengembangkan softskill guru dalam penggunaan media pada pembelajaran tematik. Dengan cara memberikan wawasan pelatihan penggunaan media interaktif kepada guru, agar dapat meningkatkan softskill guru dalam membuat media pembelajaran tematik di SD sehingga sesuai dengan tema teknologi tepat guna.

Kegiatan ini telah terselenggara dengan baik sesuai dengan jadwal. Respon dari peserta sangat baik, para peserta terlihat bersemangat dalam pelatihan media interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD . Mereka bersemangat dalam mengikuti pelatihan media interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD karena hal ini berguna untuk peningkatan kompetensi guru dalam pembelajaran tematik di SD.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan Pelatihan media interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD N 02 Adipala tahun 2021. Pangabdian kepada masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademika universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 21 september 2021. Materi Pelatihan dipilih berdasarkan kebutuhan guru sekolah dasar di SD N 02 Adipala, terutama dalam kiat penggunaan media teknologi tepat guna untuk kepentingan pengembangan media pembelajaran. :

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
2. LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
3. seluruh civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Guru sekolah dasar SD N 02 Adipala yang telah turut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi masyarakat Desa kesugihan kidul

Cilacap, 21 September 2021



Ketua Pelaksana

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran tematik intergratif pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep- konsep yang abstrak. Pembelajaran tematik akan member kesempatan kepada siswa untuk secara mendalam mengkaji topik-topik yang dikemas secara menarik dan. Dalam hal itu, guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya, guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran. Pembelajaran memerlukan proses yang tepat untuk membekali siswa dengan berbagai kompetensi. Untuk membekali siswa dalam berbagai kompetensi, perlu menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna tidak hanya dengan penggunaan metode yang tepat, namun kunci sukses pembelajaran juga ditunjang dengan fasilitas dan sumber belajar. Fasilitas dan sumber belajar harus memadai dan guru harus mampu menciptakan sendiri alat pembelajaran dan media. Media pembelajaran yang dimaksudkan salah satunya adalah media interaktif berbasis softskill.

2. TUJUAN PENGABDIAN

Subjek dari pengabdian ini adalah guru SD N 2 Adipala adapun tujuan dari pelatihan ini adalah meningkatkan kreatifitas Guru dalam membuat media pembelajaran untuk melakukan proses belajar mengajar.

3. METODE PENGABDIAN

Metode yang dipakai dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah metode workshop atau pelatihan dan pendampingan pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD.

4. TIM PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan oleh sebuah tim yang terdiri dari:

- 1) Urip Umayah, M.Pd sebagai Ketua merangkap Anggota merangkap narasumber
- 2) Gigih Winandika, M.Pd sebagai Anggota merangkap narasumber

5. PESERTA PELATIHAN

Kegiatan PKM ini berbentuk pelatihan Pengembangan TGT tahun 2021 bagi para guru 2021. Peserta dari kegiatan ini adalah guru SD N 02 Adipala dengan jumlah peserta sekitar 9 orang.

6. JADWAL PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini berlangsung pada hari selasa, 21 September 2021. Jadwal dan susunan acara *terlampir*.

7. LAPORAN PELAKSANAAN KEGIATAN PKM

Kegiatan pelatihan teknologi tepat guna pembuatan pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru 21 September 2021 dapat berjalan lancar. Jadwal dan susunan acara *terlampir*.

❖ Materi Pelatihan

❖ Pengertian

media interaktif adalah layanan digital memungkinkan pengguna untuk meresponnya dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi serta video game. **Media interaktif** ditujukan untuk mendukung partisipasi pengguna. Tujuannya sendiri masih sama dengan jenis media lainnya, tapi dalam jenis media ini pengguna akan menambahkan interaksi dan menghadirkan fitur menarik ke dalam sistem, sehingga akan memberikan efek atau dampak yang lebih baik. Media yang satu ini menggunakan media berbasis mikroprosesor, misalnya instruksi bantuan komputer, game pada komputer, sistem bimbingan cerdas, hipermedia, serta CD atau compact disk.

❖ Manfaat media interaktif

Manfaat **media interaktif pembelajaran atau fungsi media interaktif** sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran yang disampaikan sangat menarik dan tidak membosankan
2. Lebih interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya
3. Hemat waktu dalam mengajar
4. Proses belajar dan mengajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja
5. Fokus siswa dalam belajar bisa ditingkatkan

❖ Jenis media interaktif

Berikut **contoh media interaktif** dalam e-learning :

1. Moodle

Moodle adalah salah satu platform *elearning* berbasis php dan mysql yang paling populer. Bisa dikatakan jenis media yang satu ini dapat membantu Anda membuat jadwal atau materi pembelajaran. Bentuknya bisa dalam bentuk program kuis atau presentasi. Moodle juga bisa digunakan guru dalam bentuk interaksi dengan siswa melalui chat forum, workshop atau survei.

2. Pijar Mahir

Pijar Mahir merupakan platform pendidikan dibawah naungan Telkom Indonesia hadir sebagai platform pembelajaran dan sertifikasi secara online yang memberikan kemudahan akses bagi masyarakat dalam meningkatkan keahlian dan kompetensinya sesuai dengan kebutuhan industri pada saat ini maupun mendatang.

platform ini mempunyai banyak sekali kategori seperti marketing, teknologi, self development, bahasa serta video-video untuk membangun bisnis dan umkm.

3. IlmuKomputer

Ilmukomputer adalah *E-learning* berbasis masyarakat. Web ini sendiri dibuat sebagai acara khusus untuk matematika dan subjek ilmiah. Manfaat dari situs web ini adalah menyediakan sejumlah bahan dengan foto animasi, sehingga mudah dan menarik dalam proses belajar.

4. FisikaNet

Fisikanet LIPI Output adalah situs khusus bertema fisika. Fitur yang ada adalah belajar dari sudut pandang pelajaran fisika, praktek dengan berbagai alat dan bahan, pertanyaan tentang fisika hingga ruang diskusi.

Jenis **situs media interaktif berbasis web adalah :**

1. Wikipedia

Wikipedia adalah situs pendidikan terbesar di dunia yang memberikan gambaran umum tentang berbagai jenis materi tentang arti kata, penjelasan ilmiah, sejarah, biografi, profil negara dan banyak lagi. Wikipedia termasuk **contoh media interaktif berbasis web**

2. Kelas Kita

Kelas Kita adalah situs web yang menawarkan kursus berbeda kepada pengunjung. Berbagai materi pembelajaran tersedia di halaman ini, termasuk materi tentang pengetahuan umum.

3. Wolfram Alpha

Wolfram Alpha adalah portal sumber belajar lengkap untuk matematika, statistik, astronomi, seni, kerajinan dan lainnya.

4. Music Theory

Situs Music Theory menyediakan materi yang berhubungan dengan musik seperti pengenalan musik dasar, ritme, nada, akord dan tangga nada diatonis.

5. Wikihow

Dari situs ini, Anda akan mendapatkan banyak informasi terkait berbagai cara dalam melakukan berbagai hal seperti cara memasak, membersihkan rumah bahkan perawatan hewan peliharaan.

6. Google Map dan Bing Map

Situs ini digunakan sebagai siswa dapat melihat peta secara nyata dan langsung

7. Google Translate

Situs ini digunakan untuk menerjemahkan bahasa asing dari seluruh negara ke bahasa yang Anda pakai. Misalnya dari Inggris ke Indonesia atau sebaliknya. Seperti sebuah kamus, tapi Anda tidak perlu mencari per halaman, cukup mengetikkan saja kata atau kalimatnya.

Berikut **model media interaktif** berbasis software :

1. Rekestest

Rekestest adalah software pendidikan gratis untuk melatih daya komputasi dengan konsep kuis.

2. Software Kalkulator Ilmiah Sicyon Lite

Software Kalkulator Ilmiah Sicyon Lite adalah sebuah software kalkulator ilmiah yang sederhana dan sangat lengkap.

3. ChemDigit

Sedangkan software ini adalah perangkat yang membantu dalam perhitungan di pelajaran kimia

4. Balabolka Portable

perangkat lunak Text-To-Speech yang menggunakan komputer untuk mengubah bahasa tertulis menjadi bahasa lisan secara digital.

5. TinyPiano

Software yang satu ini akan membantu Anda untuk belajar piano berbasis komputer gratis.

6. Celestia Portable

Software ini akan membantu Anda dalam memahami tentang tata surya menggunakan fitur audio visual secara terperinci. .

7. Illustrator Anatomi

Anatomy Illustrator adalah perangkat lunak untuk mempelajari anatomi tubuh manusia melalui ilustrasi detail.

8. BoneLab

perangkat lunak untuk mempelajari kerangka manusia menggunakan gambar dan penjelasan yang sangat detail.

❖ Hambatan dan Kendala

Pada dasarnya pelaksanaan pelatihan teknologi tepat guna dalam rangka pengabdian pada Masyarakat ini lancar, namun demikian bilamana ditelaah lebih lanjut, masih ada beberapa aspek yang memiliki kekurangan dan bisa diperbaiki untuk hasil yang lebih maksimal. Berbagai kekurangan itu terangkum dalam uraian sebagai berikut :

1. Keaneka-ragaman Kemampuan Awal Peserta.

Para peserta aktif pelatihan ini ternyata memiliki kemampuan awal yang berbeda-beda. Ada yang sudah tingkat lanjut (mahir) dan ada pula yang masih tingkat dasar. Kebanyakan diantara mereka memiliki pengetahuan yang masih dasar. Kondisi ini sangat mempengaruhi efisiensi waktu dan efektifitas pelaksanaan pelatihan ini. Instruktur dituntut untuk lebih sabar dan memperlakukan para peserta kasus per kasus. Metode pengajaran klasikal yang dirancang untuk pelatihan ini pada prakteknya tidak bisa diterapkan secara massal.

2. Peserta pelatihan yang mayoritas Laki-laki

Para peserta yang merupakan perangkat desa kebanyakan adalah laki-laki, antusiasme dalam proses pelatihan kurang begitu memuaskan jika dibandingkan dengan para peserta perempuan. Karena mereka berpikir bahwa kelihatan tersebut lebih cocok untuk kaum wanita.

❖ Saran dan Tindak Lanjut Kegiatan PPM

Menutup laporan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini perlu disampaikan bahwa untuk menyelenggarakan kegiatan dengan bentuk penyelenggaraan pelatihan Pengembangan teknologi tepat guna berupa pembuatan sabun cuci tangan harusnya dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-10 orang sehingga pelatihan tersebut lebih efektif serta efisien

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Jadwal dan Susunan Acara

Lampiran 2 : Surat Tugas,

Lampiran 3 : Materi Pelatihan

Lampiran 4 : Foto-Foto Kegiatan

Lampiran 5 : Daftar Hadir

Lampiran 1

No	Jam	Rincian kegiatan
1.	08.00-09.00	Registrasi peserta
2.	10.00-10.30	Pembukaan
3.	10.30-11.15	Presentasi dan penjelasan lengkap langkah-langkah pelatihan media interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD
4.	11.15-12.00	Praktek pembuatan bersama peserta

Lampiran 2. Surat Tugas dan Daftar Hadir

SURAT TUGAS

Nomor : Ybk.1271.07/ 045/421.4/LP2M.UNUGHA/X.19/XII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali (UNUGHA) Cilacap.

Nama : Fahrur Rozi, M.Hum

Jabatan : Kepala LP2M

Memberikan tugas kepada:

1. Urip Umayah, M.Pd
2. Gigih Winandika, M.Pd

Untuk melaksanakan pengabdian masyarakat berupa ” Pelatihan media interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD” Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 20 September 2021

Kepala LP2M UNUGHA Cilacap

Mengetahui,

Kepala
LP2M

CILACAP

(Fahrur Rozi, M.Hum

)NIDN 951011074

3. Materi pelatihan

pelatihan media interaktif berbasis softskill pada pembelajaran tematik di SD

Pengertian

- ▶ **media interaktif adalah** layanan digital memungkinkan pengguna untuk meresponnya dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi serta video game. **Media interaktif** ditujukan untuk mendukung partisipasi pengguna. Tujuannya sendiri masih sama dengan jenis media lainnya, tapi dalam jenis media ini pengguna akan menambahkan interaksi dan menghadirkan fitur menarik ke dalam sistem, sehingga akan memberikan efek atau dampak yang lebih baik. Media yang satu ini menggunakan media berbasis mikroprosesor, misalnya instruksi bantuan komputer, game pada komputer, sistem bimbingan cerdas, hipermedia, serta CD atau compact disk.

Manfaat media interaktif

Manfaat **media interaktif pembelajaran** atau **fungsi media interaktif** sebagai berikut :

- ▶ Materi pembelajaran yang disampaikan sangat menarik dan tidak membosankan
- ▶ Lebih interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya
- ▶ Hemat waktu dalam mengajar
- ▶ Proses belajar dan mengajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja
- ▶ Fokus siswa dalam belajar bisa ditingkatkan

Jenis media interaktif

Berikut **contoh media interaktif** dalam e-learning :

- ▶ **Moodle adalah** salah satu platform *elearning* berbasis php dan mysql yang paling populer. Bisa dikatakan jenis media yang satu ini dapat membantu Anda membuat jadwal atau materi pembelajaran. Bentuknya bisa dalam bentuk program kuis atau presentasi. Moodle juga bisa digunakan guru dalam bentuk interaksi dengan siswa melalui chat forum, workshop atau survei,
- ▶ **PIJAR MAHIR** merupakan platform pendidikan dibawah naungan Telkom Indonesia hadir sebagai platform pembelajaran dan sertifikasi secara online yang memberikan kemudahan akses bagi masyarakat dalam meningkatkan keahlian dan kompetensinya sesuai dengan kebutuhan industri pada saat ini maupun mendatang platform ini mempunyai banyak sekali kategori seperti marketing, teknologi, self development, bahasa serta video-video untuk membangun bisnis dan umkm.

IlmuKomputer

- ▶ **IlmuKomputer adalah E-learning** berbasis masyarakat. Web ini sendiri dibuat sebagai acara khusus untuk matematika dan subjek ilmiah. Manfaat dari situs web ini adalah menyediakan sejumlah bahan dengan foto animasi, sehingga mudah dan menarik dalam proses belajar.

FisikaNet

- ▶ **Fisikanet LIPI Output adalah** situs khusus bertema fisika. Fitur yang ada adalah belajar dari sudut pandang pelajaran fisika, praktik dengan berbagai alat dan bahan, pertanyaan tentang fisika hingga ruang diskusi.

Jenis situs media interaktif berbasis web adalah :

Wikipedia

- ▶ Wikipedia adalah situs pendidikan terbesar di dunia yang memberikan gambaran umum tentang berbagai jenis materi tentang arti kata, penjelasan ilmiah, sejarah, biografi, profil negara dan banyak lagi. Wikipedia termasuk **contoh media interaktif berbasis web**

Kelas Kita

- ▶ Kelas Kita adalah situs web yang menawarkan kursus berbeda kepada pengunjung. Berbagai materi pembelajaran tersedia di halaman ini, termasuk materi tentang pengetahuan umum.

Wolfram Alpha

- ▶ Wolfram Alpha adalah portal sumber belajar lengkap untuk matematika, statistik, astronomi, seni, kerajinan dan lainnya.

4. Music Theory

- ▶ Situs Music Theory menyediakan materi yang berhubungan dengan musik seperti pengenalan musik dasar, ritme, nada, akord dan tangga nada diatonis.

5. Wikihow

- ▶ Dari situs ini, Anda akan mendapatkan banyak informasi terkait berbagai cara dalam melakukan berbagai hal seperti cara memasak, membersihkan rumah bahkan perawatan hewan peliharaan.

6. Google Map dan Bing Map

- ▶ Situs ini digunakan sebagai siswa dapat melihat peta secara nyata dan langsung

7. Google Translate

- ▶ Situs ini digunakan untuk menerjemahkan bahasa asing dari seluruh negara ke bahasa yang Anda pakai. Misalnya dari Inggris ke Indonesia atau sebaliknya. Seperti sebuah kamus, tapi Anda tidak perlu mencari per halaman, cukup mengetikkan saja kata atau kalimatnya.

Berikut model media interaktif berbasis software :

Rekentest

- ▶ Rekentest adalah software pendidikan gratis untuk melatih daya komputasi dengan konsep kuis.

Software Kalkulator Ilmiah Sicyon Lite

- ▶ Software Kalkulator Ilmiah Sicyon Lite adalah sebuah software kalkulator ilmiah yang sederhana dan sangat lengkap.

ChemDigit

- ▶ Sedangkan software ini adalah perangkat yang membantu dalam perhitungan di pelajaran kimia

Balabolka Portable

- ▶ perangkat lunak Text-To-Speech yang menggunakan komputer untuk mengubah bahasa tertulis menjadi bahasa lisan secara digital.

Ilustrator Anatomi

- ▶ Anatomy Illustrator adalah perangkat lunak untuk mempelajari anatomi tubuh manusia melalui ilustrasi detail.

BoneLab

- ▶ perangkat lunak untuk mempelajari kerangka manusia menggunakan gambar dan penjelasan yang sangat detail.

4. Foto



5. Daftar Hadir