

LAPORAN PENGABDIAN

SEMINAR PENDIDIKAN

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI ERA
KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 12 KWANDANG
KABUPATEN GORONTALO UTARA**



Oleh :

Dr. Sukri Katili, S.Pd., M.Pd. (0005117515)

Dr. Supartin, S.Pd., M.Pd. (0012047605)

Dr. Kudus, S.Pd., M.Pd. (0001057508)

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
NOVEMBER 2024**

LAPORAN PENGABDIAN

SEMINAR PENDIDIKAN

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI ERA
KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 12 KWANDANG
KABUPATEN GORONTALO UTARA**



Oleh :

Dr. Sukri Katili, S.Pd., M.Pd. (0005117515)

Dr. Supartin, S.Pd., M.Pd. (0012047605)

Dr. Kudus, S.Pd., M.Pd. (0001057508)

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
NOVEMBER 2024**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENGABDIAN MANDIRI 2024**

1. Judul Kegiatan : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Era Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Negeri 12 Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara
2. Lokasi : Sekolah Dasar Negeri 12 Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara
3. Ketua Tim Pelaksana
 - a. Nama : Dr. Sukri Katili, S.Pd, M.Pd
 - b. NIP : 197511052003121001
 - c. Jabatan/Golongan : Lektor / 4 b
 - d. Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 - e. Bidang Keahlian :
 - f. Alamat Kantor/Telp./Faks/E-mail : 085242860481 / syukrikatili@yahoo.co.id
 - g. Alamat Rumah/Telp./Faks/E-mail : -
4. Anggota Tim Pelaksana
 - a. Jumlah Anggota : 2 orang
 - b. Nama Anggota I / Bidang Keahlian : Dr. Kadus, S.Pd, M.Pd /
 - c. Nama Anggota II / Bidang Keahlian : Dr. Supartin, S.Pd, M.Pd /
 - d. Mahasiswa yang terlibat : 5 orang
5. Lembaga/Institusi Mitra
 - a. Nama Lembaga / Mitra : Kepala Sekolah SDN 12 Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara
 - b. Penanggung Jawab : Pentti Usman, S.Pd.
 - c. Alamat/Telp./Fax/Surel : Jalan Raja Djuka Desa Boelomo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 70
 - e. Bidang Kerja/Usaha : Pendidikan
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 bulan
7. Sumber Dana : Biaya Sendiri
8. Total Biaya : Rp. 10.000.000,-



Gorontalo, 9 Desember 2024
Ketua Peneliti,

(Dr. Sukri Katili, S.Pd, M.Pd)
NIP/NIK. 197511052003121001



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt atas berkat rahmat dan ridho-Nyalah sehingga penulis masih diberikan kesehatan, dapat menyelesaikan Laporan Hasil Pengabdian yang berjudul "**Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Era Kurikulum Merdeka**". Laporan Pengabdian ini disusun sebagai untuk memenuhi tugas pengabdian sebagai Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.

Pada penyusunan Laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan kepada :

1. Prof. Dr. Arwildayanto, S.Pd., M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.
2. Ibu Dr. Wiwy Triyanty Pulukadang, S.Pd., M.Pd., MCE., Rifda Mardian Arif, S.Pd., M.Pd., MCE. selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ibu Penti Usaman, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri 12 Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara
4. Staf dewan guru yang ada di lingkungan Sekolah Sekolah Dasar Negeri 12 Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara.

Segala upaya telah dilakukan untuk menyusun laporan ini, namun tidak menutup kemungkinan masih terdapat beberapa kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, saran dan masukan guna penyempurnaan laporan sangat diharapkan dari para pembaca laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya serta dapat bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Gorontalo, November 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	ii
Daftar isi	iii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan Manfaat	2
1.3 Manfaat	2
Bab 2 Tinjauan Pustaka	3
2.1 Media Pembelajaran Media.....	3
2.2 Manfaat Media Digital dalam Pembelajaran	4
2.3 Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	7
Bab 3 Metode Pelaksanaan	9
Bab 4 Hasil dan Pembahasan	11
Bab 5 Kesimpulan	22
Daftar Pustaka	23
Lampiran	24

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya zaman membuat ilmu pengetahuan serta teknologi terus berkembang dengan sangat pesat. Dengan adanya teknologi membuat segala pekerjaan menjadi lebih mudah, cepat, dan efisien. Saat ini kehadiran teknologi sudah menjadi bagian dari segala macam kegiatan dalam kehidupan, seperti dalam bidang pemerintahan, ekonomi, perkantoran, kedokteran, dan sebagainya. Salah satu bidang yang juga terbantu dengan kehadiran teknologi adalah bidang pendidikan. Segala kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih efektif dan inovatif dengan adanya teknologi. Menurut Rosenberg perkembangan TIK membuat terjadinya pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu, dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, dari kertas ke Online atau saluran, dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja.

Dalam proses pembelajaran untuk bisa membuat siswa menjadi tertarik terhadap materi yang akan di sampaikan maka di butuhkan sebuah media. (Mustaqim, 2016) Media merupakan sebuah alat atau objek yang berfungsi sebagai penghubung antara penerima dan pengirim pesan. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Media pembelajaran mengakibatkan terjadinya sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media maka tidak akan terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat beragam, mulai dari buku teks interaktif, video pembelajaran, perangkat lunak edukatif, hingga simulasi komputer, yang semua itu bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Masalah yang di hadapi dalam pembelajaran adalah berkaitan dengan minimnya penggunaan media yang dilakukan oleh guru saat melakukan pembelajaran di kelas, dan peran guru yang dominan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran terfokus

kepada buku paket dan jarang menggunakan media pembelajaran tetapi sesekali menggunakan media gambar saja. Dalam kegiatan pembelajaran dengan memilih media yang menarik akan membuat siswa antusias dalam belajar yang tepat dan sesuai dapat mempermudah penyerapan atau pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang di sampaikan oleh guru (Anugrah, dkk. (2022)..

Selain itu memilih media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar siswa, media pembelajaran yang menarik juga dapat membuat siswa antusias dan senang saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa juga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya perpusat pada guru saja tetapi berpusat pada siswa juga. Selain itu guru juga harus mengerti tentang penggunaan metode pembelajaran, media dan buku yang disesuaikan dengan materi pembelajaran terutama dalam proses belajar mengajar mata pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis merasa perlu untuk melaksanakan pengabdian, dalam hal ini pengabdian tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Digital di Era Kurikulum Merdeka.

1.2 Tujuan

Tujuan pelaksanaan workshop dengan teman “Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Digital di Era Kurikulum Merdeka” yaitu untuk meningkatkan kreativitas guru dan menginovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

1.3 Manfaat

Manfaat pada kegiatan workshop dengan tema.” Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Digital di Era Kurikulum Merdeka” adalah untuk memberikan pengalaman serta pemahaman kepada guru mengenai pentingnya Pemanfaatan Media Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Digital

Dalam era digital yang terus berkembang, media pembelajaran digital telah menjadi kunci bagi perkembangan masyarakat dan kemajuan bangsa. Salah satu manfaat utama yang ditawarkan oleh media pembelajaran digital adalah aksesibilitas yang mudah. Dengan adanya teknologi digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Ini menciptakan fleksibilitas dalam belajar, menghilangkan hambatan ruang dan waktu dalam proses pendidikan.

Media pembelajaran digital juga memberikan keleluasaan kepada siswa untuk memilih materi yang ingin mereka pelajari. Mereka dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kecepatan individu mereka sendiri, memastikan bahwa setiap siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing. Hal ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena setiap individu dapat fokus pada pemahaman materi tanpa tekanan waktu yang ketat.

Selain itu, dalam konteks aksesibilitas, penting untuk memahami bahwa media pembelajaran digital tidak hanya memudahkan siswa, tetapi juga guru. Guru dapat dengan mudah mengakses dan menyajikan materi pembelajaran secara online, menciptakan kelas virtual yang memungkinkan interaksi tanpa batas di luar dinding kelas fisik.

Media Pembelajaran Digital dalam Proses Pembelajaran

Salah satu poin penting dari media pembelajaran digital adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Banyak platform pembelajaran digital menyediakan berbagai fitur interaktif seperti Video Pembelajaran, Game Edukasi, Simulasi, E-Book, Podcast, Webinar, dan bahkan teknologi terbaru seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR).

Fitur-fitur ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran. Misalnya, melalui simulasi dan game edukasi, siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan teoritis dalam situasi dunia nyata, memperdalam pemahaman mereka dengan cara yang lebih praktis.

Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman. Penggunaan Video

Pembelajaran dan webinar memungkinkan guru untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam dan mendetail, sementara game edukasi dapat diintegrasikan untuk membuat proses pembelajaran lebih bersifat kolaboratif dan kompetitif.

2.2 Manfaat Media Digital dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran digital lantas menjadi semakin umum. Apalagi di Indonesia sendiri, penerapan kegiatan pembelajaran dilakukan secara *hybrid*. Sehingga ada campuran atau kombinasi antara pembelajaran daring dan luring.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa materi terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapisecara. lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985). Penggunaan yang semakin luas tidak terlepas dari berbagai manfaat yang diberikan media digital tersebut, diantaranya:

1. Mudah Diakses dan Fleksibel

Manfaat pertama dari penggunaan media digital untuk pembelajaran adalah memberi kemudahan akses dan fleksibilitas. Disebut memberi kemudahan akses karena media-media ini bisa didapatkan secara online dari berbagai media. Selain itu juga bisa dilakukan pencarian sampai pengunduhan di berbagai perangkat elektronik. Mulai dari smartphone, kemudian tablet, sampai komputer entah PC dan laptop. Sehingga mudah sekali untuk didapatkan dan digunakan.

Sedangkan disebut fleksibel, karena dengan kemudahan akses tersebut maka media pembelajaran menjadi bisa dibaca dan dimanfaatkan kapan saja serta dimana saja. Baik selama kegiatan pembelajaran dengan dampingan pendidik maupun belajar secara mandiri.

2. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa di manapun berada..

3. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga serta biaya

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak.

Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

6. Umpan Balik Secara Instan

Manfaat berikutnya adalah dari fasilitas umpan balik yang sifatnya instan. Pada beberapa jenis media pembelajaran digital, memang mendukung dilakukan proses umpan balik. Misalnya dari video game atau simulasi, dimana hasil tes akan langsung diketahui sehingga pendidik bisa memberikan evaluasi langsung. Contoh lain, pada video konferensi misalnya di aplikasi Zoom. Pada saat peserta didik kesulitan paham dari sekedar membaca modul, maka video konferensi membentuk interaksi dengan pendidik. Sehingga bisa mengajukan pertanyaan dan dijawab langsung lewat aplikasi Zoom tersebut.

7. Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik

Media pembelajaran digital juga bermanfaat untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena antusias mereka meningkat lewat media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, beberapa jenis media pembelajaran juga menyediakan fasilitas untuk komunikasi langsung. Seperti penjelasan di poin sebelumnya, baik itu game online maupun video konferensi via Zoom maupun Google Meet. Harapannya dengan peningkatan interaksi meski tidak bertatap muka langsung, bisa meningkatkan efektivitas

pembelajaran. Materi bisa dipahami dan diterapkan serta dimanfaatkan oleh peserta didik di masa mendatang.

8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantukesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

2.3 Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing, maka dari itulah gurudiharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu

1. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran.

Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, atautkah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individu, apakah sasarannya siswa TK, SD, SLT P, SMU, atausiswa pada Sekolah Dasar Luar Biasa, masyarakat pedesaan atautkah masyarakat perkotaan. Dapat pula tujuan tersebut akan menyangkut perbedaan warna, gerak atau suara. Misalnya proseskimia (farmasi), atau pembelajaran pembedahan (kedokteran)

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya pemilihan media pembelajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara

bervariasi

3. Alternatif Pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian guru bisa menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Kegiatan pengabdian ini direncanakan dilaksanakan selama 1 (satu) hari dengan langkah- langkah sebagaimana diuraikan berikut ini.

A. Persiapan dan Pembekalan

Mekanisme pelaksanaan kegiatan Pengabdian ini meliputi tahapan sebagai berikut :

- [1] Melakukan Koordinasi dengan Kepala Dinas pendidikan dan kebudayaan atau pengawas Pendidikan Kabupaten Gorontalo Utara
- [2] Penyiapan sarana dan prasana sehubungan dengan pelaksanaan kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis Digital

B. Pelaksanaan

Bentuk program yang akan dilaksanakan oleh Tim Pengabdian adalah Workshop, kegiatannya sebagai berikut :

1. Tema Workshop

“Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Era Kurikulum Merdeka”

2. Narasumber

- I. Dr. Supartin, S.Pd. M.Pd. dengan Materi Penggunaan Media Alternatif Dalam Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka,
- II. Dr. Sukri Katili, S.Pd. M.Pd. dengan Materi Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*
- III. Dr. Kudus, S.Pd. M.Pd. dengan Materi Media Pembelajaran Berbasis AI

3. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SD Negeri 12 Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara
Nama Kepala Sekolah : Penti Usman, S.Pd
Alamat Sekolah : Jalan Raja Djuka Desa Boalemo Kec. Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara

4. Pelaksanaan

Hari/Tanggal : Hari Kamis, 14 November 2024

Pukul : 08.00 s.d. Selesai

5. Peserta Kegiatan Workshop

- a. Guru SD Negeri 12 Kwandang Kab. Gorontalo Utara
- b. Guru SD Negeri 13 Kwandang Kab. Gorontalo Utara
- c. Guru SLTP 3 Kwandang Kab. Gorontalo Utara
- d. Mahasiswa PMS Universitas Negeri Gorontalo

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Workshop dengan tema “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Era Kurikulum Merdeka” dilaksanakan di SDN 12 Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara, adapun Materi dan Narasumber pada kegiatan Workshop sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Alternatif Dalam Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka

Narasumber : Dr. Supartin, S.Pd. M.Pd.

Tempat, Tanggal Lahir : Gorontalo, 12 April 1976

Jabatan : Ketua Jurusan S2 Pendidikan Fisika Pascasarjana
Universitas Negeri Gorontalo

Materi Inti

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam Kurikulum Merdeka:

1. Video Pembelajaran

Video adalah salah satu media pembelajaran yang mulai meningkat kembali popularitasnya, karena dapat menampilkan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga dapat menonton video pembelajaran lebih fleksibel (waktu dan tempat) sesuai kebutuhan.

2. Aplikasi Pendidikan

Aplikasi dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Aplikasi ini dapat menampilkan materi pelajaran dalam bentuk yang interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

3. Modul Pembelajaran

Bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur. Modul pembelajaran dapat membantu siswa untuk belajar mandiri dengan cara yang lebih mudah dan efektif.

4. Game Edukasi

Game edukasi dapat membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Game edukasi juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan

keterampilan tertentu, seperti keterampilan kognitif dan sosial.

Dalam menggunakan media pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, guru harus memperhatikan karakteristik siswa dan kebutuhan mereka. Selain itu, guru juga harus memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang disampaikan.

Bagaimana Aktivitas Belajar dalam Kurikulum Merdeka

Dalam Kurikulum Merdeka, penting juga untuk memperhatikan aktivitas belajar yang tepat untuk anak seperti contoh berikut :

1. Bermain Peran

Biasanya anak senang apabila diajak bermain peran, ketika mereka berpura-pura menjalankan peran sebagai orang lain. Kegiatan ini dapat dimanfaatkan sebagai aktivitas belajar, misalnya dengan meminta anak untuk memainkan peran sebagai petani, dokter, atau guru. Melalui kegiatan ini, anak dapat memperoleh pengetahuan baru tentang profesi dan lingkungan sekitar mereka

2. Membuat Karya Seni

Membuat karya seni seperti gambar atau lukisan dapat menjadi aktivitas belajar yang menyenangkan bagi anak. Selain itu, anak dapat belajar tentang warna, bentuk, dan ekspresi melalui kegiatan ini. Guru dapat memberikan topik tertentu untuk anak, misalnya tentang alam atau hewan, sehingga anak dapat belajar tentang topik tersebut melalui karya seni mereka.

3. Membaca Buku

Membaca buku dapat membantu anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan kemampuan membaca. Guru dapat memilih buku yang sesuai dengan usia dan minat anak, dan membacakan buku tersebut dengan suara yang jelas dan ekspresif. Anak juga dapat dibimbing untuk membuat rangkuman atau tanggapan atas bacaan mereka.

4. Bermain Puzzle

Bermain puzzle dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan memperbaiki kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, juga dapat membantu anak untuk belajar tentang bentuk dan ukuran. Guru dapat memberikan *puzzle* yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak, dan

membantu mereka untuk menyelesaikannya.

5. Bermain Game Edukatif

Bermain game edukatif dapat menjadi aktivitas belajar yang efektif dan menyenangkan bagi anak. Game ini membantu anak untuk mendapatkan pengetahuan baru dan mengembangkan keterampilan tertentu, seperti kemampuan berhitung atau memecahkan masalah. Guru dapat memilih game edukatif yang sesuai dengan usia dan minat anak, dan memandu mereka selama bermain game.

2. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*

Narasumber : Dr. Sukri Katili, S.Pd. M.Pd.

Tempat, Tanggal Lahir : Bantaeng, 05 November 1975

Jabatan : Dosen Jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo

Materi Inti

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam Kurikulum Merdeka:

a. Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun diluar kelas. Dalam arti media yang digunakan untuk pembelajaran tidak terlalu identik dengan situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran guru dan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Rudi Susilana dan Cepi Riyana mengklasifikasikan penggunaan media berdasarkan tempat penggunaannya, yaitu:

b. Penggunaan Media di Kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

c. Penggunaan Media di Luar Kelas

Media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh siswa sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa.

Penggunaan media diluar kelas dapat dibedakan menjadi dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

1) Penggunaan Media Tidak Terprogram

Penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yada di masyarakat. Penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontro atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang digunakan oleh guru atau sekolah.

2) Penggunaan Media Secara Terprogram

Media digunakan dalam suatu rangkaian yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Peserta didik sebagai sasaran diorganisasikan dengan baik sehingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam dan mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, maka diharapkan guru dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Selain dalam memilih media pembelajaran, guru juga harus dapat memperlihatkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak digunakan secara maksimal juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Susilana, 2008).

Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa hadirnya sebuah media di dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat penyampai materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang masih abstrak sehingga dapat divisualisasikan dengan media pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Jadi, dengan hadirnya media pembelajaran dalam proses belajar di kelas dibutuhkan, guna menunjang pemahaman siswa dalam menangkap materi yang disajikan oleh guru sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

d. Fungsi Media

Eksistensi media tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya "Multiple Intelligences and Instructional

Technology” mengatakan bahwa media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran (Musfiqon, 2012)

Menurut Oemar Malik dalam Arsyad yang dikutip Musfiqon mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar siswa terhadap materi pembelajaran (Musfiqon, 2012)

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Musfiqon dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan secara perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1. Memotivasi minat atau tindakan, 2 menyajikan Informasi dan 3. Memberikan Instruksi (Musfiqon, 2012). Sedangkan menurut Benni Agus Pribadi dalam Fatah Syukur dalam Musfiqon bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut: (1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru. (2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), (3) Menarik perhatian siswa lebih besar, (4) Semua indera siswa dapat diaktifkan, (5) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya (Musfiqon, 2012).

e. Klasifikasi Media

Jenis media ditinjau dari tampilan, menurut Bretz dalam Yanin dalam Musfiqon membagi menjadi tiga macam, yaitu suara (audio), media bentuk visual, dan media gerak (Kinestetik) (Musfiqon, 2012). Selain itu ada media berbasis manusia yakni ada guru, instruktur, kegiatan kelompok dan lain-lain.

Kemudian media berbasis audio-visual seperti video, film, slide, tape dan televisi. Media berbasis komputer yang penggunaannya dengan bantuan komputer dan video interaktif (Arsyad, 1990).

f. Komponen Media Pembelajaran

Komponen media pembelajaran terdiri dari pesan, peralatan dan orang. Dalam pembuatan media pembelajaran, komponen-komponen tersebut harus diperhatikan. Kemudian dalam pembuatannya juga harus melalui beberapa langkah pembuatan agar media tersebut dapat diterima di lingkungan sekolah. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut Sadiman antara lain adalah sebagai berikut (Sadiman, 2019)

1) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Sebelum media dibuat, harus meneliti secara seksama pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki dan tingkat kebutuhan siswa yang menjadi sasaran media yang dibuat.

2) Merumuskan Tujuan Intruksional (Instructional Objective)

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan, pertama tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa, artinya tujuan instruksional itu benar benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan. kedua tujuan instruksional harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku atau perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

3) Merumuskan Butir-Butir Materi

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

4) Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya.

5) Menulis Naskah Media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media. Naskah program media

maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media.

6) Mengadakan Tes dan Revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan yang akan diharapkan. Program media yang oleh pembuatnya dianggap bagus, belum tentu menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini hanya menghasilkan media pembelajaran yang tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang menggunakan. Tes atau uji coba dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

g. Komponen dan Karakteristik Media Pembelajaran

Dari teori penggunaan media diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil jika guru dapat menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan maka akan semakin konkret dan semakin besar informasi tersebut dapat diterima siswa. Teori pengalaman langsung menjadi teori yang paling konkret. Inti dari pembelajaran adalah proses komunikasi. Komponen komponen proses komunikasi dalam pembelajaran terdiri atas (1) pesan berupa materi pelajaran, (2) sumber pesan, (3) media, dan (4) penerima pesan yaitu siswa.

Berikut beberapa karakteristik dan jenis media pembelajaran:

- 1) Visual: Media visual seperti gambar, grafik, diagram, dan infografik digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep dengan cara yang lebih visual. Visualisasi bisa sangat efektif dalam menjelaskan ide-ide kompleks.
- 2) Audio: Media audio seperti rekaman suara, podcast, dan musik dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara lisan. Ini bisa membantu peserta didik yang lebih responsif terhadap pembelajaran auditori.
- 3) Video: Video adalah media yang sangat populer dalam pendidikan. Ini mencakup video pelajaran, animasi, video eksperimen, dan presentasi video. Video memungkinkan peserta didik untuk melihat konsep-konsep dalam tindakan.
- 4) Buku Teks: Buku teks adalah media cetak tradisional yang berisi teks dan ilustrasi untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Mereka umumnya digunakan dalam pengaturan kelas.

- 5) Perangkat Lunak Pendidikan: Perangkat lunak komputer dan aplikasi pendidikan digunakan untuk memberikan interaktivitas dan kesempatan peserta didik untuk berlatih melalui simulasi, permainan, dan latihan interaktif.
- 6) Gambar Bergerak (Animation): Gambar bergerak, animasi, dan simulasi digunakan untuk memvisualisasikan proses dan konsep yang sulit dipahami. Mereka sering digunakan dalam ilmu pengetahuan dan matematika.
- 7) Papan Tulis Interaktif (Interactive Whiteboard): Papan tulis interaktif memungkinkan guru untuk menulis, menggambar, dan menampilkan materi secara interaktif di papan tulis yang dapat dihubungkan ke komputer.
- 8) Media Sosial dan Jaringan: Platform media sosial dan jejaring sosial digunakan untuk memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara peserta didik. Mereka memungkinkan berbagi pengetahuan, diskusi, dan kerja kelompok secara daring.
- 9) Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR): AR dan VR digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang immersif. Mereka memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan dunia maya atau objek fisik yang diperluas dengan elemen digital.
- 10) Pemilihan media pembelajaran yang tepat bergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang diajarkan. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi peserta didik.

B. Adobe Flash

1. Pengertian Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah aplikasi yang mampu mengembangkan sebuah multimedia interaktif dengan menyajikan tampilan berupa gambar, animasi, presentasi, *game* dan bahkan dapat menampilkan film. (Afriani & Fitria, 2021)

Adobe Flash merupakan salah satu program yang memiliki banyak peminat karena mampu mengerjakan segala hal tentang multimedia. Multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash* ini bisa digunakan disemua mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika.

Adanya media yang dapat menyajikan gambar sekaligus suara tersebut, dapat membantu peserta didik mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan multimedia dari pada hanya

mengikuti pembelajaran konvensional melalui ceramah yang dilakukan oleh pengajar Maryanti & Kurniawan (dalam Oktafiani, Nulhakim, & Pamungkas Alamsya, 2020)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash* adalah aplikasi yang dapat digunakan guru pada kegiatan belajar mengajar yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

2. Kelebihan dan kekurangan Adobe Flash

Beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran pembelajaran Adobe Flash (Atika & Malasari, 2022) :

a. Kelebihan Adobe Flash

- 1) Media pembelajaran Adobe Flash merupakan media pembelajaran mandiri yang menyajikan berbagai konten, baik animasi maupun materi disertai gambar.
- 2) Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran matematika.
- 3) Media pembelajaran memudahkan dalam pemahaman konsep matematika siswa karena mengaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Melalui animasi dalam media pembelajaran, materi yang diajarkan dapat disajikan dengan jelas.
- 5) Menu yang disajikan dalam media pembelajaran memudahkan pengoperasian.

b. Kekurangan Adobe Flash

- 1) Dibutuhkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran
- 2) Untuk matematika yang rumit, proses pembuatannya lama
- 3) Tidak semua computer bisa di install software pembuatannya

3. Pembelajaran Berbasis Digital

Narasumber : Dr. Kudus, S.Pd. M.Pd.

Tempat, Tanggal Lahir : Amonggedo, 01 Mei 1975

Jabatan : Dosen Jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo

Materi Inti

Pembelajaran Berbasis Digital dalam pembelajaran :

Pembelajaran berbasis digital menawarkan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif, memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa. Melalui platform online, konten digital, dan alat kolaboratif, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

A. Definisi dan Konsep Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital adalah proses belajar dan mengajar yang memanfaatkan teknologi digital, seperti perangkat komputer, internet, dan aplikasi, untuk menyampaikan konten, berinteraksi, dan mengevaluasi pembelajaran.

Konsep Kunci : Fleksibilitas, Personalisasi, Kolaborasi, dan Inovasi merupakan konsep kunci dalam pembelajaran digital yang memungkinkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan

B. Konsep Kunci

1) Aksesibilitas

Pembelajaran digital memungkinkan akses ke sumber belajar yang luas, terlepas dari lokasi dan waktu.

2) Personalisasi

Konten dan pengalaman belajar dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan gaya belajar individu

3) Efisiensi

Pembelajaran digital dapat meningkatkan efisiensi proses belajar dan mengajar dengan berbagai alat digital

4) Keterlibatan

Teknologi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

C. Tantangan Implementasi Pembelajaran Digital

1) Akses dan Infrastruktur

Keterbatasan akses perangkat dan koneksi internet dapat menghambat implementasi pembelajaran digital

2) Literasi Digital

Perlu mengembangkan kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi secara efektif

3) Perubahan Budaya

Adopsi pembelajaran digital membutuhkan perubahan budaya dan penyesuaian dari

semua pemangku kepentingan

4) Keamanan dan Privasi

Isu keamanan data dan privasi perlu diperhatikan dalam pembelajaran digital.

D. Strategi Mengintegrasikan Pembelajaran Digital

1) Perencanaan

Memahami kebutuhan, menentukan tujuan, dan merancang strategi pembelajaran digital yang sesuai

2) Pengembangan Kapasitas

Memberikan pelatihan dan dukungan bagi guru dan staf untuk membangun kompetensi digital

3) Implementasi Bertahap

Menerapkan pembelajaran digital secara bertahap, dengan memperhatikan kesiapan dan umpan balik

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari pelaksanaan program pengabdian di SD Negeri 12 Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara adalah :

- a. Kegiatan Pengabdian telah dilaksanakan dapat diterima oleh Guru-guru dengan baik
- b. Seluruh kegiatan dapat dilaksanakan dengan sukses.

B. Saran

Penulis Menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam pelaksanaan sampai dengan penulisan laporan ini. Penulis berharap para pembaca dapat berkontribusi memberikan kritik saran dan pendapat untuk dijadikan sebagai evaluasi dalam pelaksanaan kegiatan berikutnya sehingga terlaksanan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 21412148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>
- Atika, I. N., & Malasari, P. N. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional Cs6 Berbasis Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Aritmatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(3)
- Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Sadiman, S., & Islamiyati, I. (2019). Status Gizi dan Keterpaparan Media Meningkatkan Kejadian Menarche Dini pada Siswi. *Jurnal Kesehatan Metro Sai Wawai*, 12(1), 50-55.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Pamungkas Alamsyah, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Jurnal Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia*, 8(3), 527–540

Lampiran 1. Dokumentasi





Lampiran : Biodata ketua dan Anggota pengabdian

1. Ketua Pengabdian

CURICULUM VITAE

1.	Nama Lengkap	Dr. Sukri Katili, S. Pd., M. Pd
2.	Jenis Kelamin	Pria
3.	Jabatan Fungsional	Lektor
4.	NIP/NIK/Identitas lainnya	19751105 200312 1001
5.	NIDN	0005117515
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Bantaeng, 05 November 1975
7.	E-mail	syukrikatili@ung.ac.id
8.	Nomor Telepon/HP	085242860491
9.	Alamat Kantor	Jln. Jenederal Sudirman No. 6 Kota Gorontalo KP. 96128
10.	Nomor Telepon/Faks	(0435) 827213/(0435)827213
11.	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S1 = orang,
12.	Matakuliah yang Diampu	1. Manajemen Kelas
		2. Pengembangan Pembelajaran IPS
		3. Profesi Keguruan
		4. Manajemen Kelembagaan
		5. Manajemen Berbasis Sekolah

B. Riwayat Pendidikan

S-1	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Makassar (UNM)	Universitas Negeri Gorontalo	Universitas Negeri Gorontalo
Bidang Ilmu	Administrasi Pendidikan	Manajemen Pendidikan	Ilmu Pendidikan
Tahun Masuk- Keluar	1995 – 2000	2010 – 2012	2015 - 2020

Judul Skripsi/Tesis/ Disertasi	Pembelajaran Komputer di SMEA Negeri 1 Bantaeng	Budaya Kerja Pegawai Administrasi dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja Pegawai Administrasi Universitas Negeri Gorontalo	Pengaruh Budaya Kerja, Motivasi Berprestasi dan Remunerasi Terhadap Kinerja Tenaga Kependidikan Universitas Negeri Gorontalo
Nama Pembimbing/ Promotor	1. Dr. Arismunandar, S.Pd. M.Pd 2. Drs. Ramli, S.Pd, M. Pd	1. Prof. Dr. Syamsu Q. Badu. M.Pd 2. Prof. Dr. Ansar, S.Pd. M.Pd.	1. Prof. Dr. Sarson Dj. Pomalato, S.Pd. M.Pd. (Promotor) 2. Prof. Dr. Ansar, S.Pd. M.Pd. (Co Promotor 1) 3. Dr. Arwildayanto, S.Pd. M.Pd. (Co Promotor 2)

C. Pengalaman Penelitian

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1	2024	Desain Implementatif Model Student Experience Lifecycle Transition Sebagai Strategi dalam Meningkatkan Keberhasilan Studi, Daya Saing dan Kompetensi Lulusan Perguruan Tinggi	Kemendikbud	
2	2023	Desain Implementatif Pengembangan Model Siklus Transisi Pengalaman Mahasiswa (Student Experience Lifecycle Transition) Sebagai Upaya dan Strategi dalam Meningkatkan Keberhasilan Studi, Daya Saing dan Kompetensi Lulusan Perguruan Tinggi	Kemendikbud	127.500.000,-
3	2023	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Kecakapan Hidup untuk Meningkatkan Kecakapan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	PNBP BLU FIP	2.500.000,-

D. Pengalaman Pengabdian Pada Masyarakat

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan
-----	-------	------------------	-----------

			Sumber	Jumlah
1	2003	Penerapan Model Mordiscvein Dalam Pembelajaran dan Pendampingan Pembuatan Kreativitas Bagi Masyarakat Desa Dudewulo Kecamatan Popayato Barat Kabupaten Pohuwato	Rp. 18.200.000,-	15 Orang
2				

E. Publikasi Artikel Ilmiah

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Efektifitas Penggunaan Metode Tutor Sebaya Berbantuan Game Edukasi <i>Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa</i>	Jambura Elementary Education Journal	Vol. 5 No.1 Juni 2924
2	Practicality of the OPthree Learning Model Assisted by Google Sites Based on Pancasila Student Profiles to Practice Students' Scientific Literacy Skills	Jurnal Penelitian Pendidikan IPA Journal of Research in Science Education	JPPIPA 10(6) (2024)
3	Studi literatur aspek manajemen dan strategi transisi belajar dari sekolah menengah ke perguruan tinggi	Journal IICET JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)	Vol. 10, No. 1, 2024, pp. 17-28
4	Learning Physics Using a Contextual Teaching and Learning Approach to Children with Physical Impairment	IPF (Jurnal Pendidikan Fisika)	Vol. 8 No. 3, September 2023, Page 319-326
5	Penerapan Model Mordiscvein Di Sekolah Dasar Dan Pembuatan Kreativitas Bagi Masyarakat	Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana UNG	Volume 03 (3), September 2023
6	Implementasi Model Pembelajaran Mordiscvein di Era Merdeka Belajar di Sekolah Dasar	Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana	Volume 03, (2), June 2023

		UNG	
7	Impact of Remuneration on the Job Performance of the Non- Teaching Staff: (A Study of Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia)	The Journal of Inventions Pedagogical and Practices	Volume 02(2) May 2023
8	Efek Budaya Kerja terhadap Remunerasi Tenaga Kependidikan	AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal	Volume 09 (1) January 2023
9	Learning To Acquire And Improve The Skills Of Outside Of The Lecturers' Leadership	The Journal of Inventions Pedagogical and Practices	Volume 01 (4) November 2022

F. Pemakalah Seminar Ilmiah

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Pedagogika International conference "Building Resilience in Education in the time of New Formal"	Impact of Remuneration on the Job Performance of the Non- Teaching Staff: (A Study of Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia)	September 2022 FIP Universitas Negeri Gorontalo
2			

G. Karya Buku

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Pengantar Pendidikan Untuk Sekolah Dasar	2023	187	ZAHIR PUBLISHING
2	Manajemen Berbasis Sekolah untuk Tata Kelola Pendidikan Dasar	2023	218	ZAHIR PUBLISHING

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik

No.	Tahun	Judul Penelitian	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

I. Penghargaan

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Lencana Karya Setya 10 Tahun	Presiden RI	2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Mandiri.

Gorontalo, 28 November 2024



Dr. Sukri Katili, S.Pd. M.Pd.

Anggota

2. Anggota Pengabdi

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Kudus, S.Pd., M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor / IV b
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	197505012002121008
5	NIDN	0001057508
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Amonggedo, 1 Mei 1975
7	E-mail	kudustamburaka@ung.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	082271465843
9	Alamat Kantor	Jl. Jend. Sudirman No. 6 Kota Gorontalo
10	Nomor Telepon/Faks	(0435) 821125, 825754

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan tinggi	Universitas Negeri Gorontalo	Universits Negeri Gorontalo	Universitas Negeri Gorontalo
Bidang Ilmu	Pendidikan Biologi	Pendidikan Dasar Konsentrasi Sains	Pendidikan IPA
Tahun Masuk-Lulus	2007-2002	2007-2009	
Judul Skripsi/Tesis/disertasi	Persepsi Masyarakat tentang Eksistensi Taman Nasional Bogani Nani Wartabone	Analisis Pengembangan Silabus Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Gorontalo Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	Pengaruh Keterampilan Mengejar, Kompetensi Profesional, dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru IPA Se-kabupaten Bone Bolango
Nama Pembimbing/ Promotor	Dra. Jusna Ahamd, M.Si Drs. Ibrahim Ali, M.Si	Prof. Dr Enos Taruh, M.Pd Dr. Novri Youla Kandowanko, MP	Prof. Dr. Yoseph Paramat, M.Pd Prof. Evi Hulukati, M.Pd Dr. Novri Youla Kandowanko, MP

C. Pengalaman Penelitian Dalam Lima Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah Rp.
1	2019	Pedagogical Skill, Professional Competence and Work Motivation: Its Impacts on Natural Science Teachers' Performance in All Junior High Schools In Bone Bolango Regency, Indonesi	Mandiri	Rp. 6.000.000,-
2	2022	Learning To Acquire and Improve the Skills of Outside of The Lecturers' Leadership	Mandiri	Rp. 3.000.000,-
3	2023	The Effect of Using Abacus Media on Students' Ability in Arithmetic Operations on The Addition of Whole Numbers	Mandiri	Rp. 3.000.000,-
4	2023	Influence Application of The Children Learning in Science Model to Learning Outcomes Students at Sdn 03 Tilongkabila Gorontalo	Mandiri	Rp. 3.000.000,-
5	2023	Pemanfaatan Model Children Learning in Science (CLIS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Mandiri	Rp. 3.000.000,-

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Lima Tahun Terakhir

NO	Tahun	Judul Pengabdian Kepada masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1	2022	Pemateri Kepemimpinan dalam Organisasi Kesiswaan yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Talangohula Kabupaten Gorontalo	Mandiri	Rp. 3.000.000,-
2	2022	Pemateri dalam <i>Focus Group Discussion</i> Penyusunan Instrumen Pemetaan Prestasi Siswa “Bina Prestasi di Kawasan Pesisir” Program Kompetisi Kampus Merdeka (PK-KM) Liga I Nasional Kemdikbudristek	Mandiri	Rp. 3.000.000,-
3	2022	Pemateri pada Diklat Dasar Resimen Mahasiswa Satuan MENWA 301 MAHANAWAR Gorontalo Angkatan XIV di Desa Dutohe Kompi Bantuan Liluwo Kecamatan Kota Tengah Kabupaten Gorontalo	Mandiri	Rp. 3.000.000,-
4	2022	Sebagai Juri Pada Kegiatan Program Kompetisi Kampus Merdeka se-Kecamatan Batudaa Pantai dengan tema “Menciptakan Generasi Emas di Kawasan di Kawasan Pesisir”	Mandiri	Rp. 3.000.000,-
5	2023	Pemateri pada kegiatan Diklat dengan tema “Membangun Jiwa Kepemimpinan di era society 5.0 dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Terpadu di Sekolah” di SDN 3 Bone Pantai	MBKM	Rp. 3.000.000,-
6	2023	Sebagai Narasumber pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SDN 2 Tilongkabila	MBKM	Rp. 3.000.000,-
7	2023	Sebagai Pemateri pada kegiatan LDK dengan tema “Membentuk Karakter Mahasiswa yang Berjiwa Pemimpin yang Religius, Unggul, Adaptif, dan berwawasan Global.	MBKM	Rp. 3.000.000,-
8	2023	Sebagai Pemateri di SDN 2 Salongo dengan tema “Peran Kepemimpinan Visioner Untuk Menghasilkan Calon Pendidikan Yang Berkarakter, Kuat, dan Cerdas”	MBKM	Rp. 3.000.000,-
9	2023	Sebagai Pemateri pada kegiatan Workshop “Membangun Kepemimpinan dengan Pemilihan Model Pembelajaran Yang Tepat Dalam Menghadapi Era Transformasi Digital”	MBKM	Rp. 3.000.000,-
10	2024	Sebagai Pemateri pada kegiatan “Pemberdayaan Masyarakat Suku Polahi di desa Bihe Kecamatan Boliyohuta Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo”	Mandiri	Rp. 3.000.000,-
11	2024	Sebagai Pemateri pada kegiatan “Pemberdayaan Wisata Hiu Paus di Desa Batu Barani Kecamatan Kabila Bone kabupaten Bobe Bolango Provinsi Gorontalo”	Mandiri	Rp. 3.000.000,-

12	2024	Sebagai Pemateri pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kolaboratif dosen, alumni dan mahasiswa program studi S3 Pendidikan IPA Program Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Tahun 2024, di SMP N 4 Kabupaten Boalemo Provinsi Gorontalo	Mandiri	Rp. 3.000.000,-
----	------	--	---------	-----------------

E. Publikasi Artikel Dalam Lima Tahun Terakhir

N0	Tahun	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	2019	Pedagogical Skill, Professional Competence And Work Motivation: Its Impacts on Natural Science Teachers' Performance in All Junior High Schools in Bone Bolango Regency, Indonesia	Volume 5, Issue 4 2018
2	2022	Analysis Of Silabus Development of Science Courses in SMP Negeri 2 Gorontalo Based on Education Unit Level Curriculum	Volume 3, Nomor 2, February 2022
3	2022	Learning To Acquire and Improve the Skills of Outside Of The Lecturers' Leadership	Volume 1 Nomor 4 November 2022
4	2023	Influence Application of The Children Learning in Science Model to Learning Outcomes Students at Sdn 03 Tilongkabila Gorontalo	Volume 10, Issue 1, Januari 2023
5	2023	The Effect of Using Abacus Media on Students' Ability in Arithmetic Operations on The Addition of Whole Numbers	Proceedings of International Seminar
6	2023	Pemanfaatan Model Children Learning in Science (CLIS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Volume 3, Nomor 3 Agustus 2023
7	2024	Lesson Study in Action: Mendesain Pembelajaran Blended Sinkron Dan Asinkron Untuk eningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi	Volume 8, No. 4, Edisi Februari 2024

F. Karya Buku Dalam Lima Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Penegmbanga Silabus Mata Pelajaran IPA	2022	139	Zahir Publising
2.	Desain Pembelajaran Berbasis Kasus	2023	141	Ideas Publising
3	Improves The Ability of Finding Formulas Area of The Triangle Through The Discovery Model Learning At Sdn 1 Tapa, Gorontalo	2023	14	Novateur Publication, India Proceedings of International Seminar on Indonesian Lecturer is Born to Report Regularly

G. Perolehan HAKI dalam Lima Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HAKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				

Gorontalo, 22 Februari 2023
Ketua Tim Pengusul,

Dr. Kudus, S.Pd., M.Pd

Lampiran 2 : Rincian Biaya

1. Bahan Habis Pakai				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Kertas HVS A4	Persiapan, Pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi/tes	10	54,000	540,000
Cartridge Printer Canon Warna	Mencetak perangkat pembelajaran	1 set	280,000	280,000
Cartridge Printer Canon hitam	Mencetak perangkat pembelajaran	1 set	260,000	260,000
Tinta Printer warna	Mencetak perangkat pembelajaran	1 set (3)	48,000	144,000
Tinta Printer warna	Mencetak perangkat pembelajaran	2 set	48,000	96,000
Jilid Perangkat Pembelajaran	Draf perangkat	6 Paket	15,000	90,000
Sub Total				1.410.000

2. Perjalanan				
Kegiatan	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya perjalanan
				(Rp)
Perjalanan dalam rangka survey lokasi pengaduan	Transportasi lokal	2 org	250,000	500.000
Perjalanan dalam rangka Kegiatan pengaduan	Trasfortasi local	2 org	250.000	500.000
SUB TOTAL (Rp)				1.000.000
4. Lain-Lain				

Kegiatan	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
				Thn I
Penyusunan, penggandaan, dan penjilidan laporan akhir	Pembuatan laporan hasil penelitian	1 kegiatan	150.000	150,000
Dokumentasi		4 kegiatan	50.000	200.000
Publikasi	Publikasi Jurnal Ilmiah	1 kegiatan	3.200.000	3.200.000
Jumlah Total				3.550.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)				7.500.000

Lampiran 3: Dokumentasi

