

Lifeskill-Based Interactive Multimedia Training and Assistance to Improve Education Services at SDN Gondang Wetan 1 Pasuruan

Ludfi Arya Wardana¹, Rofikha Nuriyanti², Farah Sayu Athilah³, Mala Sastia Novita Sari⁴,
Tri Utami Prastyaningsih⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Panca Marga

Email: ludfiaryawardana@gmail.com¹, rofikanuriyanti86@gmail.com², farahsayu@gmail.com³, malasastianovita@gmail.com⁴,
triotamiprastyaningsih@gmail.com⁵

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v3i2.2050>

Abstract: *community service is carried out to the teachers of SDN Gondangwetan 1 Pasuruan in the form of lifeskill-based interactive multimedia training and mentoring. The purpose of this service is to improve the understanding and skills of teachers in creating interactive multimedia based on life skills to improve educational services. The implementation method is in the form of activity planning, activity implementation, implementation techniques, monitoring and evaluation and recognition. The results and discussion of this service are an enthusiastic increase in the understanding process and interactive multimedia products based on life skills so as to improve educational services at SDN Gondangwetan 1 Pasuruan.*

Keyword: *training and mentoring, interactive multimedia, life skills.*

Pendahuluan

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak hal, salah satunya adalah kondisi lingkungan (Wardana & Hasanah, 2019). Menjadikan kondisi lingkungan yang menyenangkan dapat dilakukan dengan penggunaan media teknologi. Penelitian (Rulyansah & Wardana, 2020) pada masyarakat Indonesia menunjukkan bahwa media berbasis teknologi informasi (TIK) menjadi sarana utama mendapatkan informasi.

Pada generasi milenial jenjang SD kelas 5 belum cukup bekal dalam keterampilan kecakapan hidup (*lifeskill*) untuk memanfaatkan berbagai fitur media teknologi tersebut. Hal ini berdampak siswa mencari informasi yang tidak sesuai memenuhi kebutuhan keterampilannya seperti, *academic skill, softskill, hardskill, vocational skill*. Keterampilan *lifeskill* memberikan manfaat kepada generasi milenial untuk memilah informasi positif sesuai kebutuhannya (Atkins et al., 2020). Selain mempengaruhi pola pikir, penggunaan teknologi gadget mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Penggunaan teknologi gadget secara berlebihan dalam porsi yang tidak sesuai dengan kebutuhan, membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial (Witarsa et al., 2018).

Lokasi mitra adalah SDN Gondang Wetan 1 Kota Pasuruan beralamat Jl. Raya Gondangwetan No.07, Kec. Gondang Wetan Kota Pasuruan dengan Kepala Sekolah bernama Dwi Susilowati, S.Pd. dan 15 orang guru. Hasil studi pendahuluan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi pada 23 Januari- 25 Februari 2022, menunjukan bahwa multimedia pembelajaran yang ada

Volume 3, Number 2, Juli 2022 | 524

Lifeskill-Based Interactive Multimedia Training and Assistance to Improve Education Services at SDN Gondang Wetan 1 Pasuruan

Ludfi Arya Wardana, Rofikha Nuriyanti, Farah Sayu Athilah, Mala Sastia Novita Sari, Tri Utami Prastyaningsih

saat ini cenderung guru menitikberatkan perkembangan siswa dari aspek kognitif, tidak menyentuh aspek kecakapan hidup. Dampaknya siswa dapat terjerumus pada penggunaan media teknologi pada hal negatif tanpa tahu arah kebutuhan hidup. *Lifeskill* pada konten multimedia interaktif ini bertujuan untuk memperkuat daya kolaborasi siswa sehingga nilai persatuan dan kesatuan yang ada dalam siswa tidak luntur dengan adanya teknologi yang terus berkembang (Rulyansah Afib, Wardana Arya Ludfi, 2018).

Fokus pelatihan dan pendampingan ini yaitu, pemahaman guru dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis lifeskill. Fokus pengabdian kepada masyarakat ini dijabarkan menjadi pelatihan dan pendampingan: (a) perencanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *lifeskill*, (b) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *lifeskill*, (c) mendeskripsikan penilaian pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *lifeskill*.

Konten yang ada di multimedia interaktif ini menyesuaikan dengan kurikulum 2013 yang diterapkan oleh pemerintah di sekolah dasar. Pada kelas V SD terdapat 53 kompetensi dasar sehingga terdapat sembilan tema pembahasan dan tiap tema pembahasan terdiri dari tiga subtema, dengan kata lain, terdapat 27 subtema pembahasan selama satu tahun. Konten yang dipilih Kompetensi Dasar Tema 4 Globalisasi di Sekitarku. Sub Tema 1 Globalisasi yang dijabarkan dalam indikator pembelajaran, kegiatan belajar dan kegiatan lifeskill.

Berdasarkan hal tersebut, maka untuk menggambarkan situasi yang lebih mendalam pengabdian ini berjudul "Pelatihan dan Pendampingan Multimedia Interaktif Berbasis Lifeskill untuk Meningkatkan Pelayanan Pendidikan di SDN Gondang Wetan 1 Pasuruan".

Metode Pelaksanaan

1. Perencanaan Kegiatan

Perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan mengetahui keadaan SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan, dengan melihat permasalahan apa yang dihadapi oleh guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan sebagai berikut:

- a. Mewawancarai guru kelas VI SDN Gondangwetan tentang pemahaman multimedia interaktif
- b. Menyusun waktu pelaksanaan kegiatan.
- c. Menyiapkan dan mengurus perizinan kepada pihak yang berwenang dengan menghubungi Kepala SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan bersedia menyediakan pelatihan.
- d. Mempersiapkan sumber daya dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan.

2. Pelaksanaan Kegiatan

- a. Mahasiswa yang terlibat merupakan mahasiswa Prodi PGSD Universitas Panca Marga. Mereka juga memberikan pendampingan dalam kegiatan penyuluhan tentang multimedia interaktif berbasis lifeskill.
 - b. Dosen dan mahasiswa melakukan pemaparan materi tentang pemahaman multimedia.
 - c. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang cara membuat multimedia interaktif berbasis lifeskill yang disampaikan oleh Ludfi Arya Wardana, M.Pd.
 - d. Pemaparan tentang Lifeskill yang disampaikan oleh Rofikha Nuriyanti, M.Pd.
 - e. Adanya tanya jawab dengan guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan.
 - f. Mengevaluasi hasil pendampingan pembuatan multimedia interaktif.
3. Teknik Pelaksanaan

Implementasi dari pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah pelatihan dan pendampingan. PkM ini menggunakan metode pelatihan *lecture* dan demonstrasi. Media yang digunakan adalah ppt, adoflash dan didampingi dengan tutorial pelatihan. Mekanisme kegiatan PkM ini merujuk dari (Vincent & Jack, 2009) alur kegiatan yaitu: (1) pembentukan tim, (2) perumusan tujuan, (3) identifikasi stakeholder, (4) pengumpulan dan analisis kebutuhan, (5) penentuan solusi prioritas, (6) persiapan, (7) implementasi, (8) pendampingan, (9) review dan evaluasi.

4. Monitoring dan Evaluasi

Evaluasi program ini berbasis keberlanjutan, dilakukan monitoring 2 kali dalam sebulan. Harapannya mitra dapat lebih berkembang dan maju setelah mendapat program PkM ini. Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket pemahaman kepada guru-guru SDN Gondangwetan Kota Pasuruan. Indikator keberhasilan dari pelaksanaan PkM ini adalah diharapkan 90 % dari guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan memahami dan dapat membuat multimedia interaktif berbasis lifeskill.

5. Rekognisi mahasiswa yang terlibat pengabdian kepada masyarakat.

Adapun rekognisi SKS bagi mahasiswa (min. 3 SKS/mahasiswa) yang terlibat yaitu Prodi S1 PGSD. Berikut ini rekognisinya:

Tabel 1. Tabel Rekognisi Mata Kuliah

No.	Nama Mahasiswa	Prodi	Mata Kuliah yang di Rekognisi/Tahun
1.	Farah Sayu Athilah	S1 PGSD	Media Pembelajaran / 3 SKS
2.	Mala Sastia Novita Sari	S1 PGSD	Media Pembelajaran / 3 SKS
3.	Tri Utami Prastyaningsih	S1 PGSD	Media Pembelajaran / 3 SKS

Hasil dan Diskusi

Kegiatan PkM mandiri dilaksanakan pada hari Senin tanggal 07 Maret 2022. Kegiatan ini diawali dengan orientasi awal narasumber dengan guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan. Selanjutnya peserta orientasi awal, setelah itu pemberian materi Sesi-1 yang disampaikan oleh Tim Mahasiswa mengenai media pembelajaran secara umum dalam pembelajaran di SD dilanjutkan dengan pendampingan oleh mahasiswa ke guru. Pemaparan dan pendampingan media pembelajaran dijabarkan media digital dan non digital. Pemaparan terkait jenis media digital berupa multimedia interaktif, ppt, video pembelajaran, youtube dan media bersifat digital lainnya. Media non digital berupa papan flannel, gambar, foto dan lainnya. Hal yang disampaikan ke guru-guru mendapatkan respon dan antusias yang baik oleh guru di SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Pada Sesi Ke-2, Ludfi Arya Wardana, M.Pd., menyampaikan materi cara pembuatan multimedia interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar. Multimedia interaktif dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang kurang antusias dan bosan dalam pembelajaran akan cenderung meningkat minatnya dengan media multimedia interaktif. Guru-guru SDN Gondangwetan 1 memulai dengan menggunakan aplikasi autoplay dalam pembuatan multimedia interaktif ini. Pembuatan dilakukan dengan pemaparan tutorial dan pendampingan dari tim mahasiswa sehingga Ketika ada kendala dapat diatasi langsung oleh tim. Ketika pembuatan terjadi diskusi dan tanya jawab guru-guru dengan narasumber. Hasil pemaparan Sesi ke-2 berupa multimedia interaktif masing-masing guru dalam bentuk program adobe flash.

Kemudian dilanjutkan dengan narasumber ke-3 oleh Rofikha Nuriyanti, M.Pd., tentang Pendidikan kecakapan hidup (lifeskill) pada sekolah dasar. Pendidikan kecakapan hidup atau lifeskill adalah keterampilan kecakapan hidup berupa general skill terdiri dari personal skill dan social skill. Hal tersebut merupakan konten yang harus masuk dalam materi multimedia interaktif berbasis lifeskill. Mekanisme memasukan konten lifeskill dalam multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Menentukan pemilihan kompetensi inti dan kompetensi dasar

Guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan melakukan pemilihan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kelas

masing-masing pada Kurikulum 2013. Selanjutnya guru melakukan pemetaan antara kompetensi dasar ke general life skill.

2. Membuat tujuan pembelajaran

Setelah menentukan pemilihan kompetensi inti dan kompetensi dasar guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan melakukan pembuatan tujuan pembelajaran. Pembuatan tujuan pembelajaran diawali dengan analisis kompetensi dasar. Guru-guru selanjutnya menjabarkan dari kompetensi dasar ke tujuan pembelajaran dengan mengacu kegiatan lifeskill.

3. Membuat kegiatan lifeskill

Setelah selesai membuat tujuan pembelajaran, guru-guru membuat kegiatan lifeskill. Kegiatan lifeskill pada sekolah dasar pada tahap general lifeskill berupa personal skill dan sosial skill. Personal skill berupa kesadaran potensi diri, berpikir nasional, kesadaran spiritual. Sosial skill berupa kecakapan berkomunikasi dan kecakapan bekerja sama. Guru-guru membuat kegiatan berbasis materi tersebut.

4. Membuat penilaian kegiatan lifeskill

Setelah membuat kegiatan lifeskill, guru membuat penilaian kegiatan lifeskill. Penilaian lifeskill mengacu pada penilaian non tes atau penilaian autentik. Jenis-jenis penilaian autentik seperti portofolio, unjuk kerja, penilaian sikap, teman sejawat. Pemilihan dan pembuatan didampingi oleh mahasiswa dan narasumber Ibu Rofikha Nuriyanti, M.Pd.

Setelah penyampaian materi, guru-guru diberikan kesempatan untuk bertanya seputar materi yang sudah disampaikan. Tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari proses dan hasil dari pelatihan. Proses dilihat dari antusias ketika penyampaian materi dan hasil dilihat dari produk yang dihasilkan oleh guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan. Pendampingan dilakukan selama satu bulan untuk finalisasi produk yang dihasilkan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan berlangsung selama 1 hari, yaitu hari Senin tanggal 07 Maret 2022. Peserta kegiatan PkM yaitu guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan dengan mengusung topik pelatihan dan pendampingan multimedia interaktif berbasis lifeskill. Indikator ketercapaian kegiatan dilaksanakan proses dan hasil kegiatan yaitu antusias peserta dan produk multimedia interaktif..

Saran dari peserta, guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan berharap kegiatan pengabdian masyarakat tersebut dapat dilaksanakan secara berkelanjutan sehingga dapat merubah mindset dan keterampilan guru dalam pembuatan multimedia interaktif dan lifeskill semakin matang dan baik.

Dengan adanya Pelatihan dan Pendampingan Multimedia Interaktif Berbasis Lifeskill di SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan, maka tim PkM dapat memberikan beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut :

1. Sebaiknya guru-guru SDN Gondangwetan 1 Kota Pasuruan membuat multimedia interaktif dengan jbaran

- lifeskill yang lain sehingga guru menghadirkan pembelajaran yang menekankan keterampilan kecakapan hidup.
2. Selain menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, efektif dan menyenangkan, maka perlu melakukan pelatihan dan pendampingan bukan hanya media pembelajaran tetapi dalam materi yang lain.

Ucapan Terima Kasih

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan banyak terima kasih kepada Ketua LPPM Universitas Panca Marga yang telah memberikan arahan untuk melakukan pengabdian bersama mahasiswa, Ibu Dwi Susilowati, S.Pd. yang berkenan menyediakan tempat untuk kegiatan.

Daftar Referensi

- Atkins, R., Turner, A. J., Chandola, T., & Sutton, M. (2020). Going beyond the mean in examining relationships of adolescent non-cognitive skills with health-related quality of life and biomarkers in later-life. *Economics and Human Biology*, 39, 100923. <https://doi.org/10.1016/j.ehb.2020.100923>
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1236–1245. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.539>
- Rulyansah Afib, Wardana Arya Ludfi, H. I. U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogy*, 6(1), 53–59.
- Vincent & Jack. (2009). *Community development practice in Rhonda, P. dan Pittman, R. H. (Ed) An Introduction to Community Development*. Routledge Falmer.
- Wardana, L. A., & Hasanah, U. (2019). Panduan Desain Kelas Tematik Berorientasi Multiple Intelegenes di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 5(4), 447–453.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9–20.