

Pengenalan dan Sosialisasi Aplikasi Perangkat Lunak untuk Mendukung Pembelajaran Interaktif

Program Pengabdian Masyarakat Laboratorium Sistem Komputer
Teknik Elektro
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Trisakti

Bantargebang, 1 Februari 2025





Pre-Test

<https://bit.ly/pretest95>

Tim Pelaksana

1. Mhd. Idham Khalif, S.Kom., M.T.
2. Tjhwa Endang Djuana, S.T., M.Eng., Ph.D.
3. Richard Antonius Rambung, S.T., M.T.
4. Anung Barlianto Ariwibowo, S.Kom., M.Kom.
5. Nurafifah Sirait, ST., MT.
6. Ade Faiz Kurnia Putra
7. M Dhanu Wicaksono

Topik Pembahasan

1. Pendahuluan
2. Pengenalan Aplikasi Penunjang Pembelajaran Interaktif
 - a. Kahoot
 - b. Mentimeter
 - c. Sketchfab

Pendahuluan

Tujuan kegiatan :

1. Mengenalkan dan mensosialisasikan aplikasi perangkat lunak untuk mendukung pembelajaran yang interaktif
2. Mengenalkan dan mensosialisasikan beberapa aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang interaktif
3. Mengenalkan dan mensosialisasikan cara penggunaan aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang interaktif

Pendahuluan

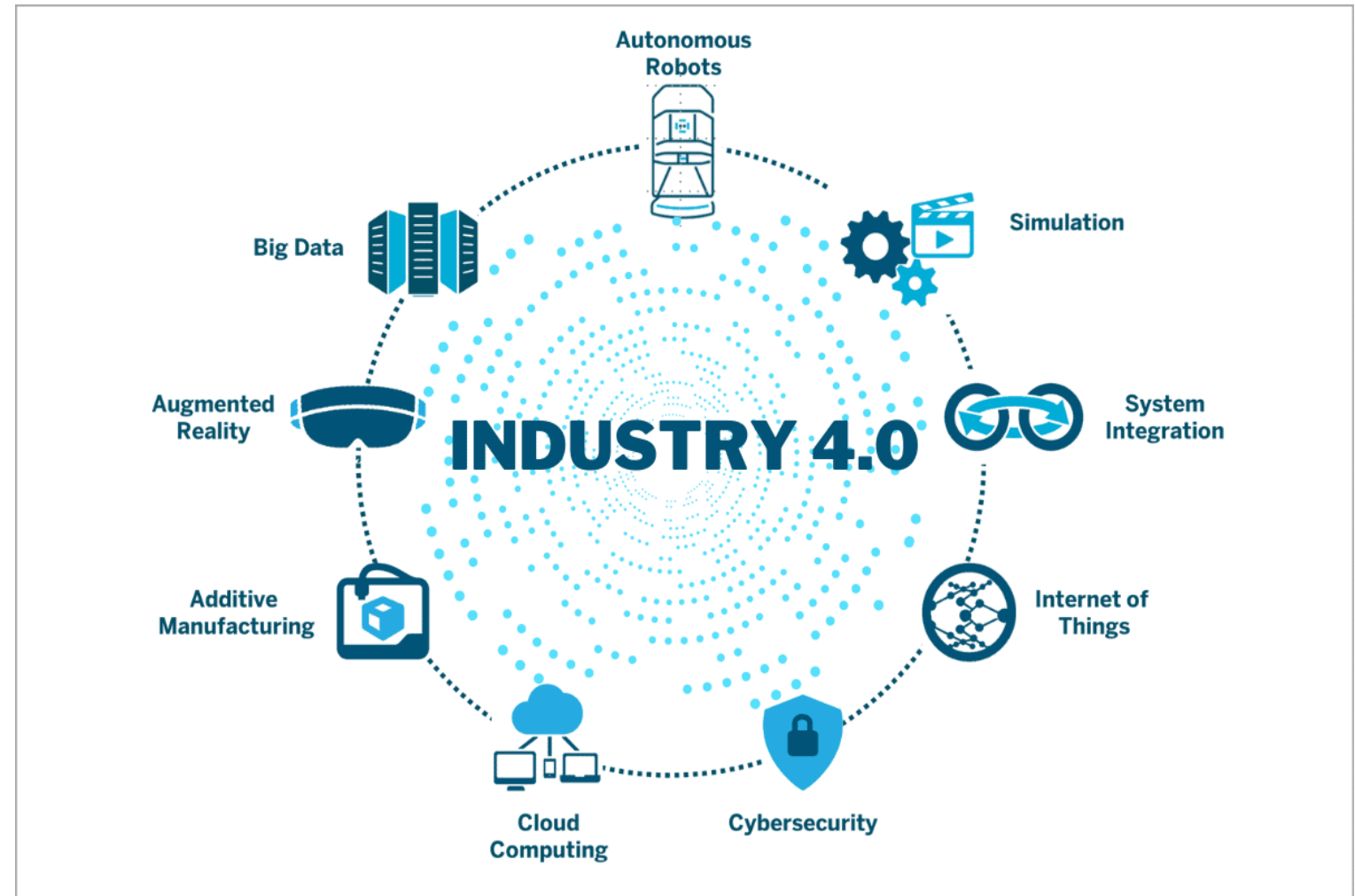
Maanfaat kegiatan :

1. Dapat mengenalkan dan mensosialisasikan aplikasi perangkat lunak untuk mendukung pembelajaran yang interaktif kepada Guru di MTs Tarbiyatul Falah
2. Guru di MTs Tarbiyatul Falah dapat mengetahui beberapa aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang interaktif
3. Guru di MTs Tarbiyatul Falah dapat mengetahui cara penggunaan beberapa aplikasi perangkat lunak untuk mendukung pembelajaran interaktif

Pendahuluan

Era Industrial 4.0

- Artificial Intelligence (AI)
- Simulation App
- Cloud Computing
- Web App



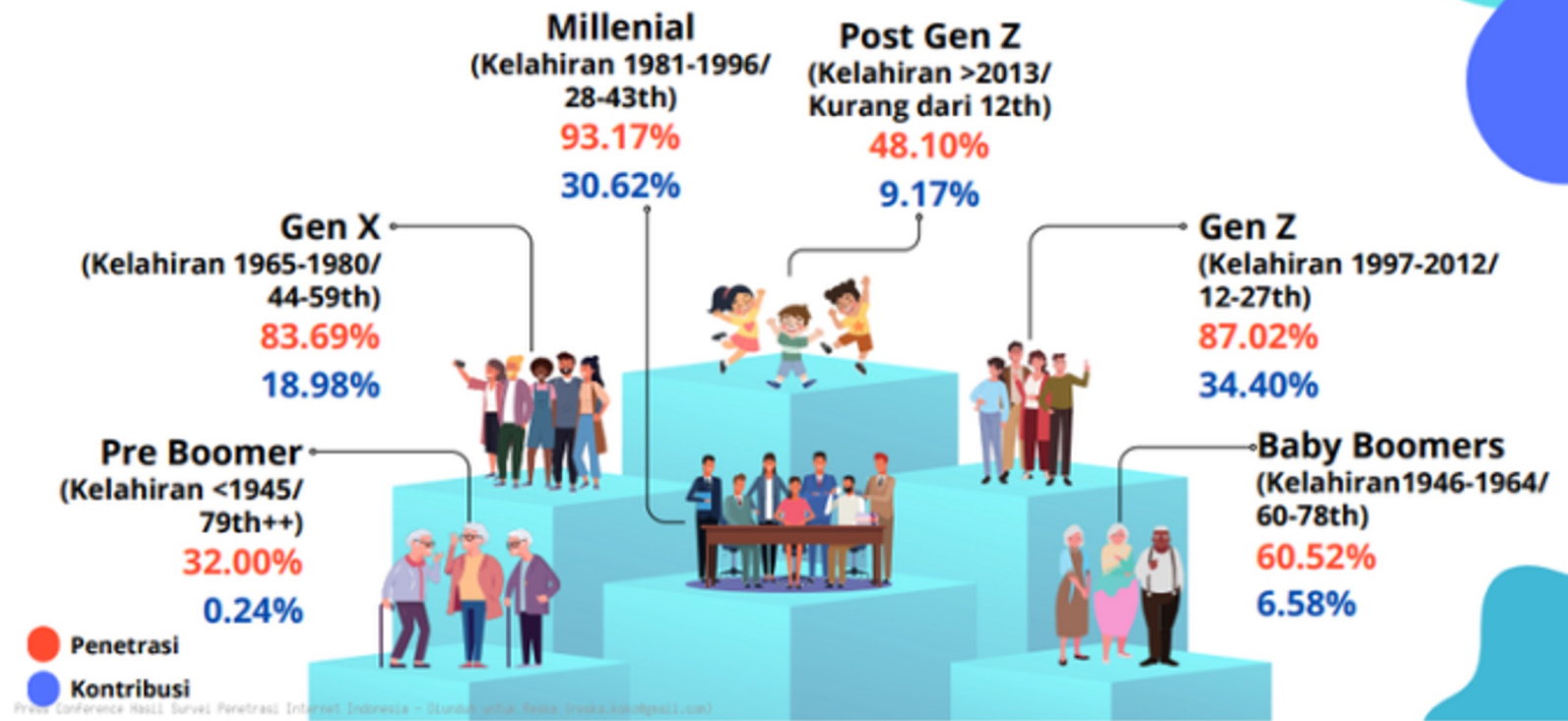
Pendahuluan

Survei Penetrasi
Internet Indonesia
pada Awal 2024

**Sumber : APJI
(Asosiasi Pengguna
Jasa Internet
Indonesia)**



TINGKAT PENETRASI INTERNET BERDASARKAN KELOMPOK GENERASI



Pendahuluan

- Kita berpindah dari era:
 - Searching era → Scrolling era
 - Seraching era → Generate era
 - Desktop App era → Web App era

Pendahuluan

Ciptakan Robot Pertanian, Siswa Indonesia Raih Medali Lawan 22 Negara

Kompas.com - 17/01/2023, 10:16 WIB

AP Ayunda Pininta Kasih
Penulis

1 2



Ciptakan Proyek Robot Pertanian Bernama 'MACULER?', Alkhan, Murid SMP Cikal Lebak Bulus, Raih Medali Perunggu di International Youth Robotic Competition (IYRC) Korea Melawan 22 Negara. (Dok. Sekolah Cikal)



KOMPAS.com - Alkhan Abdiela Hidayat, murid Kelas 7 SMP Cikal Lebak Bulus berhasil meraih medali Perunggu dalam kompetisi International Youth Robotic Competition (IYRC) Korea melawan 22 negara yang digelar September 2022.

Advertisement

Baca berita tanpa iklan. [Gabung Kompas.com](#)



Resmi! Jadwal Lengkap Libur dan Masuk Sekolah Saat Ramadhan Sesuai SE

Sumber : <https://www.kompas.com/edu/read/2023/01/17/101606171/ciptakan-robot-pertanian-siswa-indonesia-raih-medali-lawan-22-negara>

Pendahuluan

detikedu

Home Sekolah Perguruan Tinggi Beasiswa Edutainment Seleksi Masuk PT Detikpedia Foto Video Infografis Indeks

Most Popular Bank Soal Point of View

detikEdu > Edutainment

Keren! Siswa SMP Asal Kota Tasikmalaya Ini Berhasil Buat Aplikasi Chat

Fahri Zulfikar - detikEdu
Kamis, 27 Mei 2021 13:01 WIB



Tasikmalaya, Jawa Barat

APLIKASI CHAT KARYA ANAK SMP
Mengisi Waktu Masa Pandemi Siswa SMP Ciptakan Aplikasi Penyar

Foto: Screen Capture CNN Indonesia TV/Keren! Siswa SMP Asal Kota Tasikmalaya Ini Berhasil Buat Aplikasi Chat

Jakarta - Sebagian pelajar di masa pandemi biasa disibukkan dengan belajar dari rumah. Namun, berbeda dengan Siswa SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya bernama Fazri Arasshy Putra. Ia justru berinovasi dan menciptakan sebuah **aplikasi pesan teks** atau chat bernama Zee Apps.

Menurut anak dari pasangan Dede Yudi dan Yuli Yuliawati ini, awalnya ia

Sumber : <https://www.detik.com/edu/edutainment/d-5584053/keren-siswa-smp-asal-kota-tasikmalaya-ini-berhasil-buat-aplikasi-chat>

Pendahuluan

“The average score for students' basic skills increased by 15% after 6 weeks of using the application.”

maktab: Jurnal Pendidikan dan Teknologi. Vol. 3 No. 3 November 2024 – Februari 2025
p-ISSN 2829-2901 | e-ISSN 2829-0925 | Hal 136- 146

Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Siswa Sekolah Dasar di UPTD SD Negeri Dlambah Laok 2 Tanah Merah

Ariep Mulyadi^{1*}, Kusmiyati²

^{1,2} Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

correspondence e-mail: ariepmulyadi4@gmail.com, atikkusmi213@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.56480/maktab.v3i3.1202>

ABSTRACT

*This study aims to explore the use of interactive learning applications in enhancing students' basic skills at UPTD SD Negeri Dlambah Laok 2, Tanah Merah District. The research method used is qualitative with a descriptive approach. The research subjects consisted of 30 students from grades IV and V and 5 subject teachers. Data collection was carried out through questionnaires, basic skills tests, and interviews. The results of the study indicate that the use of interactive learning applications significantly contributes to increasing student learning motivation, with 80% of students reporting improved interest and participation in learning. **The average score for students' basic skills increased by 15% after 6 weeks of using the application.** However, challenges such as limited technological infrastructure and the need for teacher training need to be addressed. This study provides important implications for the development of learning media in elementary schools and encourages the utilization of technology in education to create a more interactive and enjoyable learning environment.*

ARTICLE INFO

Article History:

Received 25 September 2024

Revised 7 Oktober 2024

Accepted 29 Oktober 2024

Available online 03 November 2024

Keyword :

Interactive Applications, Learning Basic Skills, Elementary School, Educational Technology, Learning Motivation

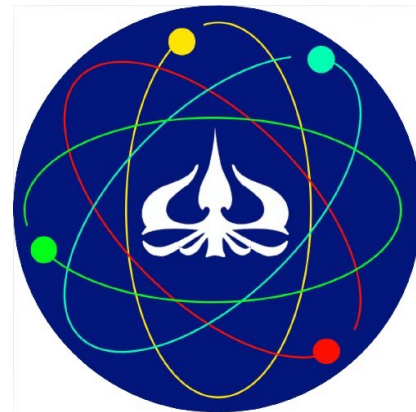


© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Pendahuluan

- 1. Perangkat lunak pembelajaran interaktif** : Perangkat lunak yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan materi pembelajaran.
- 2. Manfaat utama penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam pendidikan** : Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar

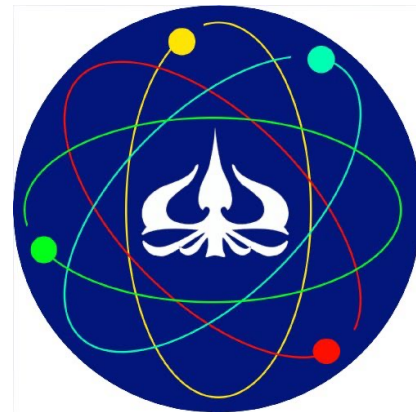
Pentingnya teknologi untuk mendukung pembelajaran yang interaktif



Pentingnya teknologi untuk mendukung pembelajaran yang interaktif

1. Perkembangan teknologi yang semakin pesat
2. Pembelajaran Fleksibel dan Dapat Diakses Kapan Saja
3. Perkembangan anak di era sekarang untuk lebih cepat memahami teknologi
4. Akses yang mudah dan gampang terutama masyarakat yang hidup di daerah yang memiliki fasilitas mendukung

Beberapa Teknologi Aplikasi Penunjang Pembelajaran Interaktif



Kahoot

The screenshot shows the Kahoot.com homepage with the following content:

- Navigation Bar:** Kahoot!, News (3), Work, School, Higher Education, Home, Study, Discover, Contact sales, Play, Sign up FREE, Log in, EN.
- Hero Section:** Kahoot! GO! (Free 10 minute sessions), For all (At work, At school, At home), Muertos mode, Disney Quiz (Treasure Trove mode), Kahoot of the week! (Self-study), Disney Halloween Quiz (Classic mode), MARVEL Quiz (Treasure Trove mode), Create a kahoot!, Join game.
- For Businesses & Professionals:** Become a superstar presenter with Kahoot! 360. Turn any meeting, training, or event into an engaging two-way experience with our new professional hosting experience. Save over 10% on Kahoot! 360 from \$25/month until October 31. Buy now, Learn more >. For individuals, > teams > & organizations >.
- Kahoot!+ for Teachers:** Make classroom sessions and homework more engaging with Kahoot!+. Empower students with powerful ways to practice this Halloween with the all-in-one teaching, learning, review, and assessment toolkit. Save up to 20% on Kahoot!+ from \$3.99/month until October 31. Buy now, Learn more >. For institutions & admins >.
- Kahoot!+ for Students:** Make studying fun this Halloween with Kahoot!+. Achieve top grades with the ultimate study toolkit Kahoot!+. Scan your notes and instantly transform them into unlimited flashcards, practice tests, and study sets with AI. Get over 20% off on Kahoot!+ from \$3.99/month until October 31. Buy now, Learn more >. For kids & young learners >.
- For family & friends:** Host a spooktacular Halloween with Kahoot!+. Level up your game nights and bring your favorite festivities to life with premium ready-to-play games or create your own with AI. Get over 20% off on Kahoot!+ from \$3.99/month until October 31. Buy now, Learn more >. For parents >.

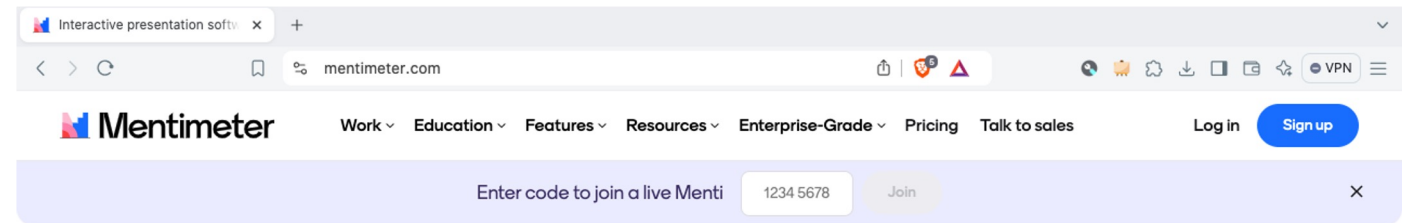
Dapat diakses pada alamat web :

<https://kahoot.com/>

Mentimeter

Dapat diakses pada alamat web :

<https://mentimeter.com/>,

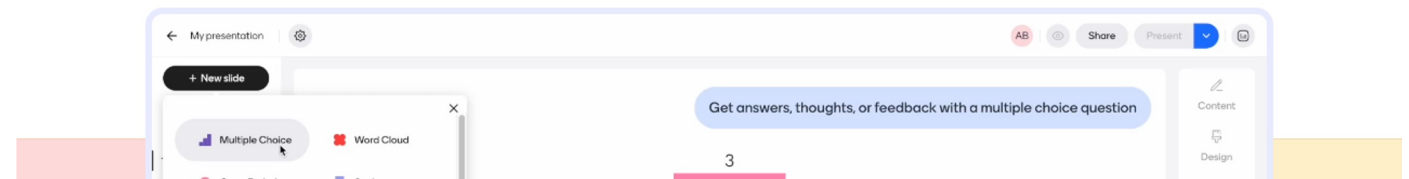


What will you ask your audience?

Turn presentations into conversations with interactive polls that engage meetings and classrooms.

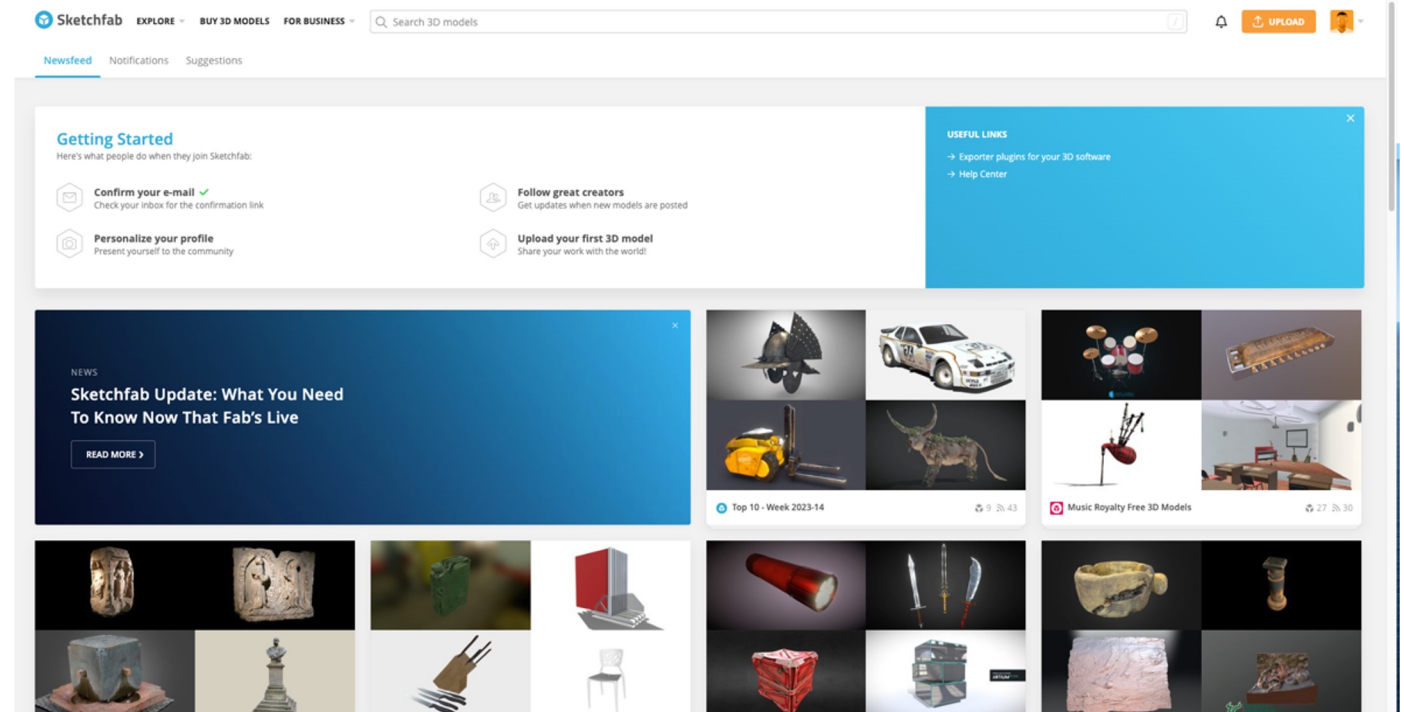
Get started, it's free

No credit card needed



Sketchfab

Dapat diakses pada alamat web :
<https://sketchfab.com/feed>





Post-Test

<https://bit.ly/postest95>

Kuisisioner PKM

https://bit.ly/KuesionerPKM_3



Modul

<https://bit.ly/modulpkm95>



Sekian dan Terima Kasih

E-Modul Dapat Didownload pada alamat : <https://bit.ly/modulpkm95>