

## **SATUAN ACARA PELATIHAN**

Oleh: Fithriyah Mulyasari, M.Pd

Nama Pelatihan : **Workshop Strategi Pembelajaran Efektif Pada Masa Pandemi**

Nama Mata Diklat : **Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan H5P  
untuk Pembelajaran Daring.**

Tujuan Pelatihan : Melalui kegiatan workshop peserta mampu :

- memahami berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran daring pada masa pandemi.
- menyusun perangkat pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran daring pada masa pandemi.
- membuat media pembelajaran interaktif pada masa pandemi.

Indikator Pelatihan : - Menjelaskan pengertian media pembelajaran interaktif.  
- Menyebutkan contoh media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran daring.  
- Menjelaskan manfaat media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran daring.  
- Membuat media pembelajaran interaktif berbantuan H5P untuk pembelajaran daring.

Alokasi Waktu : 10 menit.

### **A. PENDAHULUAN (2 menit)**

- Penyampaian target kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Pemberian motivasi dengan mengingatkan pengalaman mengajar yang telah dilakukan selama pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19.
- Melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali tentang media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19.
- Penyampaian relevansi materi dengan tugas pokok guru atau peserta Diklat..
- Memastikan peserta telah menerima perangkat lembar kerja atau lembar tugas yang akan digunakan dalam kegiatan diklat.

### **B. KEGIATAN INTI (6 menit)**

- Peserta diajak bertanya jawab tentang pengertian media pembelajaran interaktif.
- Peserta menuliskan contoh media pembelajaran interaktif dalam kertas post it.
- Peserta terbagi dalam kelompok (anggota kelompok maksimal 4 orang), kemudian masing-masing kelompok mengamati, mencoba, dan

mendiskusikan beberapa contoh media pembelajaran interaktif yang disajikan dalam LK 3.1.

- Masing-masing kelompok menganalisis media pembelajaran interaktif yang telah dicoba dan menuliskan hasil analisis pada LK 3.1.
- Bersama fasilitator dan kelompok lain peserta mendiskusikan hasil analisis media pembelajaran interaktif.
- Peserta mengamati bahan tayang tentang H5P.
- Masing-masing kelompok merancang media pembelajaran interaktif berbantuan H5P dalam LK 3.2.
- Peserta membuat media pembelajaran interaktif berbantuan H5P bersama kelompok dengan mengikuti langkah-langkah pada modul.
- Diskusi kelas (paparan hasil media pembelajaran interaktif berbantuan H5P)

### **C. PENUTUP (2 menit)**

- Merangkum seluruh aktifitas yang telah dipelajari.
- Melakukan refleksi terkait pembelajaran yang sudah berlanjut.
- Penyampaian tindak lanjut kegiatan, yaitu kelanjutan pada mata diklat penyusunan desain dan praktek pembelajaran.

### **D. Sumber/ media pelatihan :**

Sumber :

Dwi Surjono Herman. 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. Yogyakarta : UNY Press

<https://en.m.wikipedia.org/wiki/H5P>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_interaktif](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_interaktif)

Media :





LCD, laptop, bahan tayang, contoh media interaktif berbantuan H5P, dan lembar kerja.

### LK 3.1 Analisis Media Pembelajaran Interaktif untuk Pembelajaran Daring.

Tujuan : Peserta dapat menjelaskan manfaat media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran daring.

Langkah kegiatan :

1. Scan QR Code di bawah ini untuk membuka media pembelajaran
2. Diskusikan bersama kelompok isi media dan manfaatnya
3. Tuliskan hasil analisis dalam format yang tersedia

No	Tautan Media	Judul Media Interaktif	Kelas/ Materi	Manfaat Media
1				
2				
3				
4				

## LK 3.2 Merancang Media Pembelajaran Interaktif untuk Pembelajaran Daring.

Tujuan : Peserta dapat membuat media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran daring.

Langkah kegiatan :

1. Diskusikan bersama kelompok jenis media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran daring.
2. Tentukan kelas dan materi
3. Buat media yang telah dirancang dengan H5P, periksa langkah pembuatan pada modul.

### Rancangan Media Pembelajaran Interaktif

A. Kelas :

B. Semester :

C. Tema/ Subtema/ Pembelajaran/ Materi :

D. Tujuan Pembelajaran :

E. Judul Media :

F. Jenis Konten H5P:

G. Aset gambar :

H. Isi media / Materi :