

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT BAGI GURU-GURU SMA KARANGTURI

Aurora Nur Aini¹, Agung Handayanto², Dewi Wulandari³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

¹auroranuraini@upgris.ac.id

²agunghandayanto@upgris.ac.id

³dewiwulandari@upgris.ac.id

ABSTRACT

During the Covid-19 Pandemic, all of learning activities, from elementary to university levels uses online methods. An interesting and effective learning media is needed so that the learning material can be delivered properly. Many teachers are not ready to face this condition and still have difficulty in making learning media that is applicable, easy to make and use. In this PKM activity, the Training for Making IT-based Learning Media for SMA Karangturi teachers, there are several expected output targets, including: 1) Learning media made by Plotagon and Articulate Storyline, 2) Scientific publications. The method of implementing the PKM is by collaborating between three parties, namely Universitas PGRI Semarang as the initiator and implementer of science and technology, as well as LPPM as the party that funds the implementation of PKM, and SMA Karangturi as the target of PKM which prepares teachers to take part in a series of programs and places for PKM activities. Technically, the learning media development workshop has 3 stages, namely: tutorial, planning, and sharing. The PKM team consists of experts in the fields of learning mathematics, pure mathematics, and in the field of learning media development.

Keywords: learning media, plotagon, articulate storyline

ABSTRAK

Pada masa Pandemi Covid- 19 seperti saat ini, seluruh pembelajaran dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi menggunakan metode daring. Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Sebagian besar guru belum siap menghadapi kondisi ini dan masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang aplikatif dan mudah dalam pembuatan serta penggunaannya. Dalam kegiatan PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis IT bagi Guru – guru SMA Karangturi ini ada beberapa target luaran yang diharapkan, antara lain: 1) Media pembelajaran dengan berbantuan Plotagon dan Articulate Storyline, 2) Publikasi ilmiah. Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan cara berkolaborasi antara tiga pihak, yaitu Universitas PGRI Semarang sebagai pemrakarsa dan pelaksana Iptek, sertai LPPM sebagai pihak yang mendanai pelaksanaan PKM, dan SMA Karangturi sebagai sasaran PKM yang menyiapkan para guru untuk mengikuti rangkaian program serta tempat untuk kegiatan PKM. Secara teknis Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT ini ada 3 tahapan, yaitu: tutorial, planning, dan sharing. Tim PKM terdiri dari ahli dalam bidang pembelajaran matematika, matematika murni, dan dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, plotagon, articulate storyline

PENDAHULUAN

Pada tanggal 11 Maret 2020, organisasi kesehatan dunia atau WHO (World Health Organization) menyatakan wabah penyakit akibat virus corona COVID-19 sebagai pandemi global (Valerisha, 2020). Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. (Aji, 2020). Dengan hadirnya wabah Covid-19 yang sangat mendadak, maka dunia pendidikan Indonesia perlu mengikuti alur yang sekiranya dapat menolong kondisi sekolah dalam keadaan darurat. Sekolah perlu memaksakan diri menggunakan media daring. Namun penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah, banyak varians masalah yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring diantaranya adalah keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh Guru dan Siswa. (Aji, 2020). SMA Karangturi yang berlokasi di Jl. Padma Boulevard Selatan Blok F Komplek Perumahan Graha Padma, Semarang bernaung di bawah Yayasan Pendidikan Nasional Karangturi. Sebagai salah satu sekolah favorit di Kota Semarang, SMA Karangturi memiliki berbagai fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran daring selama pandemic Covid-19 ini. Guru-guru di SMA Karangturi didominasi oleh guru dengan usia muda yang merupakan usia produktif dan mengikuti perkembangan teknologi. Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, diperlukan update informasi dan pengetahuan. Salah satu software yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android Plotagon dan Articulate Storyline. sebuah aplikasi yang mampu mengkreasikan film animasi dari setiap *screenplay* atau bagian. Aplikasi ini memudahkan para pembuat film amatir lebih inovatif, karena melalui alur yang dituliskan di *platform* tersebut, para penulis *script* dapat langsung mengetahui jalan cerita yang mereka tulis secara *real-time*. Setiap *scene* yang tampil, akan menyesuaikan dengan apa yang penulis gambarkan pada cerita. Bahkan para penulis dapat mengolah film secara detail, mulai dari segi dialog, tampilan

animasi, dan aspek lainnya. Sementara Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, Articulate Storyline memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. Dengan adanya Pelatihan Pembuatan media pembelajaran berbasis IT bagi Guru – guru SMA Karangturi ini diharapkan para guru dapat membuat suatu aplikasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

PELAKSANAAN DAN METODE

Metode pelaksanaan kegiatan PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis IT bagi Guru – guru SMA Karangturi. yaitu: Metode yang akan digunakan dalam PKM ini ada 3 tahapan: 1) TUTORIAL Penjelasan tentang media pembelajaran; 2) PLANING Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Plotagon dan Articulate Storyline; 3) SHARING kekurangan dan kelebihan penggunaan media pembelajaran dengan Plotagon dan Articulate Storyline dalam praktek pembelajaran di kelas. Adapun kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan secara garis besar adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
TUTORIAL (Penjelasan tentang media pembelajaran yang kreatif dan menarik berbasis IT)	Dalam penjelasan internet Tim memberikan penjelasan tentang macam-macam media pembelajaran yang menarik dan kreatif berbasis IT dan kebermanfaatannya untuk pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
PLANING (Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan berbantuan Plotagon dan Articulate Storyline)	Pada tahap pelatihan pembuatan media Pembelajaran berbantuan Plotagon dan Articulate Storyline, Tim membimbing guru untuk membuat pembelajaran yang menarik berupa video animasi untuk pembelajaran (plotagon) dan media pembelajaran interaktif (Articulate Storyline)
SHARING (diskusi dan praktek pembuatan media pembelajaran)	Dalam kegiatan ini Tim memberikan evaluasi dalam praktek pembuatan media pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang telah dilaksanakan dalam Pelatihan Media Pembelajaran untuk Guru-Guru SMA di SMA Karangturi diawali dengan tutorial penjelasan tentang media pembelajaran. Pada sesi ini peserta diberikan materi pengertian multimedia, fungsi media, sejarah perkembangan media, dan aplikasi pembelajaran yang sedang sering digunakan untuk pembelajaran oleh para guru. Pemateri memberikan pemaparan tentang kelemahan dan kelebihan dari tiap-tiap aplikasi yang sering digunakan. Kemudian pemateri memberikan motivasi untuk membuat aplikasi baru yang dapat digunakan oleh para guru sendiri.

Sesi selanjutnya peserta diajak praktek membuat media pembelajaran berupa video animasi menggunakan Plotagon dan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline. Pada sesi ini, pemateri memberikan contoh dan langkah-langkah pembuatan media, yang langsung diikuti oleh para peserta.

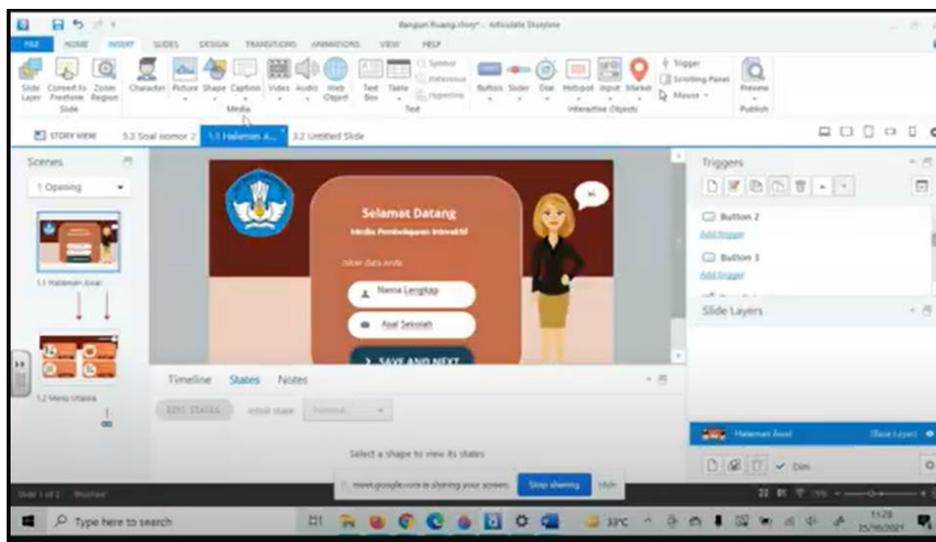
Hambatan-hambatan yang ditemui oleh peserta pelatihan merupakan hambatan yang wajar ditemui pada peserta yang baru saja dikenalkan pada produk aplikasi baru. Peserta mengalami kebingungan letak-letak toolbar yang digunakan dalam aplikasi. Hambatan lainnya adalah

mengenai sinyal atau jaringan, karena pelatihan ini dilaksanakan secara daring. Karena alasan ini jugalah terkadang pemateri kesulitan untuk memberikan penjelasan atau membantu ketika terjadi masalah teknik pada komputer peserta.

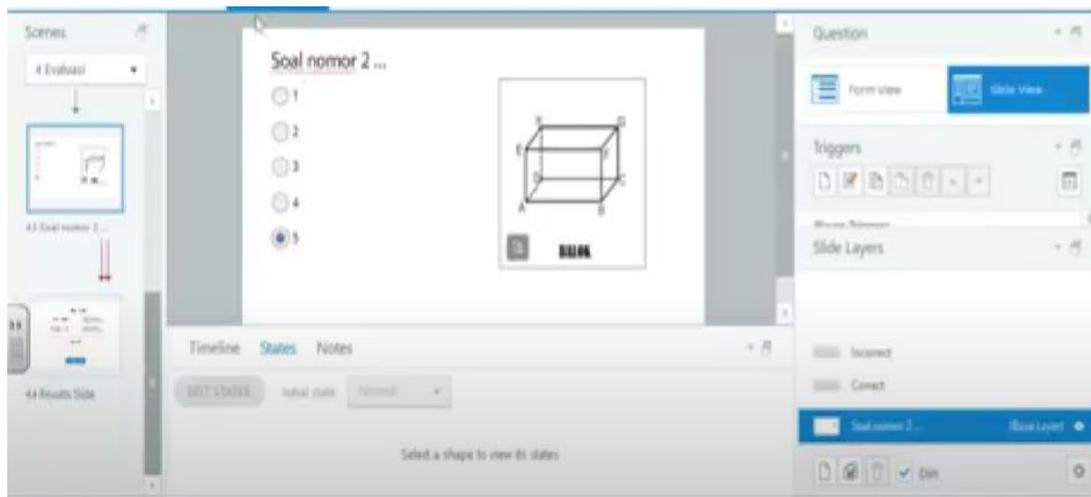
Meskipun terjadi beberapa hambatan, namun peserta tetap dapat menyelesaikan pelatihan dengan baik. Peserta juga dapat membuat produk media pembelajaran sederhana dengan menggunakan Plotagon dan Articulate Storyline. Beberapa karya peserta dapat dilihat di Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Contoh 1 Media Pembelajaran Karya Peserta dengan Plotagon



Gambar 2. Contoh 3 Media Pembelajaran Karya Peserta dengan Articulate Storyline



Gambar 3. Contoh 3 Media Pembelajaran Karya Peserta dengan Articulate Storyline

PENUTUP

Simpulan

Proses kegiatan pelatihan yang telah dipaparkan sebelumnya memberikan gambaran bahwa pelatihan media pembelajaran untuk Guru- Guru SMA Karangturi dilaksanakan dengan baik. Peserta pelatihan dapat membuat aplikasi sederhana yang dapat dijadikan bekal untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik lagi. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta pelatihan dapat direspon oleh tim pengabdian dengan cepat sehingga peserta dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan proses pembuatan media pembelajaran.

Saran

Pelatihan akan lebih maksimal jika dilaksanakan secara luring. Sebaiknya dipastikan bahwa setiap peserta memiliki *device* yang support untuk mengakses aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pelatihan. Aplikasi akan selalu berkembang, sehingga pelatihan media pembelajaran selanjutnya dapat digunakan aplikasi-aplikasi lain yang lebih mutakhir.

DAFTAR PUSTAKA

Aji, R.H.S. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. Salam Jurnal Sosial & Budaya Syar-i. Volume 7 Nomor 5 (2020)

Kasali, Renald. 2014. Cracking Values. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama

Kasali, Renald. 2017. Strawberry Generation. Jakarta Selatan. Mizan

Kasali, Renald. 2017. Disruption. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama

Valerisha, Anggia & Putra, Marshall Adi. 2020. Pandemi Global COVID-19 dan Problematika Negara-Bangsa: Transparansi Data Sebagai Vaksin Socio-digital?. Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional – PACIS. Edisi Khusus 2020

<https://www.karangturi.sch.id>