

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE UNTUK GURU-GURU DI SMKN 1 SUKASADA

I GedePartha Sindu¹, I Nyoman Laba Jayanta², Kadek Sintya Dewi³

¹Pendidikan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA; ²Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNDIKSHA; ³Pendidikan Bahasa Inggris FBS UNDIKSHA
Email: partha.sindu@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this training activity is to provide teachers with knowledge and understanding about the Articulate storyline application program in making learning media, improve teacher skills in making animation-based learning media with Articulate storyline, and motivate teachers to always innovate in presenting learning materials during the pandemic. by utilizing sophisticated and up-to-date animation technology, namely the articulate storyline. The use of Articulate storyline media is an alternative in the current pandemic situation, especially for teachers at SMK N 1 Sukasada. The methods of implementing this P2M activity are Lectures, Discussions, and assignments including the introduction of articulate storylines, interactive-based media creation workshops, Evaluation of media products that have been made by teachers. This activity is expected to be able to master the Articulate storyline application program and have skills in creating and applying the taught material (subjects) into animation media with the Articulate storyline. The resulting media is expected to be able to support the learning process that is carried out online (in the network), offline (outside the network), and blended learning (a combination of online and offline).

Keywords: Articulate storyline, innovative, interactive

ABSTRAK

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman guru-guru tentang program aplikasi Articulate storyline dalam membuat media pembelajaran, Meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi dengan Articulate storyline, dan Memotivasi guru-guru untuk selalu berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran di masa pandemi dengan memanfaatkan teknologi animasi yang canggih dan mutakhir yakni articulate storyline. Pemanfaatan media Articulate storyline menjadi alternative dalam situasi pandemi saat ini, terutama bagi guru-guru di SMK N 1 Sukasada. Adapun metode Pelaksanaan kegiatan P2M ini yaitu Ceramah, Diskusi, dan penugasan meliputi Pengenalan articulate storyline, Workshop pembuatan media berbasis interaktif, Evaluasi produk media yang telah dibuat oleh guru-guru. Kegiatan ini diharapkan dapat menguasai program aplikasi Articulate storyline serta memiliki keterampilan dalam membuat dan mengaplikasikan materi (mata pelajaran) yang diampu ke dalam media animasi dengan Articulate storyline. Media yang dihasilkan nanti diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan), luring (luar jaringan), maupun blended learning (perpaduan daring dan luring).

Kata kunci : Articulate storyline, inovatif, interaktif

PENDAHULUAN

Kebijakan kementerian pendidikan melalui surat edaran No 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam masa Pandemi Covid-19, telah menjadikan proses pembelajaran dilakukan secara full online baik dengan model synchronous maupun

asynchronous. Keadaan ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik, bagaimana cara mengemas materi agar tampil semenarik mungkin sehingga siswa selalu termotivasi dalam belajar. Guru-guru dari berbagai jenjang pendidikan pun dipaksa untuk memanfaatkan berbagai platform

penyedia jasa belajar online seperti: schoology, edmodo, googleclassroom, googlemeet, zoom, googleform, moodle dan lain sebagainya. Hingga dalam waktu yang sangat cepat guru-guru telah mengunggah materi-materinya melalui platform e-learning. Akan tetapi yang terjadi dilapangan adalah sebagian besar dari guru-guru tersebut hanya mengunggah materi dalam bentuk teks. Hal ini membuat kebanyakan siswa menjadi jenuh dalam belajar ataupun memahami materi pelajaran. Kurangnya variasi media yang disajikan menjadikan siswa kurang termotivasi untuk belajar secara daring. Padahal banyak program aplikasi yang bisa dimanfaatkan guru untuk menghasilkan media interaktif atau guru-guru bisa saja menyajikannya dalam bentuk animasi atau video animasi untuk memotivasi siswa sekaligus mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu aplikasi terkini yang dapat menghasilkan media interaktif adalah Articulate storyline. Aplikasi Articulate storyline mudah digunakan untuk kalangan atau latar belakang guru manapun. Sehingga guru-guru tidak akan merasa terbebani dalam menyediakan media pembelajaran karena sangat mudah dalam menghasilkan media interaktif serta siswa pun akan merasa termotivasi dalam belajar karena adanya variasi media belajar yang disediakan oleh guru.

SMKN 1 Sukasada merupakan salah satu SMK negeri favorit di Buleleng, meskipun lokasinya di daerah desa Sambangan, akan tetapi prestasi-prestasi yang dihasilkan oleh para siswa di SMKN 1 Sukasada sangat tinggi. Di masa pandemi seperti sekarang ini, guru sebaiknya bisa menjaga semangat dan prestasi siswa meskipun dengan belajar secara online. Selama dua semester SMKN 1 sukasada melakukan proses pembelajaran secara daring, guru-guru menggunakan aplikasi group WA, googleclassroom dan e-learning melajah id. Namun guru-guru di SMKN 1 Sukasada belum mengenal media interaktif dalam menyajikan materi. Materi yang disajikan selama ini hanyalah dalam bentuk teks kemudian siswa diberikan penugasan untuk melakukan evaluasi.

Melalui kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian bermaksud untuk memberikan pelatihan serta pendampingan kepada guru-guru di SMKN 1 Sukasada dalam menghasilkan media interaktif dengan articulate storyline, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna baik untuk siswa maupun guru.

METODE

Untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian, maka ada beberapa metode yang digunakan dalam kegiatan ini, yaitu: metode ceramah, demonstrasi, Tanya jawab, diskusi, dan penugasan (project).

1. Metode ceramah

Metode ceramah digunakan ketika narasumber utama menjelaskan materi tentang teknologi dalam pembelajaran, pengertian animasi, video animasi, pengenalan aplikasi video scribe.

2. Metode demonstrasi

Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan cara menggunakan aplikasi video scribe. Memberikan contoh menggunakan menu-menu ataupun fitur- fitur yang disediakan oleh aplikasi video scribe.

3. Metode Diskusi dan tanya jawab

Metode Tanya jawab dan diskusi digunakan untuk kegiatan ketika ada pertanyaan oleh peserta kegiatan pengabdian. Misalnya ada hal-hal yang kurang dipahami oleh peserta maka narasumber akan memberikan kesempatan kepada peserta.

4. Metode penugasan (pemberian project)

Metode penugasan digunakan untuk melakukan evaluasi sejauh mana guru paham dengan materi yang telah dijelaskan melalui kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan. Berangkat dari permasalahan yang dihadapi guru-guru di SMKN 1 sukasada, maka alternatif pemecahan masalah yang akan dilaksanakan dalam P2M ini dapat dilihat dalam diagram alur berikut (gambar 3). Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk penerapan

articulate storyline dalam mendukung pembuatan media pembelajaran sehingga membantu guru-guru dalam menyampaikan materi ajar dan pelatihan berupa workshop pembuatan media berbasis interaktif. Kegiatan pendampingan difokuskan untuk memberikan penguatan ataupun pengulangan tentang materi- materi yang kurang dimengerti oleh peserta. Untuk memantapkan hasil pelatihan

maka dilakukan kegiatan evaluasi media yang telah dihasilkan oleh guru-guru. Pelatihan akan dilakukan selama 3 hari mengingat jumlah guru-guru di SMKN 1 Sukasada sebanyak 88 orang, maka dibagi menjadi 3 kali pelatihan untuk mengurangi kegiatan dengan banyak orang. Kegiatan pengabdian lebih fokus dalam memberikan informasi pengenalan serta cara pembuatan media inetraktif.



Gambar 1. Bagan Alur Kerangka Pemecahan Masalah P2M

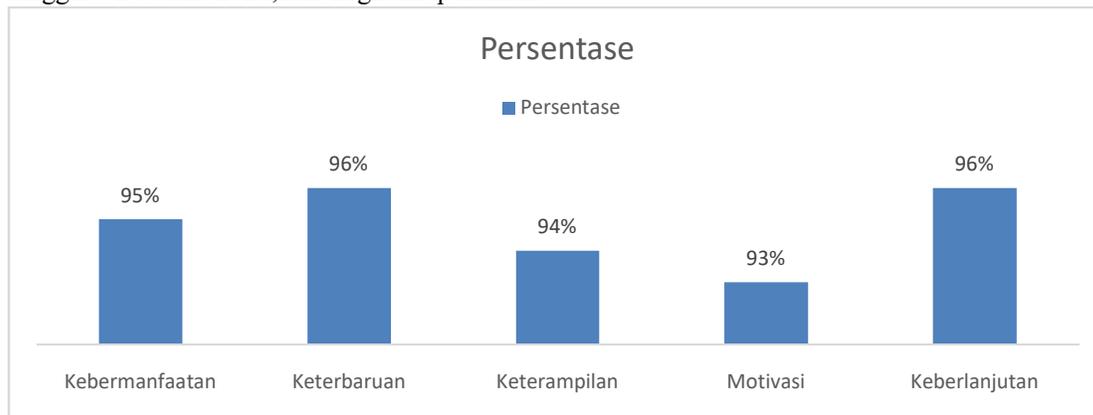
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan melaksanakan Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Articulate storyline, maka dirancang kegiatan workshop. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 80 orang guru SMK Negeri 1 Sukasada. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan

dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dibuka oleh Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M., selaku Kepala SMKN 1 Sukasada dalam sambutannya beliau sangat mengapresiasi kegiatan pengabdian ini karena guru-guru di SMKN 1 Sukasada menjadi memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baru terkait pembuatan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Beliau juga berharap kegiatan seperti ini akan berlanjut.

Kegiatan pelatihan pertama diadakan pada tanggal 25 Juni 2021, dan kegiatan pelatihan

kedua diadakan pada bulan Juli 2021.



Gambar 2. Persentase Angket Respon Guru

Aspek yang dievaluasi pada kegiatan pengabdian ini adalah kehadiran, aktivitas peserta, respon dan kualitas media yang dihasilkan baik dari sisi desain maupun dari sisi konten.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sesuai. Kehadiran peserta dievaluasi berdasarkan daftar hadir peserta yang diisi, aktifitas peserta berdasarkan instrumen observasi dan produk pelatihan dengan instrumen produk.

Kriteria pencapaian program setiap aspek adalah (1) kehadiran lebih besar dari 75%, aktivitas berkategori baik, respon guru terhadap kegiatan berkategori baik, kualitas media yang dihasilkan oleh guru baik.

Berdasarkan hasil pemberian angket yang ditunjukkan pada Gambar 2. terdapat 95 persen guru-guru di SMKN 1 Sukasada menyampaikan materi yang diberikan oleh narasumber sangat bermanfaat. Responden guru menyampaikan sangat terbuka wawasan tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dengan persentase 96%. Persentase Responden Guru dalam menambah keterampilan pembuatan media pembelajaran digital sebesar 94%. Persentase motivasi guru juga meningkat untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif sebesar 93%. Serta persentase keberlanjutan kegiatan pengabdian untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan media ajar sebesar 96%.

Pandemi Covid-19 ini telah memaksa semua sekolah untuk belajar secara online penuh, karena guru dan siswa harus sama-sama berdiam di rumah untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang memadai untuk dapat mendukung pembelajaran jarak jauh. Media yang selama pandemi ini digunakan oleh guru-guru di SMKN 1 Sukasada adalah sebatas modul teks. Guru memberikannya melalui platform elearning melajah.id kemudian siswa akan membaca sendiri materi tersebut. Untuk mengukur kemampuan siswa, guru memberikan latihan atau evaluasi. Materi yang hanya dalam bentuk modul teks, menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal dilakukan. Tidak sedikit siswa yang kurang termotivasi mengikuti proses pembelajaran daring karena kurangnya variasi bahan ajar yang diberikan. Padahal selain bahan ajar dalam bentuk teks, guru juga bisa memadukan dengan media interaktif yang dilengkapi dengan animasi, gambar, grafik dan lain sebagainya. Pembelajaran dengan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu pembelajaran dengan media interaktif juga dapat meningkatkan stimulus dan prestasi peserta didik. Permasalahan yang terjadi di SMKN 1 Sukasada adalah guru-guru di sekolah tersebut belum memiliki pengetahuan dan keterampilan terkait program aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat media interaktif. Salah satu program aplikasi

yang terbaru dan mudah digunakan adalah Articulate storyline. Articulate storyline merupakan salah satu program aplikais yang tergolong multimedia authoring tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi articulate storyline berupa media berbasis web (html5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone.

Berbagai macam template yang menarik sudah tersedia dengan lengkap di dalam program Articulate ini. Menjalankan Program aplikasi Articulate storyline juga tidak memerlukan kemampuan khusus, misalnya kemampuan programming seperti program aplikasi untuk menghasilkan media interaktif lainnya. Sehingga Articulate storyline menjadi salah satu alternative bagi guru-guru yang tidak memiliki latar belakang TI untuk membuat media yang meraik bagi peserta didik di masa pandemi covid-19 ini.



Gambar 3. Kegiatan Workshop Hari 1



Gambar 4. Kegiatan Workshop Hari kedua

SIMPULAN

Berdasarkan uraian kegiatan pengabdian ini, maka dapat disimpulkan hal sebagai berikut. Kegiatan pengabdian ini sudah berjalan dengan baik dan berhasil memotivasi Guru-guru di SMKN 1 Sukasada dalam menyiapkan materi ajarnya. Peserta pengabdian sangat merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian dan meminta agar pengabdian serupa dilaksanakan berkesinambungan mengingat pelatihan pembuatan media menggunakan aplikasi articulate storyline ini sangat membantu guru dalam membuat proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. Diakses dari <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- elearninfo247. (2015, October). Top 20 Learning Management Systems 2013-14. Retrieved from E-Learning 24/7 Blog: <http://elearninfo247.com/2014/02/18/toptwenty1mss/>
- Firdaus, R. (2014). rizal.firdaus's blog. Retrieved 2014, from <http://rizal-firdaus.blog.ugm.ac.id/2014/09/16/pertemuan-kedua/>
- Fitriyana. (2014). fitriyana54's blog. Retrieved 2014, from Just another blog.ugm.ac.id site: <http://fitriyana54.blog.ugm.ac.id/2014/09/17/automatic-bridge/>
- Moodle. (2015, October). Moodle. Retrieved from Wikipedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Moodle>
- Nugroho, W. (2014). The Sunday Painter | ITB Blogosphere. Retrieved 2014, from <http://blogs.itb.ac.id/widianto/2014/09/17/maxmsp/>
- Sapitri, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA. *Inovtech*, 2(1), 1–8. Diakses dari <http://inovtech.ppj.unp.ac.id/index.php/inovtech/article/view/%0915>
- Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In UNY Press (Issue April). <http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>

- Sutiyadi, M. (2006). Pengenalan Internet. Retrieved 2014, from <http://ilmukomputer.com/2006/08/20/pengenalan-internet/>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN, 2. (2005). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2005. Retrieved 2014, from [http://sa.itb.ac.id/Ketentuan%20Lain/UU No142005%28Guru%20&%20Dosen%29.pdf](http://sa.itb.ac.id/Ketentuan%20Lain/UU%20No142005%28Guru%20&%20Dosen%29.pdf)
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema peristiwa dalam kehidupan kelas V di SDN 1 karanganyar. 4(1), 114–124. Diakses dari <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/44714/29665>