

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGEMASAN MATERI DENGAN MEDIA ONLINE INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE DI SMP NEGERI 4 SINGARAJA

I Nengah Eka Mertayasa¹, Dessy Seri Wahyuni², Nyoman Sugihartini³

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email: eka.mertayasa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This devotional activity aims to introduce and train teachers at SMPN 4 Singaraja in creating animation learning media with articulate storyline 3 application. The purpose of this devotional activity is to increase the knowledge and understanding of teachers on how to create and structure learning content to support the learning process, improve teacher skills in making interactive learning media, motivate teachers to always innovate in presenting learning materials in pandemic times by utilizing the latest learning multimedia technology. There are several methods used in this activities, namely: training, mentoring, assignment and evaluation methods. Based on the analysis of the response questionnaire distributed to trainees consisting of teachers at SMPN 4 Singaraja, the following results were obtained: This activity has made a positive contribution to the devotional partner, evidenced by the results of the questionnaire analysis which is that as many as 93% of respondents stated that the training provided during this activities is very useful. As many as 90% of respondents strongly agreed that the material delivered during this activities had opened up teachers' insights about learning in the era of the industrial revolution 4.0. 90% of respondents stated that they strongly agree that training activities have added to the skills of teachers about making learning media digital. 83% of respondents strongly agreed that activities have motivated teachers to continue to innovate in providing interactive media. A total of 93% of respondents expressed their hope that there would be similar devotional activities to improve the knowledge and skills of teachers in preparing the teaching media in the covid-19 pandemic. While based on the results of mentoring conducted, some teachers at SMP N 4 Singaraja have been adept at making interactive learning media Articulate Storyline 3.

Keywords: Learning Media, Interactive, Articulate Storyline 3.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih guru-guru di SMPN 4 Singaraja dalam membuat media pembelajaran animasi dengan aplikasi Articulate Storyline 3. Tujuan kegiatan pengabdian ini meliputi meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru-guru tentang cara membuat dan menyusun konten pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran secara interaktif, memotivasi guru-guru untuk selalu berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran di masa pandemi dengan memanfaatkan teknologi multimedia pembelajaran terkini. Ada beberapa metode yang digunakan dalam kegiatan P2M yaitu: metode pelatihan, pendampingan, penugasan dan evaluasi. Berdasarkan analisis angket respon yang disebarkan kepada peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru di SMPN 4 Singaraja, diperoleh hasil sebagai berikut: Kegiatan ini telah memberikan kontribusi positif kepada mitra pengabdian, dibuktikan dengan hasil analisis angket yaitu sebanyak 93% responden menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat. Sebanyak 90% responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa sangat setuju kalau kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 83% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif. Sebanyak 93% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan media ajar di masa pandemi covid-19. Sedangkan berdasarkan hasil pendampingan yang dilakukan, beberapa guru di SMP N 4 Singaraja telah mahir membuat media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Articulate Storyline 3

PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui proses pembelajaran, beragam manfaat dapat didapatkan oleh peserta didik. Perubahan dalam kehidupan masyarakat saat ini maju dengan pesat, industri 4.0 berkembang dengan mencipta sesuatu yang baru, dan dengan adanya perubahan-perubahan baru yang begitu cepat, pendidikan sebagai suatu bagian kehidupan masyarakat harus mempersiapkan berbagai perubahan yang terjadi, agar dapat diantisipasi melalui upaya memperbaiki proses pendidikan dan pembelajaran (El-Adl & Alkharusi, 2020).

Diimplementasikannya kurikulum 2013 (K-13) membawa konsekuensi guru yang harus semakin berkualitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. K-13 mengamanatkan penerapan pendekatan saintifik (5M) yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/ mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Optimalisasi peran guru dalam melaksanakan pembelajaran abad 21 dan Higher Order Thinking Skills (Mertayasa, 2019).

Selain itu, sistem pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut sekolah untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (teacher-centered learning) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning) (Selman & Jaedun, 2020). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik berbeda dengan pembelajaran yang berpusat pada pendidik, berikut karakter pembelajaran abad 21 yang sering disebut sebagai 4C yaitu: Communication Collaboration Critical Thinking and Problem Solving dan Creativity and Innovation (Krijger et al., 2020).

Pendidikan 4.0 merupakan istilah umum yang dipakai oleh para ahli teori pendidikan untuk menggambarkan beragam cara dalam mengintegrasikan teknologi cyber, baik secara fisik maupun tidak ke dalam dunia pembelajaran. Konsep ini merupakan lompatan dari Pendidikan 3.0 yang lebih mencakup pertemuan ilmu saraf, psikologi kognitif, dan

teknologi pendidikan menggunakan teknologi digital dan mobile berbasis web. Seluruh sekolah menerapkan sistem pendidikan yang berorientasi pada teknologi digital hingga berbasis mobile (Mertayasa et al., 2021).

SMP Negeri 4 Singaraja adalah salah satu sekolah yang menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media teknologi online. Dikarenakan kondisi saat ini yang tidak memungkinkan untuk belajar dengan bertatap muka secara langsung. Seluruh mata pelajaran menerapkan proses pembelajaran secara online. Seluruh guru diharapkan dapat menguasai teknologi dan memanfaatkan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran online ini.

Namun kenyataan di lapangan, masih banyak guru yang belum memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Guru masih tetap terpaku pada pembelajaran klasikal ataupun konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran meskipun sudah dalam basis online. Guru sebagai kunci dalam pembelajaran, seharusnya senantiasa mengupayakan inovasi dan meningkatkan kualitas diri untuk mencapai kemajuan. Penyajian konten pembelajaran belum secara optimal menggunakan teknologi yang inovatif (Sinaga et al., 2019). Kurangnya pemanfaatan teknologi ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik sehingga proses belajar mengajar tidak dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis dan wawancara dengan Kepala SMP N 4 Singaraja, masih banyak guru-guru yang belum memanfaatkan dengan baik teknologi digital untuk proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi para siswa. Selain itu faktor penguasaan teknologi yang belum cukup oleh para guru, karena perkembangan teknologi pembelajaran terus berkembang dengan pesat. Selain itu kurangnya pengenalan dan pelatihan untuk membekali guru dalam mengelola teknologi dalam pembelajaran. Siswa juga merasa sangat bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran secara online. Siswa merasa jenuh karena materi yang disajikan bersifat monoton dan tidak ada unsur interaktif yang melibatkan siswa dalam belajar. Sajian materi yang kurang interaktif ini sangat berpengaruh pada perkembangan belajar siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru (Maulidina & Bhakti, 2020).

Salah satu inovasi yang biasa dilakukan adalah melalui teknologi, khususnya teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Teknologi pembelajaran melingkupi dari awal kegiatan pembelajaran, hingga tahap evaluasi (Setiawan et al., 2020). Sajian materi yang interaktif dan menarik sangat perlu dikembangkan untuk mengakomodasi proses pembelajaran online di sekolah (Rianto, 2020). Para guru juga harus dapat menguasai dan memanfaatkan berbagai media digital untuk menyusun konten pembelajaran intraktif. Sehingga pelaksanaan pelatihan dan pendampingan terhadap guru dalam menyusun konten pembelajaran dengan media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan untuk dilakukan di SMP N 4 Singaraja.

METODE

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dalam empat tahapan, yaitu (1) tahapan pendidikan konseptual terkait multimedia interaktif, (2) tahapan pelatihan teknik pemanfaat tools articulate storyline, (3) tahapan pendampingan, dan (4) tahapan Penilaian produk yang dihasilkan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah 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 Powtoon.

2. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan ketika narasumber memberikan penjelasan terkait aplikasi Powtoon, mulai dari pengenalan menu, fitur-fitur, serta cara pembuatan video animasi.

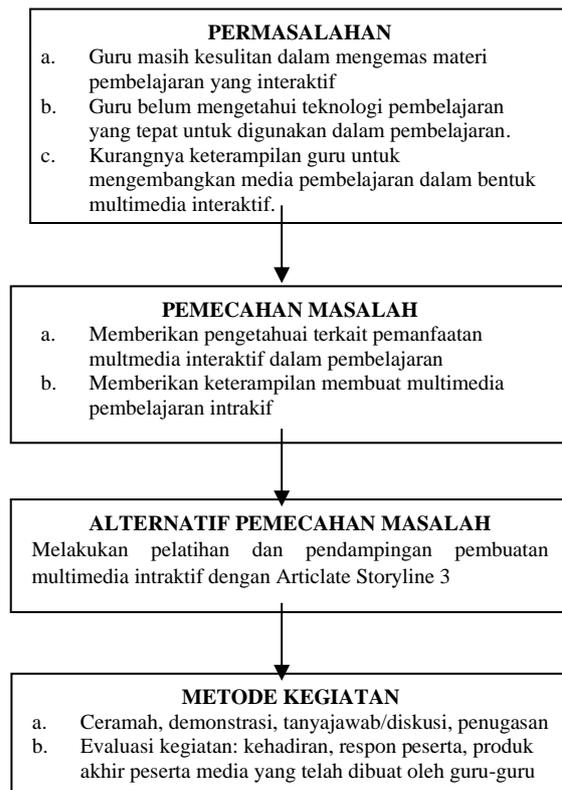
3. Metode Tanya jawab dan Diskusi

Metode tanya jawab/diskusi digunakan ketika terdapat hal yang kurang dimengerti oleh peserta / guru terkait yang telah disampaikan oleh narasumber.

4. Metode penugasan (project)

Metode penugasan digunakan untuk melakukan evaluasi sejauh mana guru paham dengan materi yang telah dijelaskan melalui kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan.

Berdasarkan dari permasalahan yang dihadapi guru-guru di SMP N 4 Singaraja, dan dengan melihat kondisi lingkungan pembelajaran saat ini, maka alternatif pemecahan masalah yang dilaksanakan dalam pelaksanaan P2M ini dapat dilihat dalam diagram alur berikut (gambar 1).



Gambar 1. Metode pelaksanaan

Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk penerapan teknologi dalam mendukung pembuatan media pembelajaran sehingga membantu guru-guru dalam menyampaikan materi ajar dan pelatihan berupa workshop pembuatan media interaktif. Untuk memantapkan hasil pelatihan maka dilakukan kegiatan evaluasi media yang telah dihasilkan oleh guru-guru. Pelatihan yang dilakukan lebih fokus dalam memberikan informasi pengenalan serta cara pembuatan media pembelajaran interaktif. Kemudian untuk hari selanjutnya dilakukan evaluasi media yang telah dibuat oleh guru-guru.

menyimak demonstrasi. Hal ini terlihat dari aktifnya peserta bertanya sekaligus ikut mempraktikkan apa yang didemonstrasikan. Untuk kendala hanya dikarenakan masalah koneksi internet. Untuk mengakhiri sesi hari pertama para peserta diberikan penugasan yaitu memuat project baru yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing. Pada hari kedua dilakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.



Gambar 5. Pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan articulate storyline 3

Berdasarkan penugasan yang diberikan hari, pada sesi ini dilakukan pendampingan membuat media pembelajaran yang sudah sempat dikerjakan peserta. Setelah pendampingan peserta diberikan kuesioner evaluasi terhadap kegiatan pengabdian ini. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Hasil respon peserta pelatihan

Berdasarkan analisis angket respon yang disebarkan kepada peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru di SMPN 4 Singaraja, diperoleh hasil sebagai berikut: Kegiatan ini telah memberikan kontribusi positif kepada mitra pengabdian, dibuktikan dengan hasil analisis angket sebagai berikut: Dari 30 peserta pelatihan terdapat 28 peserta atau 93% responden menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat. Sebanyak 27 peserta atau 90% responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak 27 orang atau 90% responden menyatakan bahwa sangat setuju kalau kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 25 orang atau 83% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media

interaktif. Sebanyak 28 orang atau 93% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan media ajar di masa pandemi covid-19. Sedangkan berdasarkan hasil pendampingan yang dilakukan, beberapa guru di SMP N 4 Singaraja telah mahir membuat media pembelajaran interaktif dengan articulate storyline 3.

Di masa pandemi seperti ini tentu dapat membantu serta memotivasi guru-guru dalam menambah sumber materi ajar yang akan digunakan dalam mengajar (Rafiola et al., 2020). terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif. Fungsi kognitif media visual yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan melalui lambang visual atau gambar.
4. Fungsi kompensatoris. Fungsi kompensatoris media pembelajaran yaitu memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan P2M ini, dapat disimpulkan bahwa secara eksplisit kegiatan ini telah memberikan kontribusi yang positif terhadap guru-guru di SMP Negeri 4 Singaraja. Hal ini diperkuat dengan analisis angket menyatakan bahwa Sebanyak 93% responden menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat. Sebanyak 90% responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa sangat setuju kalau kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 83% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif. Sebanyak 93% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan media ajar di masa pandemi covid-19. Sedangkan berdasarkan hasil pendampingan

yang dilakukan, beberapa guru di SMP N 4 Singaraja telah mahir membuat media pembelajaran interaktif dengan media articulate storyline 3.

DAFTAR RUJUKAN

- El-Adl, A., & Alkharusi, H. (2020). Relationships between self-regulated learning strategies, learning motivation and mathematics achievement. *Cypriot Journal of Educational Sciences*. <https://doi.org/10.18844/cjes.v15i1.4461>
- Krijger, P. H. L., Geeven, G., Bianchi, V., Hilvering, C. R. E., & de Laat, W. (2020). 4C-seq from beginning to end: A detailed protocol for sample preparation and data analysis. *Methods*. <https://doi.org/10.1016/j.ymeth.2019.07.014>
- Maulidina, S., & Bhakti, Y. B. (2020). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DALAM PEMAHAMAN DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA KONSEP PELAJARAN FISIKA. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2592>
- Mertayasa, I. N. E. (2019). E-Modul Interaktif Berorientasi VAK Content Mata Pelajaran Komunikasi Data. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8, 208–217.
- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2021). Impact of cognitive styles on students' psychomotoric abilities on multimedia course practicum Impact of cognitive styles on students' psychomotoric abilities on multimedia course practicum. *International Conference on Vocational Education and Technology (IConVET) 2020*, 1–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012056>
- Rafiola, R. H., Setyosari, P., Radjah, C. L., &

- Ramli, M. (2020). The effect of learning motivation, self-efficacy, and blended learning on students' achievement in the industrial revolution 4.0. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i08.12525>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*.
<https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Selman, Y. F., & Jaedun, A. (2020). Evaluation of The Implementation of 4C Skills in Indonesian Subject at Senior High Schools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Setiawan, T. H., Aden, A., & Rahman, A. N. (2020). PELATIHAN DARING TEKNOLOGI PEMBELAJARAN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) - Aphelion*.
<https://doi.org/10.32493/jpka.v1i01.6904>
- Sinaga, M. S., Situmorang, M. S., & Hutabarat, W. H. (2019). Implementation of innovative learning material to improve students competence on chemistry. *Indian Journal of Pharmaceutical Education and Research*.
<https://doi.org/10.5530/ijper.53.1.5>