

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *AUTOPLAY MEDIA STUDIO* BAGI GURU-GURU SDN MERJOSARI 1

Danang Aditya Nugraha¹, Sudiyono²

^{1,2}Universitas Kanjuruhan Malang

danang.adty@unikama.ac.id, sudiyono.unikama@gmail.com

Abstract. *Information Technology affecting in many aspect in human life, and it also had an effect in education world. A teacher nowadays not only required to have teaching skills, but also demanded to follow and update their teaching method by applying new technology, especially Information Technology. Interactive learning media as appliance of Information Technology could be a good solution to make learning process more interesting. As we know, many application of this kind had been sold as a marketable product, but those product can't adapt with different teaching style of every teacher, so it would be wonderful if every teacher had a skill to create an interactive learning application that suitable with his/her teaching style. Unfortunately those kind of skill require a lot of effort to master. Autoplay Media Studio, as a tools to develop a media based application, provide an easy way for someone to create a media based application, especially when using this tools programming skill is not required. This is shown in this training that every participant in the end had some skill and knowledge to develop an interactive multimedia learning application.*

Keyword : *Interactive Learning Media, Application, Autoplay Media Studio*

Abstrak. Peranan teknologi informasi telah merambah berbagai aspek kehidupan, dan hal ini tidak terkecuali bagi dunia pendidikan. Seorang guru saat ini tidak hanya dituntut menguasai ilmu dan juga skill dalam mengajar, namun juga dituntut mampu mengikuti dan menerapkan perkembangan teknologi terutama teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif sebagai bentuk penerapan teknologi informasi, mampu menjadi solusi agar cara guru dalam mengajarkan mata pelajaran menjadi lebih menarik. Aplikasi media pembelajaran interaktif memang sudah banyak tersedia dipasaran, akan tetapi setiap aplikasi tersebut tentu tidak dapat menyesuaikan dengan selera dan gaya mengajar setiap guru, sehingga alangkah baiknya apabila guru memiliki kemampuan untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif, sesuai dengan selera dan cara mengajar guru tersebut. Akan tetapi hal tersebut terkendala dengan rumitnya pengembangan aplikasi yang tentunya membutuhkan usaha yang sangat berat bagi seorang guru untuk menguasainya. Autoplay Media Studio sebagai perangkat pengembangan aplikasi berbasis media, menyediakan solusi yang mudah bagi seseorang untuk mengembangkan aplikasi berbasis media, dimana dengan tools ini tidak dituntut kemampuan programming. Hal ini terlihat pada hasil pelatihan dimana setiap peserta pada akhirnya memiliki kemampuan mengembangkan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi, Autoplay Media Studio*

PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran bertujuan untuk memacu dan memicu proses belajar. Melalui sumber yang tepat, teknologi pembelajaran akan memacu proses belajar seseorang menjadi lebih cepat, lebih ringkas, dan mudah diakses. Sumber belajar merupakan sarana untuk memacu berlangsungnya proses belajar. Menurut konsep teknologi pembelajaran, belajar dapat berlangsung dalam berbagai pendekatan. Konsep belajar analog dengan sebuah proses komunikasi. Asas-asas di dalam proses komunikasi berlaku di dalam proses belajar. Di dalam proses komunikasi pembelajaran, peranan media dan

sumber belajar sangat penting. Pembelajaran yang berhasil adalah, jika pesan yang telah diolah sesuai dengan desain pesan, dapat di terima dengan baik oleh pebelajar mewujudkan dalam kompetensi yang dikuasainya.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi siswa juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan

pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media yang digunakan. Pembelajaran saat ini memasuki era media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran dipandang sebagai proses komunikasi. Tujuan utama suatu proses komunikasi adalah penyampaian pesan secara efektif dan efisien. Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan. Suatu pesan dapat bersumber dari si pengirim pesan ataupun dari sumber lain yang digali oleh komunikator. Pesan yang disampaikan, diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (*channel*) seperti radio, televisi, OHP, film. pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh penerima pesan.

Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, akan tumbuh interaksi antara media pembelajaran dan siswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Itulah sebabnya komponen ini lebih menaruh perhatian pada kajian mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan siswa dan bagaimana peranan media untuk merangsang kegiatan-kegiatan belajar tersebut (Degeng, 2013)

Di dalam pembelajaran yang dinalogikan dengan proses komunikasi, memosisikan media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dari suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang strategis

dalam upaya pemerolehan hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Guru senantiasa dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran yang tersedia di sekolah sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Guru seharusnya dapat menggunakan alat pembelajaran yang murah dan efisien demi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di samping itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakannya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang menurut Hamalik (1994) meliputi :

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
3. Seluk beluk proses pembelajaran
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
5. Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran
6. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
8. Berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Pada saat ini penggunaan media pembelajaran yang berbasis *IT* bukan merupakan hal baru seiring dengan kemajuan IPTEKS dalam pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis *IT* memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media yang lain. Melalui media yang berbasis *IT*, objek dan kejadian dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan sebenarnya. Media yang baik akan meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Guru-guru sebagian besar telah memiliki laptop, atau komputer *PC* di rumahnya. Pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, dan guru memanfaatkan media

pembelajaran yang ada tersedia di sekolah, seperti gambar, buku, atau kadang-kadang menggunakan tanam-tanaman.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan

Sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini adalah guru-guru SDN Merjosari I Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Jumlah guru yang menjadi peserta dalam kegiatan pelatihan ini berjumlah 8 orang. Kegiatan ini dilakukan di ruang kelas IV SDN Merjosari I Malang yang dibagi menjadi dua tahap, yaitu hari pertama pelatihan pemahaman hakikat media pembelajaran dan hari kedua pelatihan dan pendampingan praktek membuat media pembelajaran. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 22 dan 23 September 2017.

Pendekatan Pelaksanaan Program

Untuk mewujudkan hasil yang diharapkan, beberapa kegiatan yang akan dilakukan adalah:

1. Tahap persiapan
2. Tahap *assesment*
3. Tahap perencanaan alternatif program atau kegiatan
4. Tahap pemformulasian rencana aksi
5. Tahap pelaksanaan (implementasi) program atau kegiatan
6. Tahap evaluasi

Metode Pelaksanaan Program

Beberapa metode pelaksanaan program yang akan dilakukan adalah:

1. Kunjungan ke sekolah
2. Diskusi bersama kepala sekolah dan guru-guru
3. Penyusunan rencana kegiatan
4. Pelatihan pemahaman tentang hakikat media pembelajaran
5. Pelatihan dan pendampingan praktek pembuatan media pembelajaran
6. Unjuk karya dan diskusi

Kegiatan Pelaksanaan Program

Berikut ini adalah kegiatan yang akan dilakukan selama pelaksanaan Program:

1. Mendiskusikan bersama waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan
2. Kunjungan ke sekolah SDN Merjosari I
3. Penyusunan modul bahan pelatihan

4. Pelatihan tentang hakikat media pembelajaran/seminar
5. Pelatihan pembuatan media berbasis IT
6. Pendampingan pembuatan media
7. Unjuk kerja guru dalam membuat media dan diskusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Autoplay Media Studio*, terdiri dari beberapa tahapan. Tahapan awal terdiri dari tahap persiapan dan *assesment*, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Tahap Perencanaan dan Assesment

Pada tahap ini dilakukan komunikasi dengan kepala sekolah SDN Merjosari I, yang menjadi tuan rumah, untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran. Proses komunikasi dilakukan dalam 3 hari untuk membahas maksud dan tujuan kegiatan serta menyampaikan rentang waktu kegiatan yang akan diadakan. Pada tahap ini juga membahas tentang jumlah peserta yang akan diundang, dan sarana pendukung di SDN Merjosari I apakah sudah memadai mengingat bentuk kegiatan ini adalah pelatihan berbasis *IT* sehingga memerlukan *LCD* proyektor, dan setiap peserta pelatihan diwajibkan untuk membawa laptop.

Pada tahap persiapan juga menyiapkan materi pelatihan yang akan diberikan. Materi pelatihan berupa buku yang mencakup dasar-dasar penggunaan *Autoplay Media Studio* sebagai alat untuk pembuatan media pembelajaran. Dikarenakan cakupan materi cukup luas, maka harus ditentukan secara matang materi-materi mana sajakah yang penting untuk disampaikan, agar peserta nantinya mampu memahami tidak hanya langkah-langkah pembuatan, namun juga memahami konsep pembuatan media pembelajaran menggunakan *Autoplay Media Studio*.

Selain materi berupa buku, juga disiapkan media *CD* yang berisi *software* dan contoh-contoh gambar, suara maupun video untuk dipraktekan dalam pelatihan nantinya. Setiap peserta melalui kepala sekolah SDN Merjosari I, didorong untuk membawa media-media audio,

video, maupun gambar, namun tentunya sebagai persiapan agar pelatihan berjalan lancar, maka perlu disiapkan contoh-contoh media untuk dipraktekkan.

Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini tim pelaksana kegiatan merencanakan susunan kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan dalam 2 hari. Agar penggunaan waktu dapat berjalan efisien dan materi yang telah disiapkan dapat terserap seluruhnya maka disusun rencana kegiatan sebagai berikut

Hari Pertama

1. Pembukaan Pelatihan
2. Pelatihan tentang konsep dan pengenalan *Autoplay Media Studio*
3. Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Autoplay Media Studio* dengan materi untuk hari pertama adalah sebagai berikut :
 - a. Pembuatan Halaman
 - b. Pengaturan Halaman dan *object* melalui *Properties Window*
 - c. Menambahkan Media Teks : Label dan *Paragraph*
 - d. Menambahkan Media Gambar
 - e. Menambahkan Media Video
 - f. Menambahkan *Object Tombol* sebagai pemicu perpindahan antar halaman

Hari Kedua

1. Melanjutkan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan materi sebagai berikut :
 - a. Menambahkan *Media Audio* berupa musik latar dan narasi
 - b. Menambahkan *Startup Movie*
 - c. Mengatur tata audio dalam aplikasi
2. Membentuk *project Autoplay Media Studio* menjadi aplikasi yang siap dijalankan di berbagai komputer berbasis *Windows*
3. Penutupan acara pelatihan

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *IT*, sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 22 dan 23 September 2017 Pembukaan pelatihan dan

seminar tentang Hakikat Media Pembelajaran dimulai pada pukul 09.00, dalam seminar ini juga dilakukan pembagian materi berupa buku dan *CD* yang nantinya akan digunakan dalam pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran.

Setelah dilakukan pembukaan kegiatan pelatihan, maka kegiatan dilanjutkan dengan pemberian pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *IT* dengan memanfaatkan aplikasi *Autoplay Media Studio*. Proses pelatihan dimulai dengan penjelasan konsep pembuatan media pembelajaran berbasis *IT*, dan pengenalan lingkungan kerja aplikasi *Autoplay Media Studio*

Setelah dilakukan penjelasan singkat tentang *Autoplay Media Studio* kegiatan selanjutnya adalah kegiatan pelatihan dan pendampingan sesuai dengan susunan materi yang telah direncanakan. Proses pelatihan berdasarkan susunan materi yang telah direncanakan bertujuan mengajarkan secara langsung tahap demi tahap proses penambahan berbagai macam media, baik itu gambar, suara maupun video.

Proses pelatihan pada awalnya memiliki tujuan akhir agar setiap peserta nantinya tidak hanya memiliki *skill* dalam membuat media pembelajaran, namun juga diharapkan dalam pelatihan ini dapat dihasilkan media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu. Akan tetapi dikarenakan para peserta kesulitan mendapatkan bahan media video maupun suara yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, dalam pelatihan ini memanfaatkan media suara maupun video yang telah disiapkan oleh tim pelaksana pelatihan, sebagai sarana mempraktekan penjelasan yang telah disampaikan.

Setelah proses pelatihan dan pendampingan yang berjalan selama 2 hari, proses terakhir adalah evaluasi dengan presentasi oleh salah satu peserta tentang hasil aplikasi yang telah di buat, kemudian aplikasi tersebut di evaluasi dan diberi masukan oleh peserta maupun tim pelaksana pelatihan.

Berdasarkan hasil evaluasi terlihat bahwa materi yang diajarkan ternyata cukup mudah

diserap dan diaplikasikan oleh peserta, hal ini terlihat dengan hasil aplikasi yang dipresentasikan sudah mencakup keseluruhan materi yang diajarkan. Secara estetika pembuatan

aplikasi dan penataan aplikasi terlihat bahwa peserta memerlukan pelatihan lebih lanjut tentang bagaimana membuat aplikasi yang baik namun mudah digunakan.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pelatihan



Gambar 2. Proses Penjelasan Konsep dan Pengenalan *Autoplay Media Studio*



Gambar 3.3 Proses Pelatihan dan Pendampingan

SIMPULAN

Setelah dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Autoplay Media Studio* di lingkungan guru-guru SDN Merjosari I dan kemudian dilakukan evaluasi maka bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Materi kegiatan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan *Autoplay Media Studio* dapat dipahami dengan cukup baik, terlihat dari hasil evaluasi dimana para peserta mampu menerapkan materi yang diajarkan, yaitu menyusun berbagai bahan belajar baik itu teks, gambar, suara, maupun video menjadi satu aplikasi yang siap dijalankan di berbagai komputer berbasis *Windows*.
2. Meskipun secara skill para peserta mampu menyerap materi yang diajarkan, terlihat bahwa peserta masih membutuhkan pelatihan lebih lanjut tentang bagaimana menyusun sebuah aplikasi yang baik dikarenakan secara penataan dan estetika aplikasi yang dibuat masih belum memperhatikan dari sisi memudahkan penggunaan aplikasi oleh *user*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 1998. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Degeng, N.S. 2013. *Ilmu pembelajaran: Klasifikasi variabel untuk pengembangan teori dan penelitian*. Bandung: Kalam hidup.
- Sujana, N. & Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wena, M. 2011. *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer : Suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara