

PENDAMPINGAN GURU MELALUI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE

Rizky Febriyani Putri¹, Ratna Yulinda², Noor Laili³

¹Program Studi Pendidikan IPA/Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat

²Program Studi Pendidikan IPA/Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat

³Program Studi Pendidikan IPA/Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat

*Co-Author: feby.science.edu@ulm.ac.id

ABSTRAK. Pemilihan media pembelajaran haruslah memenuhi standar yang telah ditetapkan. Penggunaan media sebagai solusi untuk penunjang pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk melatih literasi sains. Namun demikian, masih terdapat kendala yang dihadapi guru IPA, yakni guru memerlukan aplikasi/media pembelajaran interaktif yang mudah dan murah untuk digunakan oleh guru IPA dan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran daring selama pandemic covid-19. Selain itu, siswa juga memerlukan motivasi yang lebih kuat untuk mengikuti pembelajaran daring. Hal ini menyebabkan diperlukannya pendampingan guru melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline*, agar pembelajaran daring menjadi interaktif dan peserta didik menjadi lebih termotivasi. Dari hasil kegiatan pendampingan ini, hampir semua guru mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan *articulate storyline*. Media ini menjadi salah satu alternatif pada pembelajaran daring serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah.

Kata Kunci: pendampingan guru IPA, media pembelajaran, articulate storyline

ABSTRACT. The selection of learning media must meet the standards that have been set. The use of media as a solution to support learning can make it easier for students to train scientific literacy. However, there are still obstacles faced by science teachers, namely teachers need interactive learning applications/media that are easy and inexpensive to be used by science teachers and students, especially in online learning during the covid-19 pandemic. In addition, students also need stronger motivation to participate in online learning. This causes the need for teacher assistance through the development of interactive multimedia learning with *articulate storyline* applications, so that online learning becomes interactive and students become more motivated. From the results of this mentoring activity, almost all teachers were able to create interactive learning media with an *articulate storyline*. This media is an alternative to online learning and provides opportunities for students to think critically in solving problems.

Keyword: teacher assistance, learning media, articulate storyline

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di abad ke-21 semakin pesat baik dari segi sumber daya manusia dan pendidikan. Hal ini berdampak pada taraf pendidikan di Indonesia yang juga mengikuti perkembangan zaman. Pemerintah mengembangkan pendidikan literasi sains pada kurikulum 2013 baik pada produk maupun prosesnya. Sesuai dengan Peraturan Menteri dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, yang menyatakan bahwa pembelajaran IPA dengan pendekatan saintifik rekomendasinya adalah kegiatan penyelidikan. Pertiwi (2018) dalam penelitiannya yang mengkaji tentang pentingnya literasi sains pada pembelajaran abad ke-21, peserta didik dapat memenuhi kehidupan sehari-hari dan mampu menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata pada era abad 21 ini melalui literasi sains.

Kemendikbud (2016) menyertakan bahwa tentang pentingnya literasi sains tidak hanya bagi peserta didik tetapi pentingnya peranan orang tua dan masyarakat untuk membiasakan budaya literasi peserta didik sedari dini untuk prasyarat kecakapan hidup abad ke-21. Tetapi pada kenyataannya literasi sains di Indonesia masih kurang diperhatikan oleh sebagian peserta didik karena kurangnya kebiasaan dalam pembelajaran yang seharusnya ditumbuhkan oleh guru pada peserta didik untuk pendidikan literasi (Yulianti 2017). Pernyataan tersebut juga dijabarkan oleh Widiawati (2019) yaitu tingkat kemampuan literasi sains peserta didik sebelum dilakukan penelitian masih sangat rendah, disebabkan oleh peserta didik hanya mendengar, melihat dan mencatat saja. Oleh sebab itu, untuk melatih literasi sains guru mengaplikasikan media untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran berbasis literasi sains yang diterapkan oleh peserta didik mampu meningkatkan aktivitas belajar.

Sejalan dengan hakikat pendidikan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (RI, 2003). Pembelajaran literasi sains yaitu proses dalam melakukan tugas secara runtut dimulai dengan mengidentifikasi pertanyaan hingga menarik kesimpulan. Sehingga penemuan atau proses yang dilakukan peserta didik menjadi konkrit.

Toharuddin (2011) menyatakan bahwa salah satu alternatif pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan pembelajaran yaitu menggunakan metode pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran masalah dan mampu membuat peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Variasi dalam pembelajaran menyelesaikan masalah dapat dikaitkan pada kehidupan sehari-hari, konsep yang terkandung dalam persoalan nyata memang lebih cenderung mengarah ke pengetahuan abstrak yang menjurus ke pengetahuan fisik dan logika (Suryadi, 2013). Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran dengan persoalan di kehidupan sehari-hari dapat menanggulangi permasalahan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Kustadi 2012). Media pembelajaran memiliki fungsi dalam proses belajar dan mengajar, fungsi media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya Yudhi, (2013). Penggunaan media sebagai solusi untuk penunjang pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk melatih literasi sains.

Media yang dapat mempermudah pembelajaran seperti media O’KAMI (Online Kartu Misterius) merupakan media untuk melatih literasi sains, sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi suhu dan perubahannya. Media O’KAMI memuat pembelajaran yang berkonteks permasalahan yang nyata untuk peserta didik sehingga muncul sebuah pemikiran untuk berliterasi sains dan mampu membuat peserta didik untuk terbiasa dalam berliterasi.

Pemilihan media pembelajaran haruslah memenuhi standar yang telah ditetapkan. Andito (2020) menyatakan bahwa pemilihan media interaktif pembelajaran yang tepat dapat memudahkan dalam pembelajaran sehingga mampu menunjang peserta didik untuk belajar. Hal ini disebabkan perkembangan abad ke-21 yang mengharuskan peserta didik aktif dan guru hanya sebagai fasilitator untuk mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran.

Media interaktif seperti media O’KAMI (Online kartu misterius) yang dimodifikasi dari media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius), merupakan media untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan permasalahan pembelajaran, media KOKAMI digunakan pada pembelajaran luring tetapi saat pandemic Covid-19 membuat pemerintah melarang pembelajaran luring dan digantikan dengan

daring, dari hal tersebutlah peneliti memodifikasi media KOKAMI menjadi media O’KAMI. media O’KAMI digunakan untuk kemampuan meningkatkan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik sehingga tercapai pembelajaran yang melatih literasi sains.

Proses pembelajaran yang sesuai dengan standar kurikulum 2013 satuan pendidikan dasar dan menengah yang menegaskan bahwa proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi dan memenuhi standar. Media O’KAMI diperuntukan untuk peserta didik di zaman sekarang karena dengan media O’KAMI pembelajaran dapat diterapkan untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah sehingga terbentuknya literasi sains di kelas (Priankalia, 2020).

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu Hasil Penelitian Laili (2021), yang membuktikan bahwa karakter peserta didik mengalami perubahan kriteria dari “mulai terlihat” menjadi kriteria “mulai berkembang”. Pemberian pembelajaran lingkungan belajar yang kondusif dengan menyelaraskan indikator pada karakter bangsa yang ingin ditanamkan dengan model pembelajaran yang digunakan, pada penelitian ini khususnya karakter rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab. Hasil wawancara dengan guru IPA di SMP Negeri Kait-Kait diperoleh informasi bahwa siswa kesulitan dalam mengakses internet serta kemampuan dalam pembelian kuota internet sehingga diperlukan media yang murah dan mudah digunakan bagi guru dan siswa. Dari beberapa penelitian tersebut, maka untuk menyebar luaskan hasil penelitian serta inovasi dalam pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan pengabdian masyarakat, perlu dilakukan Pendampingan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Articulate storyline*.

ANALISIS PERMASALAHAN

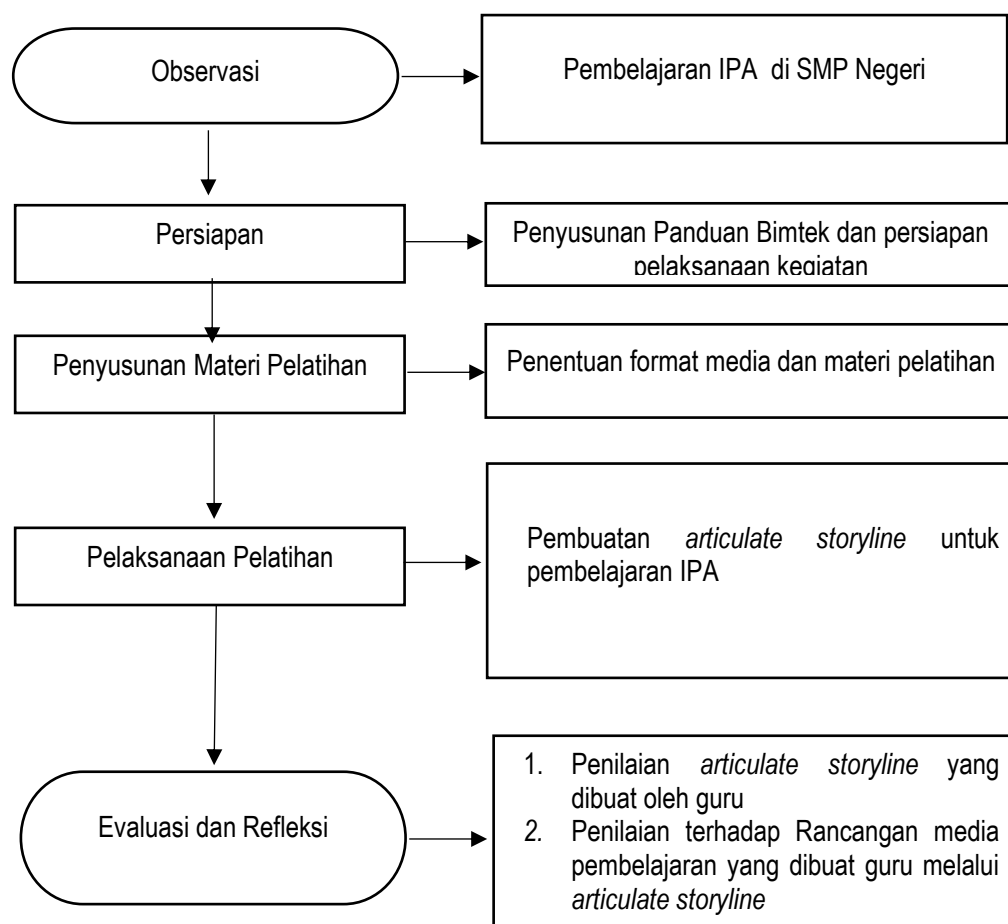
Berdasarkan latar belakang permasalahan yang disampaikan di bagian pendahuluan dan hasil observasi di sekolah diperoleh informasi beberapa permasalahan terkait pembelajaran daring di beberapa SMP Negeri di Kalimantan Selatan, yaitu:

1. Guru memerlukan aplikasi/media pembelajaran interaktif yang mudah dan murah untuk digunakan oleh guru IPA dan siswa.
2. Siswa juga memerlukan motivasi yang lebih kuat untuk mengikuti pembelajaran.

SOLUSI YANG DITAWARKAN

Berdasarkan ulasan pada analisis permasalahan di atas, solusi yang ditawarkan oleh tim pelaksana pengabdian masyarakat dari program studi Pendidikan IPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat adalah, Pertama, memberikan informasi tentang aplikasi *articulate storyline* kepada guru IPA di SMP. Kedua, memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat media pembelajaran melalui *articulate storyline* untuk pembelajaran IPA. Ketiga, memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar IPA melalui akses yang mudah dan murah dengan *articulate storyline*.

Articulate storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi mirip seperti *Microsoft Power Point*. *Articulate storyline* dapat dikatakan dengan perangkat lunak yang menggabungkan teks, gambar, video, animasi dan suara sehingga dapat memberikan bentuk penyajian secara visual yang menarik. Perbedaannya ada pada fitur yang ada di dalam Softwarena seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. Tahapan alur kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pendampingan guru melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* dijelaskan sebagai berikut:

Tahap 1. Observasi

Pada tahapan ini dilakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa guru IPA SMP Negeri di Kalimantan Selatan, untuk mengetahui kebutuhan guru dalam melaksanakan pembelajaran secara daring. Pertanyaan yang disampaikan kepada guru berfokus kepada media pembelajaran yang digunakan selama pandemik Covid-19, dan kendala yang dihadapi guru maupun siswa selama pembelajaran.

Tahap 2. Persiapan

Tahap persiapan diantaranya adalah reduksi data hasil observasi dan pemecahan masalah sebagai solusi dari hasil temuan observasi.

Tahap 3. Penyusunan Panduan

Pada tahap ini tim pelaksana pengabdian masyarakat menyusun panduan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi *articulate storyline* untuk guru yang berisi langkah-langkah pembuatannya.

Tahap 4. Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan pada hari Sabtu, 09 Oktober 2021 secara virtual melalui zoom meeting. Kegiatan ini dihadiri oleh dosen-dosen Prodi Pendidikan IPA FKIP ULM, guru peserta pendampingan, alumni mahasiswa Prodi Pendidikan IPA FKIP ULM serta tim pengabdian masyarakat. Pada hari pelaksanaan dilakukan penyampaian informasi tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif melalui aplikasi *articulate storyline*.

Tahap 5. Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi kegiatan PKM dan refleksi dari kegiatan ini dengan memberikan kuesioner tentang pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

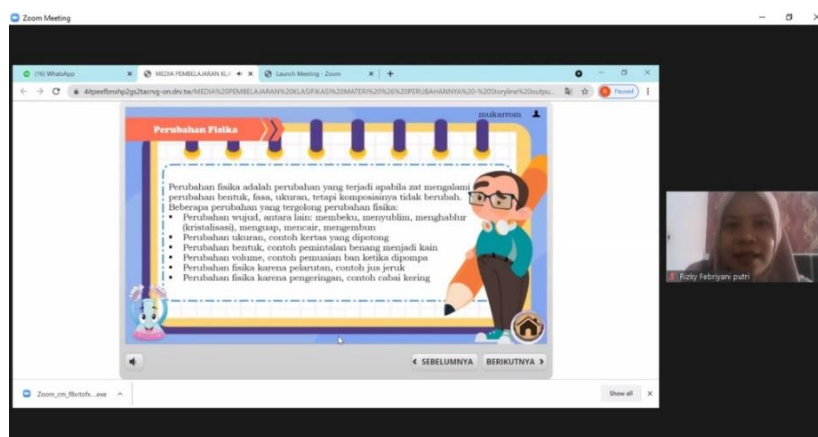
Kegiatan pendampingan pembuatan bahan pembelajaran melalui google site untuk guru SMP pada pembelajaran daring secara virtual melalui zoom meeting, dilaksanakan pada tanggal 09 Oktober 2021 dan diikuti oleh 47 orang yang terdiri dari Guru SMP IPA, Alumni Pendidikan IPA serta mahasiswa program studi Pendidikan IPA.

Kegiatan dimulai dengan tahap pembuatan media interaktif *articulate storyline* untuk pembelajaran IPA. Pada tahapan ini dilakukan pendampingan pembuatan media *articulate storyline*, berikut beberapa materi yang disampaikan pada pelatihan pembuatan media ini:

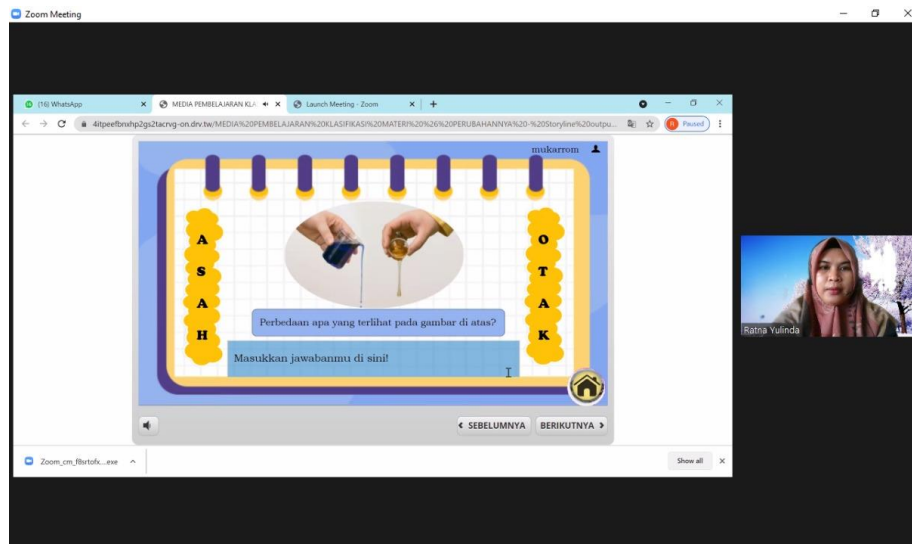


Gambar 2. Cara mendownload Aplikasi *Articulate storyline*

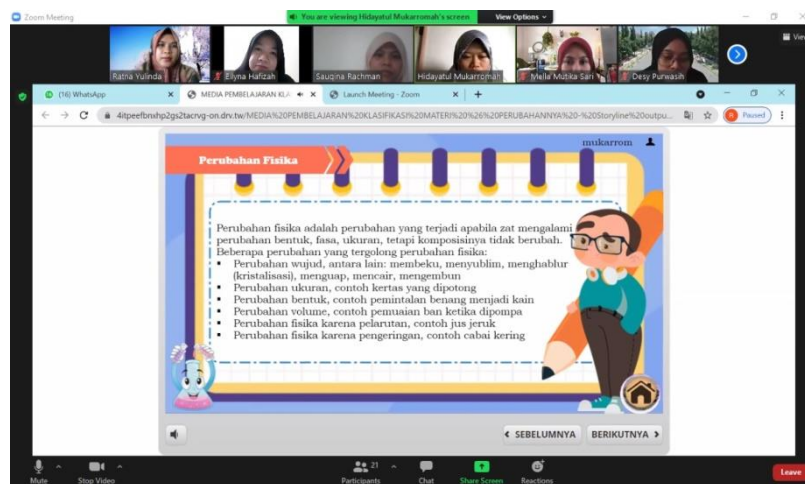
Hal pertama yang dilakukan adalah menginformasikan cara mendownload aplikasi *articulate storyline*, setelah itu dilanjutkan cara mengoperasikan aplikasi ini yang disampaikan oleh narasumber. Setelah disampaikan cara pembuatan media, kemudian ditampilkan contoh media pembelajaran *articulate storyline* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3. Pemaparan Aplikasi *Articulate storyline* oleh ibu Rizky Febriyani Putri, M.Pd.



Gambar 4. Pemaparan Aplikasi *Articulate storyline* oleh ibu Ratna Yulinda, M.Pd.



Gambar 5. Kegiatan Diskusi dan Tanya Jawab antara narasumber dengan peserta kegiatan

Kegiatan Tanya jawab ini disambut antusias oleh peserta kegiatan terligat dari beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh peserta, diantaranya cara publish media yang telah diselesaikan apakah bisa dilakukan secara offline atau online saja. Media *articulate storyline* ini dapat dipublis baik secara offline maupun online. Untuk publikasi secara offline peserta hanya perlu mendownload satu folder media yang telah selatasi dengan html maka media dapat diputar/ditayangkan secara offline.

Pemilihan media pembelajaran haruslah memenuhi standar yang telah di tetapkan. Andito (2020) menyatakan bahwa pemilihan media interaktif pembelajaran yang tepat dapat mudah dalam pembelajaran sehingga mampu menunjang peserta didik untuk belajar. Hal ini disebabkan perkembangan abad ke-21 yang mengharuskan peserta didik aktif dan guru hanya sebagai fasilitator untuk mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran.

Melatihkan literasi sains siswa dapat dilakukan melalui media interaktif *articulate storylune*. Proses yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan materi pelajaran yang mengacu pada pembelajaran masalah dan memebrikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir krtitis dalam menyelesaikan masalah. Contoh yang dapat diberikan pada pelatihan pembuatan media *articulate*

storyline ini adalah dengan menggunakan materi suhu dan perubahannya. Materi suhu dan perubahannya diberikan dengan menambahkan contoh-contoh yang sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Toharuddin (2011) menjelaskan bahwa salah satu alternatif pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan pembelajaran yaitu menggunakan metode pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran masalah dan mampu membuat peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Variasi dalam pembelajaran menyelesaikan masalah dapat meningkatkan pembelajaran yang dikaitkan dan dipadukan dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan peserta didik dapat memecahkan persoalan dan memahami materi pembelajaran fisika. Konsep yang terkandung dalam materi fisika memang lebih cenderung mengarah kepengetahuan abstrak yang menjurus ke pengetahuan fisik dan logika yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari Suryadi (2013).

Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *articulate storyline* dapat membuat pembelajaran lebih mudah digunakan dalam pembelajaran yang berkonteks permasalahan yang nyata untuk peserta didik sehingga muncul sebuah pemikiran kritis maupun berliterasi sains. Penjabaran dari Andito (2020) bahwa media pembelajaran online/ media interaktif dapat memudahkan dalam pembelajaran sehingga mampu menunjang peserta didik untuk belajar. Hal ini disebabkan perkembangan abad 21 mengharuskan peserta didik aktif dalam pembelajaran sedangkan pada guru hanya sebagai fasilitator untuk mengarahkan peserta didik dalam pembelajarannya.

KESIMPULAN

Pembuatan Media interaktif *articulate storyline* untuk pembelajaran IPA dilakukan dengan melakukan download aplikasi *articulate storyline* terlebih dahulu kemudian menginput materi pelajaran yang dipilih (penambahan kata, gambar, video, audio baik yang dibuat sendiri maupun dari youtube), dan publis media. Melatih literasi sains siswa melalui media interaktif *articulate storyline* dilakukan dengan menambahkan konten pembelajaran yang dekat kehidupan sehari-hari siswa, materi pelajaran yang mengacu pada pembelajaran masalah dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan kepada Dekan FKIP ULM yang telah memberikan bantuan dana kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kepala SMPN 18 Banjarmasin dan para guru peserta kegiatan yang telah bersedia bekerja sama dalam kegiatan ini, serta mahasiswa program studi pendidikan IPA yang turut membantu selama pelaksanaan pengabdian masyarakat.

REFERENSI

- Andito, M, S.,R & Supriadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif materi keterampilan kepramukaan golongan penegak dalam kegiatan pengembangan. *Jurnal Educate*. 5(1), 73-85.
- Kustandi,C & Sutjipto,B. (2012). Media pembelajaran manual dan digital. Ghalia Indonesia.
- Pertiwi,U. D,R. Atanti,D & Ismawati,R. (2018). Pentingnya literasi sains pada pembelajaran IPA abad 21. *Indonesia Journal of Natural Science Education (IJNSE)*. 1(1), 24-29.
- Priankalia,A. Irianto,S. Andriani,A. (2020). Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik Bd 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 4(2), 193-204.
- Suryadi. (2013). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah berbantuan media KOKAMI terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Sains*. 1(4), 375-381.
- Toharudin,U., Hendrawati,S & Rustaman,A. (2011). Membangun literasi sains peserta didik. Bandung: Humaniora.
- Widiawati, W., Susongko,P & Widiyanto,B. (2019). Pembelajaran model double loop problem solving berbantuan alat peraga untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik. *Jurnal Pendidikan*

MIPA Pancasakti. 3(2), 86-93.

Yudhi, M. (2013). Media pembelajaran. Jakarta: Gp Press Group.

Yuliati, Y. (2017). Literasi sains dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 3(2), 21-28.