

**PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR BERBASIS ANIMASI BAGI
GURU-GURU, SEBAGAI PENUNJANG PROSES PENGGUNAAN
E-LEARNING DI SEKOLAH**

A Muliantara¹, I M Widiartha², I P G H Suputra³

^{1, 2, 3}Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Ilmu Komputer,
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana
E-mail: muliantara@unud.ac.id¹

ABSTRAK

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sedang berkembang di Indonesia. Banyak sekali penelitian mengenai TIK dilaksanakan seperti misalnya multi objective optimization untuk optimalisasi pakan lele, Algoritma Artificial Bee Collony dan K-Harmonic Means untuk proses klusterisasi data, Particle Swarm Optimization untuk penentuan kluster optimal. Banyak hasil-hasil penelitian yang sudah dipublikasikan, namun hal tersebut masih di lingkup pendidikan tinggi. Berbeda dengan di pendidikan menengah yang penggunaan TIK belum maksimal. Proses pembelajaran berbasis komputer seperti penggunaan slide power point sebagai media presentasi sedang gencar diadakan di sekolah-sekolah, baik itu SMA maupun SMP. Namun penggunaan power point tersebut belum cukup membuat siswa makin tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan. Karena sejatinya penggunaan media TIK tidak hanya sekedar menggunakan Komputer, Power point dan proyektor. Materi pelajaran yang digunakan masih bersifat statis, yang masih dominan terdiri atas gambar dan teks. Meskipun e-learning sangat populer, namun berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh media riset di Amerika menunjukkan bahwa (i)68% karyawan menolak mengikuti pelatihan menggunakan e-learning. 50%-80% peserta e-learning tidak mengikuti kursus hingga tuntas. (ii) Setelah 10 menit, peserta e-learning kehilangan konsentrasi sebesar 35% (iii)Setelah 25 menit, peserta e-learning kehilangan konsenstrasi sebesar 75%. Berdasarkan hasil riset tersebut, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mendesain pembelajaran e-learning yang menarik? Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah (a) E-learning tidak menjadikan proses pembelajaran bersifat pasif, (b) E-learning justru memberikan ruang untuk interatifitas (c)Pemahaman e-learning yang baik adalah e-learning dengan konten multimedia yang kompleks perlu ditinjau ulang Dari model pembelajaran menggunakan metode Training of Trainer software Articulate Storyline, didapatkan hasil yang cukup baik yaitu ditandai dengan antusiasme dari peserta meskipun masih perlu ditingkatkan terutama bagi guru-guru senior karena keterbatasan guru dalam hal mengoperasikan komputer.

Kata Kunci: *E-learning, Articulate Storyline, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Guru*

ABSTRACT

Information and Communication Technology (ICT) is currently being developed in Indonesia. Lots of research on ICT carried out such as multi-objective optimization for catfish feed optimization, Artificial Bee Collony and K-Harmonic Means Algorithms to process the data clustering, Particle Swarm Optimization for determination of optimal cluster. Many

research results that have been published, but it is still in the sphere of higher education. Unlike in secondary education ICT use is not maximized. Computer-based learning process such as the use of power point slide presentation media is being intensively conducted in schools, both high school and junior high. However, the use of power point was not enough to make students more interested in the subjects taught. Because the true use of ICT media is not just using the computer, Power point and the projector. The subject matter that is used is still static, which is still predominantly consist of images and text. Although e-learning is very popular, but based on research conducted by media research in the US shows that (i) 68% of the employees refused to follow training for using e-learning. 50% -80% of participants did not follow the e-learning courses to its conclusion. (ii) After 10 minutes, the participants of e-learning lose concentration by 35% (iii) After 25 minutes, the participants lost e-learning concentrations by 75%. Based on these research results, the challenge is how to make the e-learning design more interesting? Some ways to do it is (a) E-learning does not make a passive learning process, (b) E-learning actually provides space for interactivity (c) A better understanding of e-learning that is both e-learning with multimedia content and complex needs to be reviewed from the re-learning models using the Training of Trainer software Articulate Storyline, obtained a good result which is marked by the enthusiasm of the participants although it still needs to be improved, especially for senior teachers due to their limitations in operating a computer.

Keywords: *E-learning, Articulate Storyline, Information and Comunication Technology, Teacher*

1 PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sedang berkembang di Indonesia. Banyak sekali penelitian mengenai TIK dilaksanakan seperti misalnya multi objective optimization untuk optimalisasi pakan lele, Algoritma Artificial Bee Collony dan K-Harmonic Means untuk proses klusterisasi data, Particle Swarm Optimization untuk penentuan kluster optimal. Banyak hasil-hasil penelitian yang sudah dipublikasikan, namun hal tersebut masih di lingkup pendidikan tinggi. Berbeda dengan di pendidikan menengah yang penggunaan TIK belum maksimal. Proses pembelajaran berbasis komputer seperti penggunaan slide power point sebagai media presentasi sedang gencar diadakan di sekolah-sekolah, baik itu SMA maupun SMP. Namun

penggunaan power point tersebut belum cukup membuat siswa makin tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan. Karena sejatinya penggunaan media TIK tidak hanya sekedar menggunakan Komputer, Power point dan proyektor. Materi pelajaran yang digunakan masih bersifat statis, yang masih dominan terdiri atas gambar dan teks.

Meskipun e-learning sangat populer, namun berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh media riset di Amerika menunjukkan bahwa

1. 68% karyawan menolak mengikuti pelatihan menggunakan e-learning. 50%-80% peserta e-learning tidak mengikuti kursus hingga tuntas.
2. Setelah 10 menit, peserta e-learning kehilangan konsentrasi sebesar 35%
3. Setelah 25 menit, peserta e-learning kehilangan konsenstrasi sebesar 75%

Berdasarkan hasil riset tersebut, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mendesain pembelajaran e-learning yang menarik? Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah

1. E-learning tidak menjadikan proses pembelajaran bersifat pasif
2. E-learning justru memberikan ruang untuk interaktifitas
3. Pemahaman e-learning yang baik adalah e-learning dengan konten multimedia yang kompleks perlu ditinjau ulang

Dalam hal keragaman, terdapat empat jenis ragam e-learning yaitu:

1. *Online individual*
Pada ragam ini, peserta e-learning memerlukan sebuah jaringan internet untuk mengakses webserver penyedia konten e-learning.
2. *Offline individual*
Pada ragam ini, menggunakan piranti elektronik yang tidak tersambung ke internet atau intranet. Media yang digunakan berupa CD, harddisk, kaset. Sedangkan pirantinya adalah komputer desktop, laptop, player untuk vcd, dvd maupun kaset.
3. *Kelompok sinkron*
Pada ragam kelompok sinkron, peserta e-learning terdiri atas banyak siswa, menggunakan internet/intranet. Guru dan siswa berinteraksi pada waktu yang sama. Aplikasi yang dapat

digunakan antara lain: *text conference* maupun *audio/video conference*.

4. *Kelompok asinkron*

Pada ragam ini, fitur yang dimiliki hampir sama dengan ragam kelompok sinkron, hanya saja waktu pelaksanaannya yang tidak bersamaan. Aplikasi yang dapat digunakan antara lain: forum, milis, maupun website.

Hal yang paling mudah untuk diterapkan pada guru-guru SMP adalah dengan menggunakan ragam offline individual. Pada ragam ini tidak diperlukan media internet. Sehingga hanya membutuhkan komputer standalone untuk mewujudkan pembelajaran berbasis e-learning. Potensi yang dapat ditawarkan dalam pengembangan konten e-learning ini antara lain :

1. Memperluas kesempatan belajar
2. Meningkatkan efisiensi
3. Meningkatkan kualitas belajar
4. Meningkatkan kualitas mengajar
5. Memfasilitasi pembentukan keterampilan
6. Mendorong belajar sepanjang hayat berkelanjutan
7. Meningkatkan perencanaan kebijakan dan manajemen
8. Mengurangi kesenjangan digital

Sehingga dengan potensi ini maka perubahan paradigma pembelajaran tentunya akan dapat tercapai. Adapun paradigma yang

ingin dicapai setelah penggunaan TIK adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Paradigma Penggunaan TIK

Dari	Ke
teacher-centered instruction	student-centered instruction
single-sense stimulation	multisensory stimulation
single-path progression	multipath progression
single media	Multimedia
isolated work	collaborative work
information delivery	information exchange
passive learning	active/inquiry-based learn.
factual thinking	critical thinking
knowledge-based decision making	informed decision making
reactive response	proactive and planned act.
Isolated artificial context	Authentic real-world context

2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis animasi untuk meningkatkan minat belajar menggunakan e-learning penting dilakukan. Hal ini mengingat pemahaman para guru di sekolah calon mitra mengenai hal tersebut masih dirasa kurang.

3 TUJUAN KEGIATAN

Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam hal pengembangan materi E-Learning berbasis animasi.

4 METODOLOGI

Tahapan pemecahan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Melakukan diskusi dengan para guru di sekolah calon mitra mengenai bahan ajar yang ingin dimasukkan ke dalam sistem E-Learning.
2. Membuat modul pelatihan pembuatan bahan ajar pada E-Learning.
3. Pelatihan pembuatan bahan ajar, bank soal serta evaluasi kemajuan belajar siswa melalui E-Learning.
4. Praktek langsung dalam pembuatan bahan ajar, bank soal serta evaluasinya melalui E-Learning.
5. Mengambil umpan balik dari para guru mengenai pelatihan pembuatan bahan ajar yang telah diberikan melalui penyebaran kuisisioner yang telah disiapkan oleh calon pelaksana

5 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan, peserta menyampaikan memiliki alternative pembuatan materi ajar berbasis e-learning. Dimana sebelumnya selalu menggunakan Microsoft Power Point, maka sat ini memiliki alernatif yaitu menggunakan articulate storyline.

Dari hasil yang didapatkan ternyata materi yang dibuat masih bersifat standar. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena para peserta baru mengenal articulate storyline, sehingga perlu melakukan latihan dalam menggunakannya.

6 KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelatihan mengenai penggunaan *Articulate Storyline* sangat menarik bagi peserta. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme dari peserta dalam mengikuti pelatihan
2. Pembuatan materi ajar berbasis animasi ini masih perlu dikembangkan lagi terutama bagi guru-guru senior karena keterbatasan guru dalam hal mengoperasikan komputer.
3. Materi penjualan masih perlu ditingkatkan. Hal ini ditunjukkan dengan masih standarnya materi yang diinputkan oleh peserta pelatihan.

7 SARAN

Pemahaman lebih lanjut mengenai media ajar berbasis animasi perlu dilaksanakan secara berkesinambungan agar materi yang diterima dapat diimplementasikan dan dapat meningkatkan kualitas materi ajar

8 DAFTAR PUSTAKA

Aunurrahman, 2009, Belajar dan Pembelajaran. Bandung:Alfabeta

[2] Arikunto,S. 2003. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: BUmi Aksara

Brookshear, J.G. 2004. Computer Science Suatu Pengantar. Erlangga, Jakarta.

Darmawan, D. 2007. Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bandung:Arum Mandiri Pers.

<http://elearning.unpad.ac.id> Powered by Joomla!

http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran_elektronik

Nasution, Teknologi Pendidikan (Jakarta: PT. BumiAksara, 2008), 99

Saefudin Sa'ud, Udin, Inovasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2008.

sinarharapan.ekonomi/mandiri (2004/02,17), man01.html

