

MODUL PENGABDIAN MASYARAKAT

Pembuatan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital dan Interaktif



Disusun oleh :

Divisi Pembelajaran Berbasis Digital KKN 79

- | | |
|--------------------------|-------------|
| 1. Nur Syifa'ul Husna | 18081010042 |
| 2. Jenni Maulia Annisah | 18013010029 |
| 3. Mahesa Fahmi Husein | 18025010094 |
| 4. Sella Riski Wulandari | 18012010173 |

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
"VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA
2021

MODUL PENGABDIAN MASYARAKAT
PEMBUATAN MODUL PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA BERBASIS DIGITAL DAN INTERAKTIF



Disusun Oleh:

Divisi Pembelajaran Berbasis Digital KKN 79

- | | |
|---------------------------------|----------------------|
| 1. Nur Syifa'ul Husna | (18081010042) |
| 2. Jenni Maulia Annisah | (18013010029) |
| 3. Mahesa Fahmi Husein | (18025010094) |
| 4. Sella Riski Wulandari | (18012010173) |

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
“VETERAN” JAWA TIMUR
SURABAYA
2021

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Modul : Pembuatan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital dan Interaktif
2. Bidang Pemanfaatan : Pendidikan
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Nur Syifa'ul Husna
 - b. NPM : 18081010042
 - c. Program Studi : INFORMATIKA
 - d. Nomor HP : 08818532807
 - e. Alamat e-mail : nursiva3112@gmail.com
 - f. Perguruan Tinggi : UPN "Veteran" Jawa Timur
4. Lokasi Kegiatan : Kelurahan Tlogopatut, Kabupaten Gresik
5. Anggota Mahasiswa :
- 1. Jenni Maulia Annisah (18013010029)
 - 2. Mahesa Fahmi Husein (18025010094)
 - 3. Sella Riski Wulandari (18012010173)

Gresik, 30 Juli 2021

Ketua Pelaksana,



Nur Syifa'ul Husna

NPM. 18081010042

**Mengetahui,
Dosen Pembimbing Lapangan**

Dr. I Gedhe Susrama Mas Diyasa, S.T., M.T., IPU
NPT/NIDN. 370060602101/0019067008

Kapusdimas LPPM UPN “Veteran” Jawa Timur

Dr. Z. Abidin Achmad, S.Sos., M.Si., M.Ed.
NPT. 373059901701

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah swt atas segala berkah, hidayah, dan rahmat-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan modul Kuliah Kerja Nyata (KKN) secara tepat waktu dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital dan Interaktif. Maraknya virus covid 19 yang semakin meluas tentunya sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar di sekolah, sehingga guru dan siswa dianjurkan untuk tetap berada didalam rumah. Banyaknya kegiatan belajar yang kurang efektif, menarik dan memadai akibat covid 19 dapat diatasi dengan menggunakan teknologi, diantaranya dengan memanfaatkan internet sebagai media untuk proses pembelajarannya.

UPT SD NEGERI 13 GRESIK adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Tlogopatut, Kec. Gresik, Kab. Gresik, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, UPT SD NEGERI 13 GRESIK berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam proses belajar mengajar saat ini yang tidak dapat dilakukan secara offline karena pandemic covid 19, memaksakan pihak sekolah untuk melakukan kegiatan tersebut secara daring dari rumah. Dengan adanya permasalahan tersebut, mendorong penulis untuk membuat sebuah inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai sebagai alat bantu dalam belajar guna meningkatkan mutu pembelajaran dengan mempersiapkan konten berupa portal atau platform digital yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Serta pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif dan menyenangkan.

Penyusunan modul ini, penulis mendapatkan bantuan dari mahasiswa anggota KKN kelompok 79 yang ikut serta membantu dan memberi saran pada program kerja divisi PBD (Pembelajaran Berbasis Digital) sehingga dapat berjalan. Modul ini juga dapat terwujud atas kerjasama dengan UPT SDN 13 Gresik.

Gresik, 30 Juli 2021

DAFTAR ISI

MODUL PENGABDIAN MASYARAKAT	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR	6
1. PENDAHULUAN	7
1.1.Latar Belakang	7
1.2. Tujuan	8
1.3. Sasaran dan Lokasi	8
II. PELAKSANAAN PROGRAM.....	9
2.1. Survey ke UPT SDN 13 Gresik	9
2.1.1. Proses pembuatan media pembelajaran	9
2.1.2. Penyerahan Media Pembelajaran	13
III. PENUTUP.....	15
3.1. Kesimpulan	15
3.2. Saran	15
DAFTAR PUSTAKA	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Survey ke UPT SDN 13 Gresik	9
Gambar 2. Halaman Pembuka Media	11
Gambar 3. Halaman Menu Utama	11
Gambar 4. Halaman Materi.....	12
Gambar 5. Halaman Latihan Soal	12
Gambar 6. Aplikasi BBI	13
Gambar 7. Tampilan Aplikasi	13
Gambar 8. Penyerahan Media Pembelajaran	14
Gambar 9. Sosialisasi Cara Penggunaan Media Pembelajaran	14

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Kecenderuan penggunaan simbol “e” yang diartikan sebagai elektronik, sudah mulai banyak bermunculan dan diaplikasikan di hampir semua bidang. Sebut saja e-education, e-government, e-learning dan lain sebagainya, peran serta guru dalam mengaplikasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara lebih tepat guna amat sangat diperlukan guna lebih memberikan gambaran kepada para generasi muda mengenai pemanfaatan teknologi secara lebih tepat dan lebih bermanfaat. E-learning atau pembelajaran elektronik. E-learning merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika berupa audio, video, perangkat komputer ataupun kombinasi ketiganya (Munir, 2010: 203). Dari istilah E-learning kemudian berkembang lagi menjadi pembelajaran daring (online learning).

Online atau dalam jaringan berarti terhubung dalam jaringan komputer. Menurut Thome, pembelajaran online adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, video, virtual course, animasi teks online, pesan suara, email, conference call, dan video streaming online (Kuntarto, 2017:101). Pembelajaran online dapat diartikan sebagai pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet, atau komputer yang terhubung langsung dan jangkauannya luas dalam pelaksanaannya.

Pelaksanaan pembelajaran online dapat dilakukan melalui sistem pembelajaran terpadu (hybrid learning). Vidiyata, I.K. (2018:51) mengemukakan bahwa blended learning adalah pembelajaran campuran antara kurikulum tradisional dan pembelajaran berbasis teknologi modern pembelajaran.

Pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada bagaimana merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua peserta aktif, yaitu guru dan siswa. Guru adalah pencipta kondisi belajar siswa yang dirancang secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sebagai siswa, siswa adalah orang yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru. Dengan kata lain, pendidikan dan pengembangan guru/guru sangat penting bagi keberhasilan pelaksanaan mata kuliah berbasis TIK.

Penggunaan TIK oleh siswa SD masih dalam masa pertumbuhan, sehingga guru

perlu mempersiapkan kemampuan dan keterampilan untuk menggunakan teknologi. Guru kelas dapat menjadi contoh langsung atau panutan penggunaan perangkat TIK di sekolah. Penggunaan media pembelajaran berbasis internet atau mode online di sekolah dasar merupakan solusi dari tantangan zaman, sekaligus mengefektifkan fungsi literasi digital dan kemampuan teknis sejak kecil. Dengan menggunakan media pembelajaran online diharapkan dapat menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif, menarik, efektif dan efisien serta menjadikan pembelajaran lebih kontekstual.

Salah satu pemanfaatan internet sebagai model pembelajaran daring yang kami sediakan adalah melalui aplikasi dan website dengan nama BBI (Belajar Bahasa Indonesia). Aplikasi ini dapat diinstall di android dan dapat digunakan tanpa menggunakan internet, sedangkan website dapat diakses dimana saja dan kapan aja asalkan terhubung dengan internet. Saat ini Aplikasi BBI dapat diunduh melalui link <https://bit.ly/3ePNU9W> sedangkan, website dapat diakses melalui link <https://bit.ly/3rvPqTM> secara gratis. BBI adalah media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ungkapan sehari-hari yang ditujukan untuk siswa kelas 1 SD. Fitur yang tersedia dalam media tersebut selain materi pembelajaran interaktif yang terdiri dari gambar dan audio, juga terdapat fitur Latihan soal yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi siswa dalam belajar.

1.2. Tujuan

1. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar
3. Proses belajar menjadi lebih menarik
4. Meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik
5. Materi yang disajikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik

1.3. Sasaran dan Lokasi

Sasaran : Siswa Kelas 1 SD

Lokasi : UPT SDN 13 Gresik

II. PELAKSANAAN PROGRAM

2.1. Survey ke UPT SDN 13 Gresik

Survey adalah kegiatan observasi langsung ke lokasi yang dibutuhkan, kegiatan survey ke UPT SDN 13 Gresik sendiri merupakan kegiatan yang selain bertujuan untuk mengobservasi sekolah juga melakukan kegiatan pemaparan ide inovasi pembelajaran yang nantinya akan sangat bermanfaat apalagi di era digital dan pandemi saat ini.



Gambar 1. Survey ke UPT SDN 13 Gresik

2.1.1. Proses pembuatan media pembelajaran

Dalam proses pembuatan media pembelajaran, tools / alat yang dibutuhkan adalah software Articulate Storyline. Articulate Storyline merupakan software yang diluncurkan tahun 2014, software ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. Articulate Storyline menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah guru dalam mengoperasikan.

Multimedia pembelajaran interaktif dengan aplikasi Articulate Storyline diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan suasana belajar yang baru dan menarik serta dapat membantu guru dalam memberikan materi yang sulit untuk dijelaskan. Perpaduan multimedia pembelajaran dan aplikasi Articulate Storyline dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Salim, 2017).

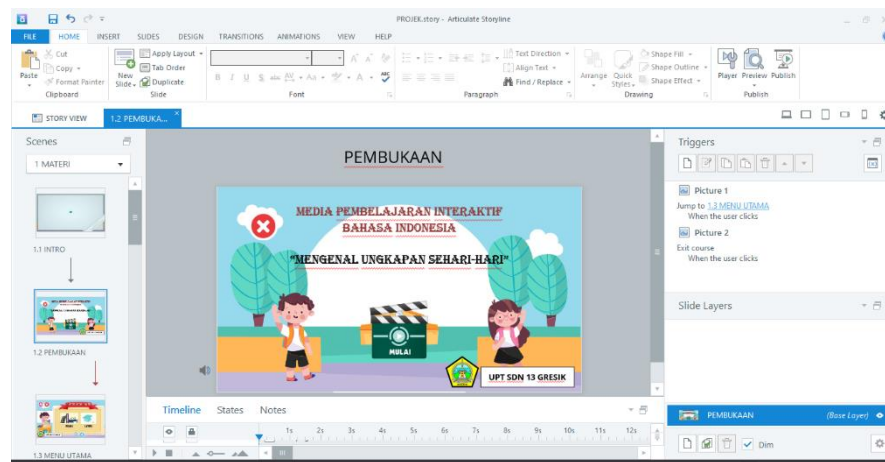
Kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indra penglihatan. Di samping itu, dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar. Namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Rusman, dkk., 2011: 65).

Articulate Storyline adalah software yang berfungsi sebagai media atau presentasi. Mempelajari media dengan software ini sama menyenangkan dengan media interaktif lainnya (Purnama dan Asto, 201). Aplikasi Articulate Storyline merupakan sebuah alat (software) e-learning yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. Untuk itu perlu dipelajari bagaimana cara merencanakan sebuah storyline project, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas Storyline quiz kemudian publikasikan project yang telah dibuat. Articulate digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai tujuan pengguna). Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Sehingga dapat menarik peserta yang mengikuti presentasi tersebut (Pratama, 2018).

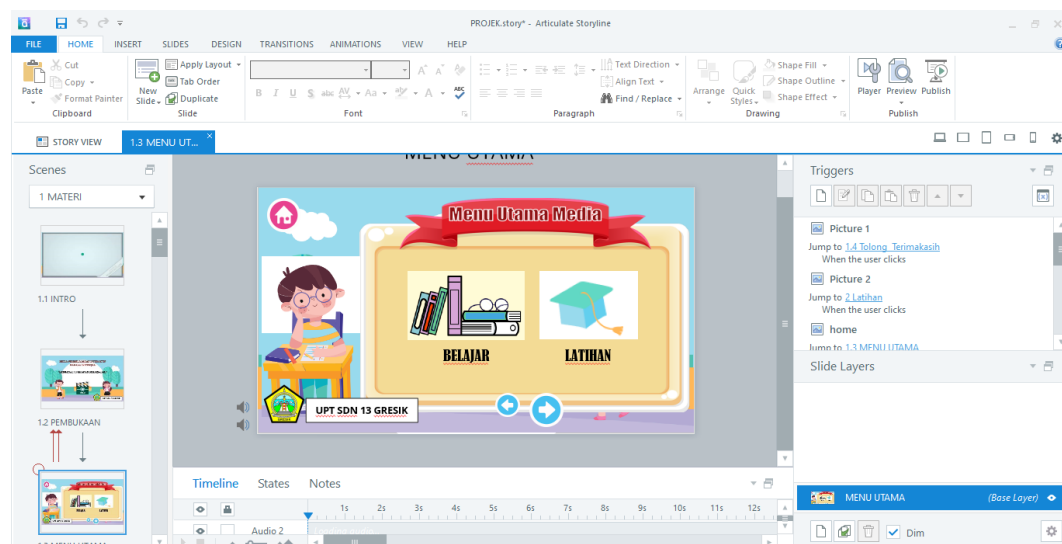
Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline sangat penting untuk pembelajaran karena alasan berikut: (1) memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru, (2) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sebagai solusi dan sebagai alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru (Rafmana, Chotimah, & Alfiandra, 2018).

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam media pembelajaran ini diantaranya adalah media pembelajaran berbasis articulate storyline memuat beberapa konten diantaranya teks, audio, gambar, animasi, serta tes evaluasi . Animasi terdapat pada materi ungkapan sehari-hari, media pembelajaran berbasis articulate storyline diinstal dan diaplikasikan pada PC (Personal Computer)

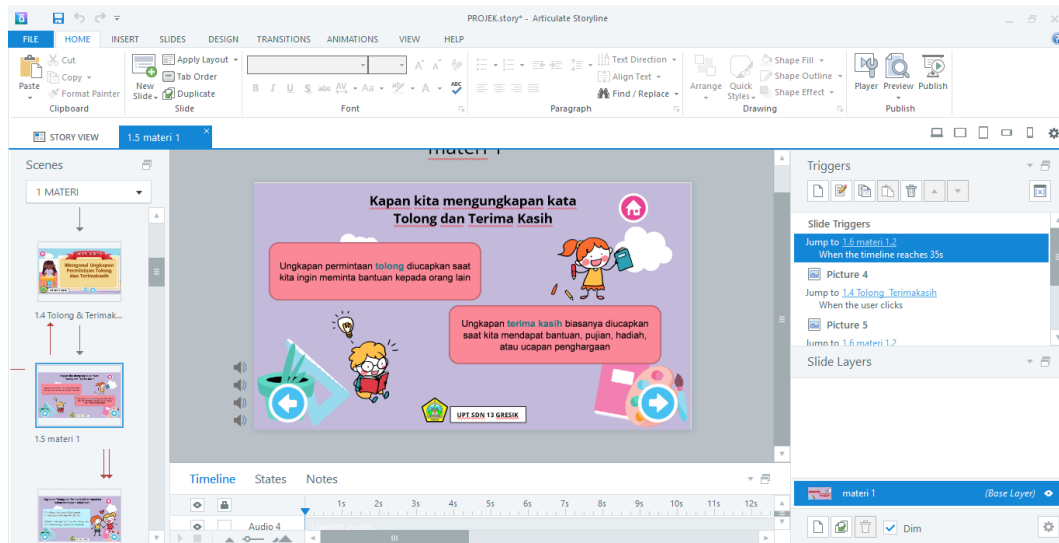
maupun laptop; media pembelajaran berbasis articulate storyline dijalankan pada windows 7 maupun windows 8, windows harus terpasang flash player 10 atau setelahnya untuk menjalankan media pembelajaran berbasis articulate storyline, media pembelajaran berbasis articulate storyline memuat materi tentang ungkapan sehari-hari meliputi ungkapan permintaan tolong, terimakasih, maaf, ajakan, perintah, petunjuk dan pujian serta terdapat evaluasi akhir. Evaluasi materi akhir terdiri dari 10 soal pilihan ganda.



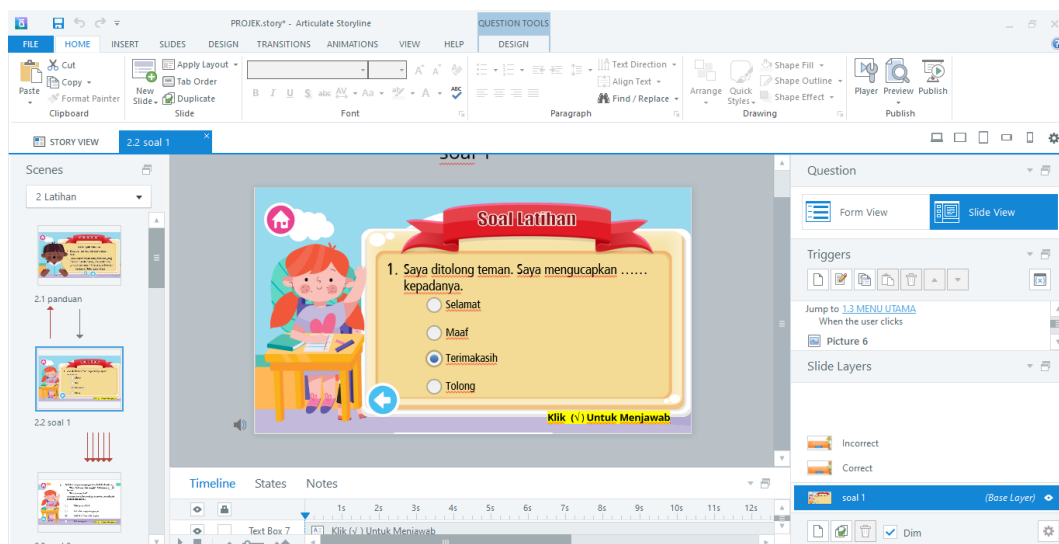
Gambar 2. Halaman Pembuka Media



Gambar 3. Halaman Menu Utama



Gambar 4. Halaman Materi



Gambar 5. Halaman Latihan Soal

Lalu untuk mengubah file articulate storyline menjadi apk kami menggunakan software Website 2 APK Builder Pro. Website 2 APK Builder merupakan sebuah aplikasi berbasis komputer yang di buat khusus untuk membuat aplikasi beresktensi apk atau android yang didalamnya adalah situs web ataupun blog dimiliki. Hasil aplikasi yang telah dibuat pada Website 2 APK Builder nantinya akan dapat di instal di hp andoid bahkan bisa di publikasikan ke Playstore asalkan sudah memiliki akun Playstore Developernya. Sedangkan proses menjadikan file articulate storyline menjadi website, kami terlebih dahulu

mengupload file tersebut ke google drive lalu diubah ke bentuk website menggunakan situs DriveToWeb yang dapat diakses melalui link <https://drv.tw/> .



**BBI - Belajar Bahasa
Indonesia_1_1.0.apk**

23.96MB | 25/07/2021 05:42

Gambar 6. Aplikasi BBI



Gambar 7. Tampilan Aplikasi

2.1.2. Penyerahan Media Pembelajaran

Penyerahan aplikasi, link website dan sosialisasi cara penggunaan kami lakukan pada hari Senin, 26 Juli 2021 di UPT SDN 13 Gresik kepada Ibu Erfin selaku wali kelas 1 dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Aplikasi BBI dapat diunduh melalui link <https://bit.ly/3ePNU9W> sedangkan, website dapat diakses melalui link <https://bit.ly/3rvPqTM> secara gratis.



Gambar 8. Penyerahan Media Pembelajaran



Gambar 9. Sosialisasi Cara Penggunaan Media Pembelajaran

III. PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Melalui modul ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran dan dapat membantu tenaga pendidik / guru terutama guru UPT SDN 13 Gresik sehingga dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta platform yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran agar lebih interaktif dan menarik di masa pandemic covid-19.

3.2. Saran

Saran yang dapat diberikan terkait hasil dari kegiatan ini yaitu:

- (1) Guru di sekolah binaan diharapkan dapat membuat dan mengembangkan metode pembelajaran multimedia di atas media lain agar pembelajaran lebih menarik, inovatif dan interaktif.
- (2) Sekolah lain yang tidak berpartisipasi dalam aktivitas ini dapat menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Dengan adanya antusiasme dan respon positif dari para pengajar program ini dalam memberikan pembelajaran multimedia interaktif, diharapkan kegiatan seperti ini dapat terulang kembali sambil berlanjut dalam kerangka yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2016, November 12). *Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD*. Retrieved from <http://pusdatin.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/#:~:text=Articulate%20Storyline%20adalah%20sebuah%20perangkat,yang%20lebih%20komprehensif%20dan%20kreatif.>
- Anonim. (n.d.). *Website 2 APK Builder, Cara Menggunakan Website 2 APK Builder*. Retrieved from <https://somadrug1.blogspot.com/2018/05/website-2-apk-builder-cara-menggunakan.html>
- Darnawati, J. L. (2019). PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 8-16.
- Minanti Tirta Yanti, E. K. (2020). PEMANFAATAN PORTAL RUMAH BELAJAR KEMENDIKBUD SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5, 2.
- Tekege, M. (2017). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN SMA YPPGI. *JURNAL FATEKSA: Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, 2, 2.
- Yumini, S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA DIKLAT TEKNIK ELEKTRONIKA DASAR DI SMK NEGERI 1 JETIS MOJOKERTO. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 04 Nomor 03*, 845 - 849.