

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA FOTONOVELA MENGUNAKAN APLIKASI *PORTABLE* BAGI GURU SD

Ema Butsi Prihastari¹ dan Ratna Widyaningrum²

Abstract

The development of information and communication technology is simultaneous with education in Indonesia. The material taught is not interesting if it is only what it is in the textbooks. Learning resources for primary education should be presented by using the media that invites the students to get closer to the environment. The use of the image to explain the content of the material is one of the alternatives. The Purpose of this community service program was to deliver insight and skill like portable application usage such as Flip Book Maker and Comic Life for creating photonovela media to elementary school teachers. This outreach was conducted at SDN Prawit I no. 69. The method of implementation of community service include: 1) preparation, 2) implementation of training includes the presentation of the material, practice assignments, evaluation activities, and reflection and closure activities. External Targets expected are primary school teachers who follow the making of photonovela media training can apply them yourself on the material to be taught to learners, and to document them in the form of a CD to be used to teach the next. Teachers who attend training can adjust in accordance with the most recent knowledge developments.

Keywords: *media, photonovela, portable applications*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat dewasa ini berpengaruh di segala bidang pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran di Sekolah Dasar sangatlah penting agar siswa memiliki kemampuan memahami konsep, menjelaskan, mengaplikasikan, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan gagasan dengan baik. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran

tersebut, di dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media yang menarik. Salah satunya guru dapat memfasilitasi siswa dengan pembelajaran yang efektif, yaitu menyajikan media ajar yang berkualitas.

Buku teks yang digunakan di sekolah sekarang ini hanya menyajikan ilustrasi sebagai variasi saja, belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Kemudian, minat membaca siswa di pendidikan dasar yang rendah menyebabkan

hasil belajar mereka juga rendah. Siswa cenderung menyukai buku-buku yang bergambar seperti komik sehingga siswa lebih mudah mengingat kembali. Menurut Ginting dalam Wahyuningsih (2011) minat dapat timbul jika siswa tertarik akan sesuatu yang dibutuhkan atau yang dipelajari bermakna bagi dirinya. Salah satunya dengan penggunaan gambar-gambar yang mengandung makna.

Penggunaan gambar untuk memperjelas konten materi dipelopori oleh John Amos Comenius yang digunakan untuk pendidikan anak-anak. Penggunaanya berkembang menjadi komik, kartun, fotonovela, dan buku cerita bergambar. Studi yang dilakukan oleh Parlato dkk dalam Ida Nuhaidah dkk (2005) media-media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas. Media yang menyerupai komik atau cerita bergambar dengan menggunakan foto-foto, film sebagai ilustrasinya disebut sebagai fotovela. Menurut Djohani et al (2007:70) fotonovela merupakan media visual yang memiliki karakteristik umum yaitu mudah dibuat secara sederhana, murah biayanya, sesuai dengan emosional siswa, mudah dipersiapkan dan digunakan, sangat praktis perawatannya, serta tema yang diangkat dari kondisi nyata siswa. Bentuk dalam media

cetaknya dapat berupa buklet, dongeng digital atau tayangan power point slide (dalam Arista, et al,2013).

Fotonovela dibuat penuh oleh guru baik dari penentuan tema, pembuatan cerita dan skenario, pengambilan foto, proses dialog, dan rumusan hasil dialog. Penggunaan fotonovela dalam pembelajaran di SD dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Dimana tidak dibatasi ruang dan waktu sehingga, siswa bisa mempelajarinya di luar kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2010:10) bahwa pembelajaran menggunakan media fotonovela dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa. Untuk pembuatan media fotonovela maka, diperlukan software pendukung yang mudah digunakan bagi guur-guru SD.

Salah satunya menggunakan aplikasi *portable* yang sedang berkembang untuk membuat media ajar menjadi lebih menarik, sederhana, dan mudah membuat. Dalam pengabdian masyarakat ini tim menggunakan aplikasi *Flip Book Maker* dan *Comic Life*. *Flip Book Maker* merupakan salah satu software yang digunakan untuk menyajikan modul dengan tampilan elektronik. Fungsinya untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah

buku. File materi ajar dengan bentuk file pdf, image atau photo, mp3, video, dapat diunggah menjadi sebuah buku atau album fisik ketika dibuka per halamannya. Hasil akhir dapat disimpan dalam format.swf, .exe, .html (Wijayanto dan Muhammad Saifudin Zuhri, 2014). Sedangkan *Comic Life* berfungsi untuk merangkai file-file image menjadi komik. Jadi, kedua aplikasi *portable* tersebut akan menjadi software yang membantu guru membuat media fotonovela dalam kegiatan ini.

Berdasarkan survei yang dilakukan di SD Negeri Prawit I No. 69, terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan media sebagai sumber belajar siswa diantaranya, penguasaan teknologi informasi yang masih terbatas, pembelajaran yang tidak pernah dilakukan di luar sekolah seperti halaman sekolah, media belajar yang digunakan hanya buku teks saja, dan rendahnya keinginan guru untuk mengeksplorasi materi ajarnya, motivasi siswa untuk belajar berkurang. Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru, siswa cenderung menyukai komik dibandingkan bacaan-bacaan yang lain. Padahal, tidak semua guru dapat membuat komik. Dibutuhkan waktu yang lama untuk mendesain komik yang imajinatif dan disesuaikan dengan

kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga, perlu adanya inovasi baru berupa media pembelajaran yang hampir menyerupai komik yaitu fotonovela.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pelatihan ini sangat penting untuk diselenggarakan. Pelatihan pembuatan media fotonovela menggunakan aplikasi *portable* yang akan dikembangkan dan diterapkan bagi guru SD ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan relatif dan mudah. Dengan dikuasainya media fotonovela oleh para guru diharapkan siswa akan merasa tertarik dan senang terhadap materi yang diajarkan guru, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Objek yang menjadi sasaran kegiatan ini berjumlah 12 orang, yang terdiri dari guru bidang studi dan guru kelas di SD Negeri Prawit I No. 69 sejumlah 15 orang. Pemilihan objek dan lokasi dikarena beberapa permasalahan yang telah dikemukakan terutama dalam pembuatan dan penerapan media pembelajaran. Disamping itu, pertimbangan lain adalah permohonan pihak guru-guru agar dilatih untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Sehingga, pelatihan yang akan diadakan benar-benar sesuai dengan

kebutuhan sekolah yang akan menjadi sasaran pengabdian.

Tujuan pengabdian ini ialah memberikan kemampuan kepada peserta agar mendapat tambahan wawasan ilmu pengetahuan tentang pembuatan media fotonovela dengan menggunakan aplikasi *portable* serta memberikan teknik pelatihan kepada peserta agar dapat membuat media fotonovela dengan menggunakan aplikasi *portable*.

METODE

Pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri Prawit I No. 69 yang terletak di Nusukan, Surakarta dengan waktu pelaksanaan bulan April sampai dengan Mei 2015. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan praktik secara langsung. Dalam pelatihan ini akan diberikan beberapa kegiatan yang meliputi penyajian materi dan praktik pembuatan media fotonovela oleh para peserta pelatihan. Adapun langkah yang akan ditempuh dalam kegiatan ini mencakup beberapa tahap sebagai berikut.

A. Persiapan

Tahap awal yang dilakukan adalah 1) melakukan koordinasi internal untuk perijinan dan merencanakan pelaksanaan

operasional, 2) penentuan dan rekrutmen peserta pelatihan, 3) pembuatan instrumen kegiatan, dan 4) persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi.

B. Pelaksanaan Pelatihan

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media fotonovela menggunakan aplikasi *portable* ini terdiri dari empat tahapan, yaitu:

1. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan aplikasi *portable* yaitu *Flip Book Maker* dan *Comic Life* untuk membuat media fotonovela. Penyajian ini diploting dalam 1 kali tatap muka. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri sesuai dengan bidang keahliannya.

2. Penugasan Praktik

Pada akhir materi peserta diberikan tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya. Dalam pelatihan ini para guru ditugaskan untuk membuat satu produk media fotonovela sesuai mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Tim pengabdian mendampingi, memandu, dan mengarahkan serta memberikan

solusi apabila timbul permasalahan selama penugasan praktik.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari hasil tugas praktik para peserta yang ada. Peserta menampilkan hasil produk media fotonovela dan dievaluasi bersama-sama.

4. Refleksi dan Penutupan Kegiatan

Di akhir kegiatan peserta dan tim pengabdian melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Setelah semua kegiatan yang direncanakan terlaksana, kemudian ditutup dan pemberian pesan kepada peserta untuk memperbaiki kualitas tampilan media dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran

masyarakat dapat diketahui bahwa yang semula peserta belum pernah menggunakan aplikasi *portable* dalam pembuatan media pembelajaran khususnya fotonovela, dengan adanya pelatihan pembuatan media fotonovela maka guru menjadi terampil dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dan disesuaikan dengan karakteristik siswa serta lingkungan sekolah. Guru mendapatkan pengetahuan baru tentang jenis-jenis media pembelajaran dan dapat mengembangkan sendiri sesuai dengan kebutuhan. Target yang direncanakan bahwa dari jumlah peserta yang mengikuti pelatihan yaitu 10 orang tetapi pada pelaksanaannya guru yang hadir 12 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru-guru antusias untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat. Hal ini dirasa cukup berhasil mengingat bahwa guru yang hadir melebihi target. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan setelah pengabdian, banyak komentar positif berkaitan dengan media pembelajaran yang dibuat. Guru merasa sangat terbantu untuk membuat media pembelajaran, dan siswa pasti akan lebih mudah dan senang selama mengikuti proses pembelajaran. Para guru berharap ada keberlanjutan dari proses pengabdian masyarakat yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatnya kemampuan dan keterampilan guru SDN Prawit I No.69 Surakarta dalam pembuatan media fotonovela dengan menggunakan aplikasi *portable*. Berdasarkan evaluasi dan simulasi pada pelatihan dari kegiatan pengabdian

Diharapkan setelah kegiatan ini pada tahun ajaran berikutnya akan ada program kerja yang berisi kegiatan pelatihan yang terkait dengan media pembelajaran, model-model dan metode pembelajaran sebagai pelatihan lanjutan yang cukup diminati oleh guru SD.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian sebelumnya maka dapat disampaikan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat bagi guru SDN Prawit I No.69 Surakarta menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: 1) pelatihan pembuatan media fotonovela menggunakan aplikasi *portable* yang dilaksanakan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran;

2) upaya peningkatan keterampilan pembuatan media fotonovela telah disampaikan dalam ceramah dan pelatihan selama dua hari; dan 3) guru-guru menghasilkan produk berupa media fotonovela yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan pada pengabdian selanjutnya yaitu program pelatihan pembuatan media fotonovela menggunakan aplikasi *portable* ini diharapkan dapat dilanjutkan dan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran diperlukan adanya sosialisasi yang lebih intensif oleh pihak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arista, et al. 2013. "Kajian Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Fotonovela Berbasis Pendidikan Karakter". *Seminar Nasional 2nd Lontar Physics Forum*. ISBN:978-602-8047-80-7.
- Djohani, et al. 2007. Panduan untuk fasilitator infomobilisasi, mengembagkan media komunikasi berbasis masyarakat. Jakarta: Tim Partnership fore e-prosperity the poor (Pe-PP) Bappenas_UNDP.
- Wahyuningsih, Ary. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal PP* Vol.1, No. 2 Desember.

Wijayanto dan Muhammad Saifudin Zuhri. 2014. “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flip Book Maker* Dengan Model *Project Based Learning* Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika”. *Prosiding Mathematics and Sciences Forum*. ISBN 987-602-0960-00-5.

Wibowo, Latif. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Menggunakan Fotonovela pada Pokok Bahasan Gerak. IKIP PGRI Semarang.