

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN METODE DIGITAL STORY

**Muhammad Taufik Hidayat¹⁾, Teuku Junaidi²⁾,
Muhammad Yakob³⁾, Azrul Rizki⁴⁾, Nuriana⁵⁾, Darwan⁶⁾**

^{1,2,3,4,5)}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra

⁶⁾Guru Bahasa Indonesia MAN 2 Langsa

muhammادتaufik89@unsam.ac.id

Abstract

This program aims to provide good practices in creative and innovative learning by utilizing the concept of digitization. The book "Digital Story-Based Learning Media Local Wisdom" is the result of a collaboration between the teacher and the proposing team which contains the subject matter of digital story learning. The results of the study in community service activities carried out with teachers at MGMP are used as the main points in the book so that teachers' problems in teaching texts in schools can be resolved. The service participants were 15 Indonesian MGMP teachers at Madrasah Aliyah Level in Langsa City. The method of implementing community service activities is carried out in three stages, namely the preparation stage for community service, the training stage for using the media, and the monitoring and evaluation stage. The result of this activity was that the MGMP Indonesian Language MA Level M.A teachers in Langsa City gave a positive response in this activity as evidenced by the practice of digital stories in the introduction of procedural texts and narrative texts. From the implementation of the PKM program activities, it can be concluded that the use of Digital Story Media is very helpful for teachers in the Indonesian language learning process and is easy to apply in the classroom. Currently, there are 85% of teachers in the Indonesian MGMP Madrasah Aliyah who master the techniques and methods for producing digital story-based teaching media.

Keywords: Training, Interactive multimedia, digital story.

Abstrak

Program ini bertujuan untuk memberikan praktik baik dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan konsep digitalisasi. Buku "Media Pembelajaran Digital Story Berbasis Kearifan Lokal" merupakan hasil kolaborasi antara guru dan tim pengusul yang memuat tentang perihal pembelajaran digital story. Hasil kajian dalam kegiatan pengabdian yang dilakukan bersama guru di MGMP dijadikan poin utama dalam buku sehingga permasalahan guru dalam pengajaran teks di sekolah dapat teratasi. Peserta pengabdian adalah 15 orang guru MGMP Bahasa Indonesia Tingkat Madrasah Aliyah di Kota Langsa. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan pengabdian, tahap pelatihan penggunaan media, dan tahap monitoring dan evaluasi. Hasil kegiatan ini adalah guru MGMP Bahasa Indonesia Tingkat M.A Kota Langsa memberikan respon yang positif dalam kegiatan ini dibuktikan dengan praktik digital story pada pengenalan teks prosedur dan teks narasi. Dari pelaksanaan kegiatan program PKM ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Media Digital Story sangat membantu guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan mudah diaplikasikan di dalam kelas. Saat ini, terdapat 85% guru di MGMP Bahasa Indonesia Madrasah Aliyah yang menguasai teknik dan metode untuk menghasilkan media ajar berbasis digital story.

Kata kunci: Pelatihan, Multimedia Interaktif, Digital Story.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, hal yang paling dibutuhkan adalah perkembangan proses pembelajaran yang inovatif dan terintegrasi. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika saling adanya timbal balik antara pengajar dan peserta didik dengan teknologi pembelajaran. Pembelajaran di era digital membutuhkan inovasi yang dilakukan oleh guru dalam memberikan pelajaran dengan konsep digitalisasi. Salah satu yang langsung memiliki dampak adalah pengembangan bahan ajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Guru di MGMP Bahasa Indonesia Kota Langsa masih mengalami kesulitan dalam merencanakan pembelajaran dengan konsep digitalisasi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, proses pembelajaran yang dilaksanakan pada MAN 2 Langsa masih dilakukan secara tradisional dengan bahan ajar manual berupa alat peraga kertas. Berdasarkan hal diskusi tersebut dengan mitra di MGMP M.A Bahasa Indonesia di Kota Langsa, masih ada guru-guru di Kota Langsa yang belum memahami konsep digitalisasi.

Berdasarkan hasil diskusi dengan mitra saat kegiatan MGMP di MA Kota Langsa diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di MGMP Kota Langsa belum menerapkan proses pembelajaran menulis yang terintegrasi dengan sistem digital. Permasalahan prioritas yang dikeluhkan mitra di MGMP MA Kota Langsa adalah proses pembelajaran menulis di M.A Kota Langsa yang tidak mengadopsi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selanjutnya, guru belum menguasai pembelajaran dengan konten digital sehingga guru hanya membekali siswa dengan teks dasar dan menugaskan siswa untuk

mengembangkan teks menjadi paragraf yang utuh. Menulis teks adalah materi yang paling rumit di M.A, seharusnya dilakukan inovasi agar siswa mampu mencerna siklus penulisan dengan baik. Ada beberapa siklus dalam menulis yang hendaknya dipahami siswa yaitu (1) merencanakan ide terkait teks yang akan dikembangkan dengan metode digital story, (2) pembuatan media pembelajaran dengan metode digital story, (3) revisi produk, (4) tahap pengembangan dan lanjutan (inkubasi), dan (5) publikasi. Ke lima tahapan tersebut tidak bisa serta merta diajarkan dengan pola ceramah atau media manual. Siswa harus diberikan contoh gambaran dari setiap tahapan dalam bentuk video atau gambar yang dapat memberikan gambaran nyata pada siswa. Salah satu media yang cocok untuk penggambaran menulis teks adalah digital story³. Untuk mengembangkan alur cerita yang real dan dikenal oleh siswa, salah satu konten yang dapat diproduksi oleh guru adalah kearifan lokal yang berupa cerita-cerita di yang berkembang di masyarakat. Cerita tersebut dipublikasi oleh guru dalam bentuk digital *story*. Digital story bisa berupa teks yang didigitalisasi atau audio-video yang bersumber dari media elektronik⁴.

Media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal sudah banyak dikembangkan oleh dosen dan guru dalam proses pembelajaran. Namun, konten yang dihasilkan memiliki banyak perbedaan. Salah satu adalah bentuk kearifan lokal yang dipakai oleh guru untuk pembelajaran menulis dan literasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Perbedaan signifikan antara pengabdian yang diusulkan ini dengan pengabdian lain adalah penggunaan konten digital story. Guru akan diajarkan cara pembuatan media pembelajaran digital dengan

pemanfaatan konsep video dan audio yang berupa pemaparan tentang pembelajaran. Artinya, siswa belajar dengan menggunakan media video yang dikreasikan guru untuk pendalaman materi. Hal ini dikhususkan agar siswa tidak belajar secara monoton sehingga muncul ketertarikan pada siswa dalam memahami pelajaran. Selama ini, media digital yang digunakan hanya berupa media pembelajaran berupa digitalisasi tulisan seperti website, blog, LMS, atau aplikasi digital lainnya yang berupa digitalisasi teks, bukan berupa audio-visual. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan media digital story menjadi suatu hal baru yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan dapat dipelajari secara berulang oleh siswa di kesempatan-kesempatan lainnya baik di rumah atau dimana saja.

Tujuan utama kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan konten digital dan pembuatan bahan ajar digital dalam proses menulis teks. Kegiatan ini berkaitan dengan IKU 5 Universitas yaitu meningkatnya hasil kerja dosen yang digunakan oleh masyarakat atau mendapatkan rekognisi internasional. Secara langsung, pengabdian ini juga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemahasiswaan terutama bidang kurikulum dan pembelajaran yang ada di Universitas Samudra.

Bahan ajar adalah hal yang sangat penting untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya penulisan teks. Teks tidak dapat serta merta ditulis oleh siswa tanpa arahan dan penjelasan yang detail. Merujuk pada Kurikulum Merdeka dan pembelajaran digital yang dikembangkan oleh Kemendibudristek, semua media pembelajaran dan bahan ajar harus dikonsepsikan secara digital

agar bisa dipelajari oleh siswa secara daring maupun luring dalam konsep *blended learning*⁵. MGMP Bahasa Indonesia yang merupakan kumpulan guru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kota Langsa membutuhkan pelatihan yang diberikan kepada guru terkait pengembangan bahan ajar berbasis digital. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di MGMP MA Kota Langsa, ada beberapa permasalahan yang dihadapi mitra yang berkaitan penulisan bahan ajar. Berikut penjabarannya: : Guru belum menggunakan konsep digital dalam pembelajaran; Guru bahasa Indonesia di MGMP MA Kota Langsa belum mampu mengembangkan bahan ajar berbasis digital; Guru tidak memiliki kecakapan dalam memanfaatkan teknologi digital dan konten berbasis digital dalam pengajaran menulis teks di M.A

Dari ketiga solusi yang diberikan tersebut, luaran yang akan dicapai adalah adanya bahan ajar yang dihasilkan guru dalam bentuk konten digital dengan metode digital story. Masing-masing guru menghasilkan sebuah bahan ajar yang digunakan untuk mengajarkan teknis penulisan teks kepada siswa. Target utama yang diharapkan dalam pengabdian ini adalah guru dapat mengaplikasikan konten digital dalam pembelajaran dan mampu menghasilkan sebuah bahan ajar yang berbasis digital guna memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran dan penulisan teks di M.A. Dengan adanya pelatihan ini, guru diharapkan mampu untuk menghasilkan bahan ajar yang terintegrasi digital sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis.

Hasil riset yang telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti termasuk tim pengusul menyatakan bahwa konsep bahan ajar digital mampu

meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis. Oleh karena itu, guru harus memahami konsep pembelajaran digital untuk mewujudkan hal tersebut. Riset tentang penerapan model literasi digital berbasis sekolah pernah dilakukan oleh Karaman, dkk⁶. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 dengan judul “Penerapan Model Literasi Digital Berbasis Sekolah untuk Membangun Konten Positif pada Internet”. Keterbaruan yang dikembangkan oleh Karaman, dkk. adalah penggunaan metode literasi digital berbasis sekolah. Program literasi sekolah yang dijalankan adalah literasi perpustakaan, literasi media, literasi visual, dan literasi teknologi dan digital. Metode ini dianggap lebih memudahkan siswa dalam mengembangkan alur pikir. Teknik *literasi digital* adalah teknik yang terdiri atas pola-pola yang memuat pemikiran, konsep, atau materi yang kemudian dikembangkan kedalam bentuk IPTEK. Siswa dapat memahami alur secara sederhana dan kemudian mengaitkannya menjadi pembelajaran berbasis jejak digital. Penelitian tersebut berpusat di PKMS Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo. Pengembangan bahan ajar dengan menggunakan literasi digital terkait dengan pengembangan IPTEK yang terdigitalisasi. Artinya, siswa hanya disuguhkan materi bahan ajar dengan konsep alur pikir yang dibagikan oleh guru. Siswa sekarang membutuhkan sistem bahan ajar yang terkoneksi dan terintegrasi dengan dunia digital berupa audio-video salah satunya adalah *digital story*. Hal itu dilakukan untuk menyongsong proses pembelajaran yang atraktif, dinamis, dan efektif sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Riset tersebut menghasilkan suatu simpulan bahwa siswa lebih mudah

memahami pembelajaran dengan konsep digital dengan metode ceramah.

Pada pelatihan ini tim pengabdian berupaya untuk memotivasi guru MGMP Bahasa Indonesia agar bersemangat dan mampu menghasilkan sebuah tulisan bagi guru-guru yang mengabdikan di sekolah tersebut. Merujuk pada hal itu, pengusul meyakini bahwa kegiatan pelatihan yang diberikan kepada mitra akan memiliki manfaat yang besar kepada guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan adaptasi teknologi serta inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman (Hidayat dkk., 2021).

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah pada masa digitalisasi hendaknya memuat tentang produk digital dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dipelajari oleh peserta didik baik secara daring maupun pembelajaran tatap muka. Pengabdian ini menekankan pada proses pembuatan bahan ajar dengan metode digital story untuk memudahkan siswa dalam memahami teknis menulis teks di M.A. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru khususnya mitra pengabdian yang bernaung dibawah MGMP Mata pelajaran Bahasa Indonesia M.A. di Kota Langsa.

Masalah prioritas yang dihadapi oleh guru bahasa Indonesia Kota Langsa yaitu kesulitan dalam merencanakan pembelajaran dengan konsep digitalisasi. Proses pembelajaran masih dilakukan secara tradisional dengan bahan ajar manual berupa alat peraga kertas. Permasalahan prioritas yang dikeluhkan mitra di MGMP MA Kota Langsa adalah proses pembelajaran menulis di M.A Kota Langsa yang tidak mengadopsi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan konsep digitalisasi. Selanjutnya, guru belum

menguasai pembelajaran dengan konten digital sehingga guru hanya membekali siswa dengan teks dasar dan menugaskan siswa untuk mengembangkan teks menjadi paragraf yang utuh. diskusi dan observasi yang dilakukan oleh tim pengusul di MGMP Kota Langsa diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di MGMP Kota Langsa belum menerapkan proses pembelajaran menulis yang terintegrasi dengan sistem digital. Berdasarkan penjabaran permasalahan yang dihadapi oleh mitra, ada beberapa solusi yang dapat ditawarkan oleh tim pengabdian. Solusi tersebut antara lain (1) memberikan pelatihan kepada guru untuk menggunakan konsep digital dalam pembelajaran khususnya pembelajaran menulis teks. (2) Tim pengabdian memberikan pelatihan dan bimbingan kepada guru bahasa Indonesia di MGMP MA Kota Langsa untuk mengembangkan bahan ajar berkonsep pada digitalisasi. Pada saat pelatihan, guru akan diberikan konsep dan teknis penulisan bahan ajar berbasis digital serta memberikan pembimbingan secara teknis untuk mengaplikasikan konten digital di gawai atau laptop secara langsung. Terakhir, (3) solusi yang diberikan atas permasalahan mitra yaitu workshop atau praktik kepada guru untuk memanfaatkan teknologi digital dan konten berbasis digital dalam pengajaran menulis teks di M.A. Adapun untuk melaksanakan kegiatan pengabdian secara lengkap akan dilakukan dengan beberapa tahapan. Adapun tahapan yang telah dirancang antara lain, (1) Telaah dan penentuan mitra, (2) Observasi ke lokasi mitra, (3) Identifikasi Permasalahan mitra, (4) Penentuan permasalahan prioritas mitra, (5) Identifikasi solusi bagi mitra, (6) Penentuan Solusi bersama dengan mitra, (7) Pelaksanaan Pengabdian dan

Penerapan Solusi, (8) Melakukan validasi dan evaluasi. Ke delapan tahapan tersebut dilakukan secara tertib sehingga permasalahan prioritas yang dikeluhkan oleh mitra dapat terselesaikan dengan baik. Hal terakhir adalah evaluasi secara berkala yang dilaksanakan pada setiap pertemuan MGMP Bahasa Indonesia M.A di Kota Langsa.

METODE

Adapun alur kegiatan Pelaksanaan Pengabdian yang akan dilaksanakan dapat digambarkan seperti bagan alir berikut.

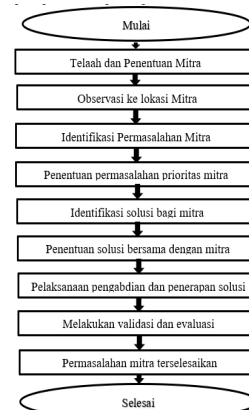
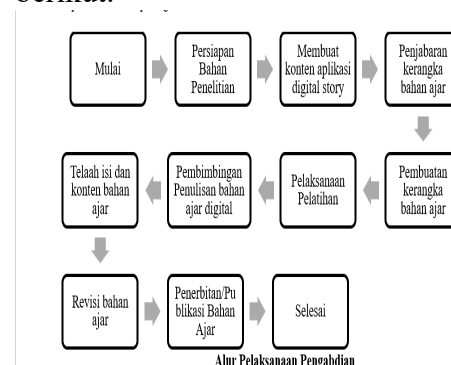


Diagram Alir Pelaksanaan Pengabdian

Adapun tahapan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penulisan bahan ajar berbasis digital dengan metode digital story adalah sebagai berikut.



Alur Pelaksanaan Pengabdian

Pada proses pelaksanaan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam membuat bahan ajar, partisipasi mitra sangat dibutuhkan.

Mitra terlibat secara langsung sebagai peserta dalam pelatihan. Mitra yang berupa kumpulan guru bahasa Indonesia di MGMP MA Kota Langsa dilibatkan dalam setiap tahapan secara langsung dan menjadi objek utama dalam pengabdian. **Mitra berkontribusi** dalam pembuatan konten digital story, penjabaran teknik menulis teks, pembuatan kerangka bahan ajar, pelaksanaan pelatihan, dan penulisan bahan ajar. Guru sebagai mitra juga dilibatkan dalam proses revisi bahan ajar yang dihasilkan sehingga dapat menghasilkan suatu bahan ajar yang layak diterbitkan dan dipublikasikan pada siswa.

Evaluasi terhadap penyelenggaraan pengabdian yang dilakukan berupa pembuatan bahan ajar dengan metode digital story ini dilakukan setiap minggu dalam kegiatan MGMP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MA. Pengusul yang merupakan narasumber aktif di MGMP MA Kota Langsa akan mereview progres dari kerja guru dalam membuat bahan ajar dengan metode digital story yang diaplikasikan dalam proses menulis teks di SMA/MA. Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini selesai, tim pengusul akan secara aktif merevisi dan mendampingi pembuatan bahan ajar pada jadwal MGMP di Langsa sehingga proses pembuatan bahan ajar/buku dapat terealisasi sampai penerbitan dan siap digunakan oleh guru dalam mengajar. Jumlah peserta pada pelatihan ini berjumlah 15 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan: Identifikasi Pengetahuan Guru Terhadap Aplikasi Digital Story

TIM PKM Universitas Samudra melakukan beberapa tahapan dalam

pelaksanaan kegiatan. Kegiatan dimulai dengan tahapan perencanaan yang telah disusun secara matang sebelum proses pelaksanaan kegiatan ke depannya. Sesuai perencanaan dan analisis kebutuhan, mitra yang dipilih oleh TIM Pengabdian Universitas Samudra adalah MGMP Bahasa Indonesia Madrasah Aliyah (MA) di Kota Langsa. Tim Pengabdian dan Mitra sepakat untuk menuntaskan beberapa permasalahan antara lain pembuatan media ajar Bahasa Indonesia, pembuatan media ajar berbasis multimedia interaktif, dan pembuatan konten digital dalam dunia pendidikan.



Gambar 1. Tahap perencanaan : identifikasi Pengetahuan Guru Terhadap Multimedia Interaktif

Berdasarkan beberapa kali melakukan proses observasi di MGMP Bahasa Indonesia M.A diketahui bahwa masih ada beberapa kekurangan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran terkait materi di sekolah. Kegiatan yang dilakukan di MGMP Bahasa Indonesia M.A disepakati untuk pengembangan keahlian guru dalam membuat media belajar digital. Pada tahapan perencanaan, tim PKM yang terdiri dari 3 orang dosen FKIP Universitas Samudra yaitu Muhammad Taufik Hidayat, S.Pd., M.Pd. sebagai ketua. Selanjutnya Muhammad Yakob, S.Pd., M.Hum. dan Drs. Teuku Junaidi, M.Pd. sebagai anggota pengabdian. Tim memiliki tugas masing-masing dalam proses pelaksanaan pengabdian. Begitu

juga dengan pembantu lapangan dan petugas telaah data yaitu Azrul Rizki dan Nuriana memiliki tugas untuk mendeskripsikan hasil pengabdian dan membuat artikel hasil pengabdian.

Tahap Perencanaan: Penyediaan Modul Pelatihan

Tahapan perencanaan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan metode digital story pada MGMP Bahasa Indonesia di M.A Kota Langsa dilakukan dengan beberapa hal. Kegiatan perencanaan yang dirancang difokuskan untuk menyelesaikan permasalahan guru di MGMP Bahasa Indonesia MA di Kota Langsa. Kegiatan dalam tahapan perencanaan antara lain sebagai berikut.

Pertama: tim PKM Universitas Samudra (Unsam) melakukan analisis kemampuan gurudalam pembuatan media digital. Hal itu dilakukan dengan memerhatikan media ajar yang selama ini digunakan oleh guru dalam materi penulisan teks. Diketahui, dari jumlah 15 orang guru bahasa Indonesia yang tergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia MA Kota Langsa, Hanya ada 9 orang guru atau 50% yang sudah mulai menggunakan media digital dalam proses memberikan pelajaran kepada siswa. Penggunaan media digital yang dilakukan oleh guru tersebut bukanlah hasil buatan sendiri melainkan saduran dari internet dan media lainnya. Selebihnya, ada 8 orang guru yang sama sekali belum menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku pegangan dan LKS untuk memberikan materi kepada siswa.

Kedua, TIM Pengabdian Universitas samudra melakukan suatu kajian dan telaah pada media ajar yang dipakai oleh guru. Hal tersebut

dilakukan guna untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media ajar terintegrasi digitalisasi di sekolah. Bentuk media ajar ini merupakan salah satu media digital yang berperan dalam pengembangan materi kepada siswa. Berdasarkan keputusan bersama, tim PKM membuat suatu pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis digitalisasi. Selain itu, tim PKM mendesain sebuah produk berupa modul pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri oleh guru. Modul yang ditulis oleh Tim PKM memuat bberapa konsep terkait media ajar digital yaitu (1) Pembelajaran dan media di dalamnya, (2) Penggunaan media berdasarkan kebutuhan, (3) jenis media ajar digital, (4) pengembangan media berbasis digital, (5) langkah penyajian media digital, (6) aplikasi digital dalam pembelajaran, (7) Langkah pembuatan media digital dalam pembelajaran teks bahasa Indonesia, (8) contoh-contoh hasil teks dengan media digital. Modul ini kemudian dicetak dan dibuat dalam bentuk digital dengan konsep e-book. Modul kemudian diberikan kepada guru pada saat pelatihan. Kegiatan pelatihan dapat terlaksana dengan baik di MAN 2 Langsa pada pada akhir Juli 2022. Kegiatan dilakukan berdampingan dengan beberapa kegiatan pelatihan pada guru yang berbeda. Sedangkan kegiatan pendampingan dilakukan selama 30 hari atau sebulan penuh setelah kegiatan pelatihan.



Gambar 2. Perencanaan Penyelesaian Modul

Tahap Pelaksanaan Pelatihan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Setelah segala proses perencanaan yang dilakukan dengan MGMP Bahasa Indonesia di MA kota Langsa, kegiatan dilaksanakan pada tanggal 27 Juni s.d. 2 Juli 2022 di ruang kelas MA 2 Langsa yang merupakan mitra utama tim pengabdian dalam melaksanakan beberapa kegiatan terkait teks dan media ajar selama ini. Tim pengabdian Universitas Samudra memberikan materi pelatihan tentang pengembangan bahan ajar berbasis digital dengan konsep digital story. Dosen yang terlibat dalam memberikan materi pada pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar berbasis digital story ini yaitu M. Taufik Hidayat, S.Pd., M.Pd. sebagai ketua tim pengabdian. Selanjutnya M. Yakob, S.Pd., M.Hum., dan Drs. Teuku Junaidi, M.Pd. dan Nuriana, S.Pd., M.Pd. yang bertindak sebagai instruktur atau narasumber dalam kegiatan pelatihan. Ketua Tim pengabdian memberikan materi tentang penggunaan media digital dalam proses pembelajaran di sekolah. Secara bergantian narasumber memberikan pemahaman tentang media digital dan penggunaannya dalam dunia pembelajaran. Tim PKM Unsam juga mengajak mahasiswa yang sedang dalam proses pembelajaran tentang

media ajar sebagai pembantu lapangan untuk memudahkan guru dalam melakukan praktik pembuatan media ajar.

Kegiatan pelatihan dihadiri oleh 15 orang guru bahasa Indonesia tingkatan Madrasah Aliyah. Ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh tim PKM Unsam dengan guru dalam kegiatan pelatihan. Kegiatannya antara lain (1) pembukaan pelatihan yang dilakukan bersama dengan ketua MGMP MA Kota Langsa, (2) pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, (3) pembuatan konten dan proses editing dalam media pembelajaran, dan (4) penutupan dan tanya jawab.

Tahapan *pertama*, pembukaan. Pada kegiatan ini, tim PKM dan Ketua MGMP MA Kota Langsa membuka kegiatan dengan mengarahkan peserta untuk memberikan perhatian penuh pada proses pelatihan. Peserta juga diharapkan menggunakan gawai dan laptop sebagai saran pembelajaran dan praktik. Darwan, S.Pd. sebagai ketua MGMP MA Kota Langsa turut memberikan pemahaman tentang proses pelatihan yang dijalankan. Ketua tim Pengabdian Universitas Samudra memberikan penguatan kepada guru tentang pentingnya keahlian membuat bahan ajar media ajar berbasis digital. Pembelajaran digital diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran menuju digitalisasi.

Tahap, *kedua* pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pemaparan narasumber tentang media pembelajaran. Pada bagian ini, narasumber menjelaskan tentang teknik penggunaan media ajar di zaman digital, jenis media pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran berbasis teks di sekolah. Muhammad Taufik Hidayat, S.Pd., M.Pd. selaku ketua tim pengabdian menjelaskan

materi tentang guru dalam pembuatan media dengan konsep digitalisasi. Selanjutnya, Drs. Teuku Junaidi, M.Pd., dan Muhammad Yakob, S.Pd., M.Pd. memberikan pemaparan tentang pembuatan media pembelajaran digital tentang teks dalam kajian Madrasah Aliyah. Konten yang diberikan dan diterapkan pada proses pembelajaran dilakukan dengan pemanfaatan kearifan lokal yang ada di Langsa.

Konten yang dihasilkan dalam konteks pembelajaran adalah pembuatan teks deskripsi dan narasi dengan pemanfaatan konten budaya lokal Langsa dan sekitarnya. Teks narasi dan deskripsi yang ada di MA masih dilaksanakan dengan teks tertulis dari buku atau teks saduran internet. Tahapan ini, guru diberikan pilihan untuk menentukan teks yang akan dikembangkan oleh guru yang bersangkutan. Teks yang dipilih akan dijadikan konten digital dengan pemanfaatan aplikasi video. Guru diberikan arahan untuk mengolah data teks tersebut menjadi konten digital yang dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pada hari pertama, teks yang dominan dipilih oleh guru adalah teks deskripsi dan teks narasi untuk dijadikan media pembelajaran digital.

Tahapan *ketiga*, desain dan pembuatan media ajar. Kegiatan selanjutnya setelah guru memilih teks yang akan dijadikan konten digital. Guru diberikan waktu selama 60 menit untuk menulis dan mengelaborasi berbagai cerita menjadi teks yang mengandung unsur lokal di dalamnya. Teks yang dihasilkan oleh guru bermacam-macam dengan keunikan tersendiri. Setelah selesai pembuatan teks oleh guru, kemudian guru diberikan keleluasaan untuk melakukan visualisasi menjadi konten digital story. Tahapan ini, guru dibagi menjadi lima

kelompok kecil dengan dibantu oleh mahasiswa Universitas Samudra di setiap kelompok. Mahasiswa mengelaborasi teks yang dihasilkan guru untuk menjadi konten digital. Guru merekam dan mengubah teks awal dari bentuk tulisan menjadi visual. Teks tersebut menjadi konten digital dengan aplikasi editing video yang telah diajarkan oleh pemateri. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembuatan konten digitalisasi antara lain *movie maker*, *kine master*, *filmora*, dan lain-lain.

Guru melakukan perekaman video dalam kompleks MAN 2 Langsa. Darwan, S.Pd. melakukan perekaman teks deskripsi berupa penjabaran lingkungan MAN 2 Langsa mulai dari pintu masuk dan seluruh aset yang ada di MAN 2 Langsa. Beliau menuturkan bahwa video tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami teks deskripsi karena akan dekat dengan imajinasi dan lingkungan hidup siswa. Hari kedua, tanggal 28 Juni 2022, guru mendapatkan edukasi tentang pola editing video dengan menggunakan berbagai aplikasi yang mudah dan murah untuk diaplikasikan. Selain itu, guru juga diajarkan untuk menyimpan data di aplikasi cloud dan sejenisnya. Guru terlihat sangat atraktif dan kreatif dalam menghasilkan editing-editing video dengan instrumen music dan latar yang berbeda.

Tahapan *keempat*, penutupan dan *sharing session*. Proses terakhir ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil pelatihan yang telah dilaksanakan. Banyak guru yang bertanya tentang teks yang dihasilkan dan konten digitalisasi yang telah dibuat. Hal tersebut menjadi fokus utama dalam pembuatan teks lain ke depannya yang akan dilakukan oleh guru secara mandiri di sekolah. Pemateri atau tim PKM Universitas Samudra memberikan pemahaman

bahwa semua jenis teks yang akan diajarkan kepada siswa dapat dibuat dalam bentuk digital, hanya butuh usaha guru untuk membuat konten yang menarik bagi siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Terakhir, guru akan diberikan bimbingan dalam pembuatan media pembelajaran melalui proses lanjutan secara daring dan luring. Pembimbingan daring dilakukan untuk memberikan pemahaman dan penguatan melalui whatapp grup bersama dengan MGMP Bahasa Indonesia MA di Kota Langsa.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Multimedia Interaktif

Evaluasi

Selesai proses pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan di MAN 2 Langsa, guru terlihat sangat antusias melakukan pengembangan media ajar secara mandiri dalam penulisan teks. Proses pelatihan telah memberikan dampak yang besar pada peningkatan kemampuan guru dalam menghasilkan media ajar. Guru merasa sangat terbantu dengan adanya pelatihan dan pembimbingan yang dilakukan oleh tim PKM Unsam. Pada tahapan evaluasi ini, diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan guru dalam menghasilkan media berbasis digital. Pada saat persiapan dan perencanaan hanya ada 60% yang memiliki kemampuan

menggunakan media digital dengan konten dari internet untuk proses pembekajaran di kelas. Pada sesi akhir kegiatan, diketahui terdapat 90% guru yang sudah mampu menggunakan media digital dengan konten-konten kreatif yang dihasilkan sendiri berbekal teks yang dipahami dan kearifan lokal daerah Langsa.

Kegiatan ini menghasilkan hal yang positif dalam pembelajaran oleh guru. *Pertama*, guru dapat menghasilkan suatu media ajar dari proses kreatifnya terintegrasi digital.

Kedua, hasil dari proses yang dilakukan guru untuk mendesain media ajar digital dapat diterima dengan baik oleh siswa. Siswa terlihat lebih interaktif dalam memahami konten dan materi ajar. *Ketiga*, hasil yang didapatkan dari proses pelatihan membuat guru dapat mengaplikasikan pembelajaran secara luring dan daring secara efektif dan berguna bagi siswa kelak.

Berdasarkan hal itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan yang dilaksanakan oleh tim PKM Universitas Samudra memiliki hal yang positif pada peningkatan kemampuan guru dalam membuat media ajar. Selain itu, pelatihan juga memiliki dampak positif pada keaktifan siswa dalam belajar. Guru juga terus dapat mengembangkan daya kreatif dalam menghasilkan berbagai macam materi dengan konten digital yang lebih kompleks. Banyak teks dalam Bahasa Indonesia yang dapat dijadikan konten digital dan berguna bagi siswa.

Akhirnya, guru di MA Kota Langsa telah memiliki ilmu untuk menciptakan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa dengan metode digital story.



Gambar 4. Monitoring dan Evaluasi

SIMPULAN

Secara umum dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital story opada guru di MGMP Bahasa Indonesia telah terlaksana dengan baik dan berhasil. Saat ini, guru telah memiliki kompetensi untuk menghasilkan media ajar dari teks yang ada menjadi konten visual yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Pelatihan ini juga telah memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada guru untuk menggunakan media digital dalam pembelajaran, khususnya digital story yang paling mudah dikolaborasi dengan teks.

Hasil yang didapatkan dari pelatihan sangat membanggakan. Saat ini, terdapat 85% guru di MGMP Bahasa Indonesia Madrasah Aliyah yang menguasai Teknik dan metode untuk menghasilkan media ajar berbasis digital story. Guru sudah mampu mengubah teks menjadi visualisasi secara nyata yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Padahal, sebelumnya, hanya ada 65% guru yang mampu membuat media secara online dengan materi yang saduran langsung dari internet.

Berdasarkan hasil tersebut diketahui ada peningkatan 25% dari hasil awal. Guru di MGMP Bahasa

Indonesia MA Kota Langsa juga sudah mulai menggunakan media ajar yang dihasilkan sendiri dalam proses pembelajaran. Guru sudah meninggalkan media lama yang bersumber dari saduran internet dan mengganti dengan modul dan media ajar baru yang dihasilkan sendiri dengan konten kearifan lokal. Kedepannya, harapan dari tim pengabdian Universitas Samudra, guru mampu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis digital lainnya dengan hal yang telah dipelajari. Tidak hanya pada bidang penulisan teks, namun juga merambah pada media sastra dan nonsastra lainnya. Para guru yang telah mengikuti pelatihan diharapkan juga akan memberikan pengetahuan kepada guru-guru lain di lingkungan sekolah untuk mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif dan menarik dengan konten digital story atau lainnya dalam proses belajar mengajar.



Gambar 5. Foto bersama Mitra (MGMP MA Bahasa Indonesia)

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Bapak Rektor Universitas Samudra serta LPPM dan PM Unsam yang telah mendukung tim pengabdian dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk Hibah Kompetitif Internal dan berbagai

alat pendukung sehingga berhasil menyelesaikan kegiatan pengabdian ini. Kemudian, ucapan Terima kasih juga disampaikan kepada Ketua MGMP Bahasa Indonesia Tingkat M.A, Para Kepala Sekolah, dan Guru-Guru Bahasa Indonesia Tingkat M.A yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini. Semoga kita semua dapat terus selalu tergerak, bergerak, dan menggerakkan komunitas dalam kegiatan praktik baik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri AN, Indrianti T, Perdanasari N. PENERAPAN DIGITAL STORYTELLING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA. :9.
- Suhandiah S, Sudarmaningtyas P, Ayuningtyas A. Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Aksiologiya J Pengabdian Kpd Masy.* 2019;4(1):108. doi:10.30651/aks.v4i1.3470
- Cahyati SS, Parmawati A, Atmawidjaja NS. PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL STORY TELLING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI GURU SMP DI WILAYAH SUBANG. *Abdimas Siliwangi.* 2019;2(2):147. doi:10.22460/as.v2i2p147-154.3265
- Slamet TI, Alfiansyah A, Al Maki WF, et al. Peningkatan Keterampilan ICT untuk Guru melalui Pelatihan Konten Digital Pembelajaran Berbasis Sumber Terbuka (Open Sources). *Aksiologiya J Pengabdian Kpd Masy.* 2020;4(1):118. doi:10.30651/aks.v4i1.2316
- Akidah I, Mansyur U, Sulaiman R. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemi pada Kelompok Kerja Guru Bahasa dan Sastra Indonesia MA Wihdatul Ulum Desa Bontokassi Gowa. 2021;2(4):10.
- Karaman J, Widaningrum I, Setyawan MB, Sugianti S. Penerapan Model Literasi Digital Berbasis Sekolah Untuk Membangun Konten Positif Pada Internet. *Aksiologiya J Pengabdian Kpd Masy.* 2020;5(1). doi:10.30651/aks.v5i1.3701
- Hidayat, f. P., saleh, a., & adhani, a. (2021). Pendidikan literasi media guru sekolah mis al-hidayah dalam menghadapi pengaruh negatif dunia digital pada siswa. 4(2), 7.
- Nasution, n., lubis, f. H., & hardiyanto, s. (t.t.). Pemanfaatan media belajar online bagi guru smk yayasan pendidikan harapan di masa pandemi COVID-19. 4. dengan Metode Special Projects Assignments. 9.
- Siregar, E. F. S., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Menyusun Media Inovatif berbasis Screencast o Matic di Masa Pandemi Covid-19. 5(1), 7.