

Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Jarak Jauh Menggunakan FastStone

Nurussama, Ibnu Aqil

Amik Bina Sriwijaya

Email: nurussama@binasriwijaya.ac.id

ABSTRAK

AMIK Bina Sriwijaya menjalankan proses belajar mengajar dalam masa pandemi dengan daring (dalam jaringan), hal ini bukan saja dibutuhkan oleh perguruan tinggi namun juga sangat dibutuhkan oleh sekolah. Salah satu sekolah yang butuh menerapkan pembelajaran daring adalah SMK Mandiri. Pandemi Covid 19 membuat guru dan siswa harus beradaptasi dengan cepat dalam proses pembelajaran daring salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan revolusi teknologi 4.0 dengan mengembangkan *e-learning*. Hal ini sangat membantu proses belajar mengajar daring dalam kondisi saat ini, guru SMK Mandiri sangat antusias dalam membuat materi ajar dengan aplikasi *faststone*. Pandemi yang terjadi saat ini belum diketahui sampai kapan berakhir, menanggapi situasi yang tidak menentu Kampus AMIK Bina Sriwijaya membantu Guru SMK Mandiri dalam menyesuaikan proses belajar mengajar dengan langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran digital yang diperuntukkan bagi seluruh guru SMK Mandiri. Pelatihan yang dilaksanakan diikuti oleh 30 orang guru SMK Mandiri dengan bantuan software *fastone*. Metode yang digunakan adalah pemaparan (ceramah) dan praktik langsung hingga dihasilkan media pembelajaran digital yang diinginkan tiap peserta.

Kata Kunci: *bahan ajar, jarak jauh*

ABSTRACT

Muhammadiyah University of Surabaya (UMSurabaya) responded to the development of the 4.0 industrial revolution by developing e-learning starting in the odd semester of the 2018/2019 academic year. This matter gives a big impact on the lecture system for the academic community. The Teaching and Education Faculty (FKIP) UMSurabaya as a faculty that prints millennial era teacher candidates responded well by making training to make digital learning media intended for all lecturers. The training was followed by 60 lecturers from FKIP UMSurabaya with the help of msOffice Powerpoint, Fastone, and Filmora software. The method used is the presentation (lecture) and direct practice to produce digital learning media desired by each participant.

Keywords: *learning media, digital*

1. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 (4IR) dipublikasikan pertama kali pada tahun 2016 di Jerman. Hal ini mampu mengubah hidup dan cara kerja manusia secara mendasar (Schwab : 2017). Revolusi Industri tahap 4 memiliki ruang lingkup yang lebih luas dan lebih kompleks. 4IR mempengaruhi semua disiplin ilmu. Schwab (2017) juga menjelaskan berbagai bidang yang mengalami kemajuan diantaranya robot kecerdasan buatan (*artificial intelligence robotic*), teknologi nano, bioteknologi, dan teknologi komputer kuantum, *blockchain*, teknologi berbasis internet, dan printer 3D. Pada dunia pendidikan, khususnya pada perguruan tinggi, fenomena 4IR memunculkan riset- riset kolaborasi antar peneliti dari berbagai disiplin ilmu dan perguruan tinggi. Riset tidak lagi berorientasi pada penyelesaian masalah (*problem solving*) tetapi didorong untuk menemukan potensi masalah pada masyarakat (Kasali : 2017).

Tidak dapat dihindari bahwa disrupsi 4IR mengubah tenaga manusia ke arah digital. Hal ini merupakan bentuk tantangan yang perlu direspon oleh pelaku dunia pendidikan. Tantangan ini harus dihadapi dengan peningkatan kompetensi lulusan perguruan tinggi pada penguasaan teknologikhususnya komputer dan internet.

AMIK Bina Sriwijaya sebagai salah satu kampus yang ada di Kota Palembang bervisi mencetak lulusan yang unggul di bidang manajemen informatika, merespon fenomena disrupsi 4IR dengan cepat. Hal dasar yang dilakukan adalah melatih dosen untuk menggunakan teknologi berupa *e-learning* dan pembuatan media pembelajaran digital. Diharapkan dengan media digital yang diterapkan oleh dosen, mahasiswa menjadi terbiasa dan terinspirasi untuk meniru bahkan mengembangkan media yang lebih menarik.

Pelatihan pembuatan media digital dipilih sebagai langkah pertama karena media memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang pengajar agar peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran. Media merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2009).

2. METODE PENELITIAN

Pengabdian ini dilaksanakan di laboratorium komputer pada tanggal 09 Juli 2020 ini diikuti oleh 20 orang guru SMK Mandiri Palembang. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk pembuatan media ajar digital secara langsung menggunakan aplikasi *fastone*. Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut.

A. Pemaparan (Ceramah)

Pada tahap ini, pengabdi menjelaskan mengenai jenis aplikasi yang akan digunakan oleh guru dalam membuat bahan ajar. Teknik pembuatan media ajar yang dicontohkan menggunakan beberapa teknik yang berbeda yaitu teknik rekaman suara, rekaman layar dan kombinasi keduanya.

B. Praktik

Pada tahap praktik, peserta pelatihan diajarkan cara menginstal aplikasi serta mendapatkan *crack* atau kode kunci aplikasi agar guru mendapat lisensi aplikasi dan dapat menggunakannya tanpa biaya. Kemudian pengabdi memberi praktik dengan *output* menggunakan proyektor sehingga dapat diikuti oleh peserta dalam menjalankan aplikasi serta langsung membuat bahan ajar secara mandiri. Selama praktik berlangsung peserta juga mendapat kesempatan tanya jawab apabila ada yang belum dimengerti sehingga pengabdi dapat memberikan pencerahan dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pemaparan, pengabdi menjelaskan tentang beberapa aplikasi *open source*, berupa penjelasan mendasar seperti perbedaan antara aplikasi, manfaat, spesifikasi perangkat keras yang dapat menjalankan aplikasi tersebut, dan penjelasan singkat mengenai fitur dasar dari setiap perangkat. Namun pengabdi lebih merekomendasikan *faststone*, karena aplikasi

tersebut ringan untuk perangkat, sederhana dan fungsi yang sudah kompleks untuk pembuatan bahan ajar.



Gambar 1. Suasana Pengabdian

Peserta pengabdian yang telah memahami fitur *FastStone*, kemudian langsung diminta membuat bahan ajar mata pelajaran yang di ampu secara sederhana dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Pemberian Materi



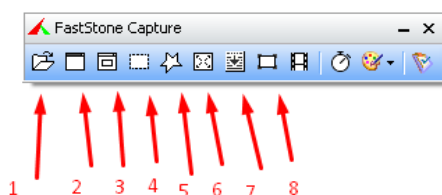
Gambar 2. Logo *FastStone*

FastStone adalah sebuah aplikasi yang mudah digunakan dan sangat sederhana untuk membuat tutorial atau merekam pada *desktop* di layar komputer. *FastStone* juga dapat mengambil gambar pada layar komputer atau bisa disebut dengan *capture*. Cara mengambil gambar cukup mudah, dengan cara mengambil gambar secara keseluruhan pada layar komputer atau dapat mengambil gambar sebagian saja. Berikut cara mengambil gambar dan cara merekam atau membuat tutorial.

A. *Capture* dengan *FastStone*

Cara *capture* secara keseluruhan atau mengambil gambar sebagian saja sesuai dengan yang kita inginkan .

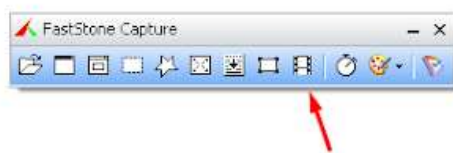
1. Berfungsi sebagai pembuat *folder* dan pembuka *folder*.
2. Digunakan untuk *capture* gambar secara keseluruhan pada layar *desktop*.
3. Berfungsi sebagai mengambil gambar pada lembar kerja sebagian yang sudah ditetapkan oleh aplikasi ini.
4. Pada bagian ini digunakan untuk mengambil gambar sebagian yang sesuai dengan yang kita inginkan.
5. Fungsi ini hampir sama dengan nomor 4 yaitu untuk mengambil gambar dengan menyeleksi bagian mana yang akan di *capture*.
6. Dapat digunakan untuk mengambil gambar/*capture* secara keseluruhan.
7. Digunakan untuk memilih gambar pada sebagian lembar kerja komputer.
8. Berfungsi sebagai pengambil gambar dengan cara memilih objek pada layar komputer dengan menggeser *mouse* dan menyeleksinya dengan mengklik kiri pada pada mouse.



Gambar 3. Fitur *FastStone*

B. Record Pada Lembar Komputer

Merekam atau *record* pada lembar kerja komputer dapat kita gunakan dengan *tools* yang sudah disediakan pada aplikasi *FastStone*. Cara merekam cukup mudah kita dapat mengklik 1 kali pada *tools*.



Gambar 4. Aplikasi Rekaman *FastStone*

Setelah anda mengklik pada *Tools* yang sudah diberi tanda panah maka anda akan dibawa pada lembar kerja baru pada aplikasi *FastStone*. Setelah itu pilih tombol *Record* untuk merekam dan pada lembar kerja tersebut ada beberapa pilihan untuk *Record Screen* berikut fungsinya: .

1. *Windows/Object* adalah untuk menyeleksi objek sebelum merekam dengan menyeleksi pada bagian *window* yang sudah ditetapkan.
2. *Rectangular Region* berfungsi untuk menyeleksi pada bagian lembar kerja dengan cara mengklik kiri pada *mouse* kemudian meng-*drag* mouse, sesuai dengan kebutuhan. Setelah menyeleksi bagian yang diinginkan lalu lepaskan pada klik kiri *mouse*, maka objek telah terpilih dan klik tombol *start* untuk merekam.
3. *Fixed-Size Region* untuk menyeleksi lembar kerja dengan menggunakan ukuran panjang kali lebar, dapat menentukan sesuai dengan kebutuhan.

4. *Full Screen Without Taskbar* untuk menyeleksi lembar kerja secara penuh tanpa mengikut sertakan *Taskbar* di komputer untuk merekam.
5. *Full Screen* untuk menyeleksi gambar seluruh pada layar termasuk pada *taskbar* dan kemudian merekam.
6. *Repeat Last Region* Untuk melanjutkan rekaman pada waktu terahir merekam.
7. *Record* untuk merekam, setelah menekan tombol *record* kemudian diharuskan merekam .
8. *Edit* berfungsi untuk mengedit rekaman yang terahir kali direkam.
9. *Options* berfungsi sebagai pengaturan.



Gambar 5. Tampilan Aplikasi Rekaman *FastStone*

Kemudian muncul tampilan *screen recorder*. Klik *record* titik berwarna merah. Lalu akan muncul dua buah garis merah jika sebelum memilih *rectangular region*, arahkan ke layar laptop kemudian klik kanan, kemudian muncul lagi dua buah garis di kursor *mouse* kemudian arahkan dipojok kanan laptop bawah. Semakin besar *men-setting* layar perangkat maka yang terekam semakin besar.

Langkah selanjutnya, pengabdian mendiskusikan kepada guru untuk menyampaikan materi tersebut dengan aplikasi daring yang dikuasai, dan juga diskusi berbagai faktor seperti bagaimana jika sinyal siswa/i mengalami gangguan, serta bagaimana jika dalam kondisi pandemi yang belum menentu ini siswa/i tidak memiliki perangkat keras dalam mengakses materi guru. Pengabdian juga melakukan diskusi kepada pihak sekolah langsung mengenai teknik belajar mengajar dalam menghadapi masa pandemi terutama saat siswa/i terkendala sinyal maupun tidak memiliki perangkat keras. Pengabdian mengetahui bahwa pandemi menjadi musuh bersama yang sangat mempengaruhi proses belajar mengajar tatap muka, oleh karena itu pengabdian menambahkan dan memberikan saran kepada SMK Mandiri agar materi yang dibuat oleh guru secara daring dapat di berikan ke sekolah terutama di laboratorium komputer agar siswa siswi yang terkendala sinyal maupun tidak memiliki perangkat keras dapat langsung datang kesekolah mengambil materi tersebut ataupun menggunakan laboratorium komputer dalam mengakses materi dengan di pandu oleh guru piket, tentu saja dengan protokol kesehatan yang ketat. Sekolah juga pengabdian sarankan untuk mendata siswa/i yang tidak memiliki perangkat keras agar kedatangan siswa/i dapat di

kontrol serta tidak menghasilkan kerumunan yang ditakutkan mungkin membuat kluster covid 19 di sekolah.

Meskipun terdapat beberapa kendala, pelatihan ini menghasilkan banyak media pembelajaran digital sederhana yang kreatif dan inovatif. Beberapa media yang dihasilkan masih butuh perbaikan lanjutan, oleh karena itu peserta pengabdian meminta untuk diadakan pelatihan tahap berikutnya agar media pembelajaran digital yang dikembangkan menjadi lebih baik.

4. SIMPULAN

Dari pelaksanaan pelatihan inidapat diambil beberapa kesimpulanbahwa:

1. Pandemi yang melanda negeri saat ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan untuk terus mengemban tugas mencerdaskan anak bangsa.
2. Sesederhana apapun media perangkat belajar yang dimiliki oleh tenaga pendidik maupun siswa, selalu ada jalan dalam menyampaikan materi ajar.
3. Keragaman sosial media saat ini dapat menjadi tolak ukur dalam menyampaikan materi selama tenaga pendidik dan pelajar menyanggupi dengan perangkat keras yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- rsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, A.Y., Sukoco, Suyanto, M. 2016. Optimalisasi *Editing Green Screen* Menggunakan Teknik *Lighting* Pada *ChromaKey*. *Jurnal Ilmiah Multitek Indonesia*, Vol. 10, No.1, Juni.2016
- Kasali, R. 2017. Meluruskan Pemahaman soal Disruption. Diambil dari <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/05/05/073000626/meluruskan.pemahaman.soal.disruption>.
- radhana, F.R. 2015. *Optimalisasi Penggunaan Efek Chroma Key Pada Video dengan Menggunakan Metode Dual Layer Green Screen*. Seminar Nasional Teknologi Informasidan Multimedia 2016. STMIK Amikom Yogyakarta, 6-7 Februari 2016
- Purwanto, A. 2011. *Teknik Editing Video dengan Multi Kamera*. *Jurnal Dasi*, Vol. 12, No. 2, Juni 2011
- Schwab, K. 2017. *The fourth industrial revolution*. Crown Business Press. Sumber Internet <http://tekamjad.blogspot.com/2018/08/membuat-tutorial-video-menggunakan.html>
- Tamimuddin, M.H. 2011. Membuat Video Pembelajaran Dengan CamStudio. <http://p4tkmatematika.org> diakses 10 Desember 2017

