

PENDAMPINGAN EDUKASI *STORYTELLING* DENGAN PEMANFAATAN APLIKASI PLOTAGON BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MAHASISWA SEJARAH

Muhamad Sopyan^{1*}, Jamil², Ian Putri³

^{1,2,3}Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id

jamil@fkip.unmul.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pendidik mengenai metode pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan teknologi, khususnya aplikasi Plotagon, dalam konteks pembelajaran sejarah. Dilaksanakan di pelantaran Masjid Sirattal Mustakim di Kota Samarinda, kegiatan ini melibatkan metode ceramah, diskusi, dan tutorial secara sistematis. Pada tahap pertama, peserta diperkenalkan dengan kaidah dasar pembelajaran melalui ceramah dan diskusi, yang memberikan gambaran menyeluruh tentang pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif. Tahap kedua difokuskan pada penerapan aplikasi Plotagon, di mana peserta belajar cara menginstal dan membuat karakter melalui tutorial dan ceramah. Pada tahap ini, peserta mengembangkan keterampilan praktis yang memungkinkan mereka untuk memanfaatkan aplikasi dalam pengajaran. Tahap ketiga, peserta diajarkan cara memasukkan suara dan ekspresi ke dalam karakter yang telah dibuat, dengan bimbingan intensif melalui metode tutorial dan diskusi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri peserta dalam mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran, serta kemampuan mereka dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta tidak hanya mendapatkan wawasan dan keterampilan baru, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Disarankan untuk dilakukan pelatihan berkelanjutan, pengembangan kolaborasi antar sekolah, penyediaan sumber daya teknologi yang memadai, pemberdayaan siswa dalam proses pembelajaran, serta evaluasi rutin untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan langkah-langkah ini, tujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era digital dapat tercapai secara optimal. Kegiatan ini memberikan kontribusi signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui integrasi teknologi di ruang kelas.

Kata Kunci: Storytelling, Aplikasi Plotagon, Berbasis Android

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan dan potensi siswa, sehingga menghasilkan generasi yang cerdas dan mampu menjadi pemimpin di masa depan. Selain itu, pendidikan juga berfungsi untuk membentuk karakter siswa serta menyiapkan mereka dalam menghadapi kehidupan. Dalam konteks ini, terdapat hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang sangat penting untuk memastikan tercapainya tujuan edukasi (Pitriani & Saputra, 2021; Abdullah & Arafah, 2020). Proses pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Pembelajaran mencakup aktivitas aktif di mana siswa dapat mengembangkan potensi diri mereka. Suksesnya pendidikan bergantung pada interaksi antara berbagai komponen, seperti guru, siswa, materi ajar, media pembelajaran, dan metode penyampaian. Jika semua komponen ini terencana dan dilaksanakan dengan baik, maka hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai (Yunika et al., 2020). Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Namun, seringkali pembelajaran berlangsung monoton, yang dapat mengurangi semangat dan motivasi siswa.

*Correspondent Author: muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id

Di era digital ini, teknologi informasi memainkan peran yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi memudahkan pencarian informasi, dan dengan hanya menggunakan perangkat cerdas, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya melalui internet (Fitria & Reinita, 2022). Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak besar dalam pendidikan, dengan aplikasi-aplikasi yang mendukung proses pembelajaran dan evaluasi.

Dalam observasi awal, masih banyak guru yang mengandalkan media pembelajaran konvensional, seperti ceramah, tanpa memanfaatkan alat bantu yang lebih inovatif. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa, serta pemahaman yang kurang mendalam tentang materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta menggunakan media yang efektif (Waritsman, 2020). Guru dan mahasiswa sebagai calon pendidik perlu terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan alat dan aplikasi modern, mereka dapat membuat media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu aplikasi yang patut diperhatikan adalah Plotagon. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat film animasi tiga dimensi dengan mudah, tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi, dan dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran (Widiarti et al., 2021).

Mengingat pentingnya inovasi dalam pendidikan, pelatihan penggunaan Plotagon untuk mahasiswa mata pelajaran sejarah sangat diperlukan. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita (storytelling) bagi siswa dan mahasiswa, menjadikan pengalaman belajar lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi ini secara efektif, kualitas pendidikan diharapkan dapat meningkat, serta siswa lebih termotivasi dalam memahami materi pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan sejarah. Secara keseluruhan, kemajuan teknologi harus dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dan siswa tidak hanya berfokus pada hasil atau nilai semata, melainkan juga pada proses dan pemahaman yang mendalam, yang merupakan esensi penting dalam pendidikan. Aplikasi Plotagon adalah salah satu contoh bagaimana teknologi dapat mengubah cara pengajaran dan pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan di Kota Samarinda. Adapun lokasi pelaksanaan kegiatan direncanakan di pelantaran Masjid Sirattal Mustakim Kota Samarinda yang digandeng dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah Muhamad Sopyan S.Pd., M.Pd. Kegiatan ini akan dilaksanakan melalui metode ceramah, diskusi dan tutorial. Setiap tahapan menggunakan metode penyampaian dengan rincian sebagai berikut:

1. Tahap pertama tentang Kaidah Dasar metode pembelajaran disampaikan dengan metode ceramah dan diskusi. Metode ini sangat efektif karena memberikan pemahaman secara menyeluruh kepada mahasiswa dan guru mata pelajaran Sejarah tentang materi yang dibahas.
2. Tahapan kedua tentang menerapkan aplikasi Plotagon, disampaikan dengan metode tutorial, ceramah dan diskusi. Metode tutorial digunakan pada saat pembimbingan penginstalan aplikasi, pembuatan karakter pada aplikasi plotagon. Adapun metode ceramah dan diskusi digunakan dalam memberikan pemahaman secara menyeluruh tentang tatakerja aplikasi tersebut pada saat proses pembelajaran.
3. Tahapan ketiga tentang memasukkan suaran dan ekspresi dalam karakter yang disampaikan melalui metode tutorial dan diskusi. Kedua metode tersebut digunakan dikarenakan materi yang dibahas diperlukan pembimbingan yang sangat intensif, sehingga memberikan

pemahaman yang mendalam mengenai proses pelaksanaan pembuatan karakter yang bersuara dan berekspresi.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kota Samarinda dengan lokasi pelaksanaan yang telah direncanakan di pelantaran Masjid Sirattal Mustakim. Kegiatan ini dipandu oleh Muhamad Sopyan S.Pd., M.Pd., yang memiliki komitmen untuk meningkatkan pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah, terutama dengan memanfaatkan aplikasi Plotagon. Kegiatan ini dirancang dengan metode yang variatif, yaitu ceramah, diskusi, dan tutorial, yang menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan interaktif. Adapun pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Tahap Pertama: Pengenalan Kaidah Dasar Metode Pembelajaran
Tahap pertama kegiatan ini difokuskan pada kaidah dasar metode pembelajaran yang disampaikan melalui ceramah dan diskusi. Metode ceramah efektif dalam memberikan pemahaman dasar kepada peserta mengenai struktur dan konsep-konsep penting dalam pembelajaran. Dalam sesi ini, pendidik diberikan informasi mendalam mengenai berbagai pendekatan pembelajaran, serta tantangan yang sering dihadapi dalam pengajaran. Diskusi yang berlangsung setelah ceramah memberikan kesempatan bagi peserta, baik mahasiswa maupun guru, untuk bertanya dan berbagi pengalaman terkait pengalaman mereka dalam mengajar. Respons peserta menunjukkan bahwa mereka sangat antusias dan mendukung penerapan metode pembelajaran yang inovatif, terutama dalam konteks sejarah, yang sering dianggap monoton. Melalui tahap ini, diharapkan peserta mendapatkan landasan yang kuat untuk memahami pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.
- 2) Tahap Kedua: Menerapkan Aplikasi Plotagon
Pada tahap kedua, peserta diajarkan bagaimana cara menggunakan aplikasi Plotagon untuk meningkatkan proses pembelajaran sejarah. Penyampaian materi dilakukan melalui kombinasi metode tutorial, ceramah, dan diskusi. Metode tutorial dimanfaatkan saat membimbing peserta dalam penginstalan aplikasi serta pembuatan karakter virtual. Peserta dibimbing secara langsung untuk menginstal aplikasi di perangkat masing-masing, yang memungkinkan mereka merasakan langsung prosesnya. Setelah aplikasi diinstal, para peserta belajar tentang cara membuat karakter menggunakan Plotagon dengan arahan dari fasilitator. Proses ini sangat interaktif, di mana peserta mendapatkan pengalaman praktis yang membuat mereka lebih memahami cara kerja aplikasi. Ceramah dan diskusi diintegrasikan untuk menjelaskan tatacara aplikasi dan menjawab pertanyaan yang muncul selama praktik. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi, serta memahami fungsionalitas aplikasi Plotagon sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah.
- 3) Tahap Ketiga: Memasukkan Suara dan Ekspresi Karakter
Di tahap ketiga, fokus kegiatan adalah mengajarkan cara memasukkan suara dan ekspresi ke dalam karakter yang telah dibuat di Plotagon. Metode tutorial dan diskusi kembali digunakan dengan tujuan memberikan bimbingan intensif kepada peserta. Pada sesi ini, peserta diajarkan cara merekam suara, mengatur intonasi, dan mendemonstrasikan ekspresi karakter yang akan diperankan. Proses ini sangat penting karena kualitas suara dan ekspresi akan memengaruhi daya tarik cerita yang dibuat oleh siswa. Diskusi memungkinkan peserta untuk bertanya tentang kesulitan yang mereka hadapi dalam menciptakan karakter yang hidup dan interaktif. Pembimbing memberikan solusi dan tips praktis yang dapat diterapkan oleh peserta selama pembuatan karakter.

Dari keseluruhan kegiatan, terlihat adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai penerapan teknologi khususnya dalam penggunaan aplikasi Plotagon dalam pembelajaran. Peserta menunjukkan peningkatan ketertarikan dalam mengajar dengan metode yang lebih inovatif.

Partisipasi aktif dalam diskusi dan praktik membuktikan efektivitas metode yang diterapkan. Kegiatan ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, mendorong peserta untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi sejarah. Dengan keterampilan yang diperoleh selama kegiatan, diharapkan peserta dapat menerapkan metode pembelajaran yang baru ini dalam kelas mereka, dan lebih jauh lagi dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa mengenai materi sejarah.

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian masyarakat di Kota Samarinda di pelantaran Masjid Sirattal Mustakim berhasil meningkatkan pemahaman pendidik tentang metode pembelajaran efektif melalui pemanfaatan teknologi, terutama dengan penerapan aplikasi Plotagon. Melalui ceramah, diskusi, dan tutorial, para pendidik dan mahasiswa tidak hanya memahami kaidah dasar pembelajaran tetapi juga memperoleh keterampilan praktis yang dapat diterapkan di dalam kelas. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan kepercayaan diri peserta untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Untuk kegiatan serupa di masa mendatang, disarankan mengadakan pelatihan berkelanjutan bagi pendidik untuk memperdalam pemahaman mereka tentang teknologi, membangun kolaborasi antar sekolah, memastikan tersedianya sumber daya teknologi yang memadai, memberdayakan siswa dalam pengembangan materi, serta melakukan evaluasi rutin untuk mendapatkan umpan balik yang berguna. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi dapat terus ditingkatkan, menjadikan pengalaman belajar lebih relevan dan menarik di era digital.

Ucapan Terimakasih

Kami ucapkan terima kasih kepada FKIP Universitas Mulawarman tahun anggaran 2024 atas dana yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat berlangsung, terima kasih kepada mahasiswa Pendidikan sejarah dan guru sejarah, dan seluruh anggota tim yang berkontribusi membantu kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan baik.

Referensi

- Abdullah, A., & Arafah, W. (2020). The influence of teacher-student interaction on educational outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 112-120.
- Fitria, N., & Reinita, R. (2022). The role of information technology in education: Opportunities and challenges. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 5(1), 20-30.
- Pitriani, N., & Saputra, E. (2021). The important role of teachers in character building and education quality. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 45-56.
- Waritsman, A. (2020). Enhancing student motivation through innovative teaching methods. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(3), 34-44.
- Widiarti, E., Prabowo, R., & Anggraeni, D. (2021). Plotagon as a tool for storytelling in education: Benefits and challenges. *International Journal of Education and Learning*, 13(2), 150-159.
- Yunika, R., Anisa, M., & Rahman, A. (2020). Effective learning strategies in the classroom: A comprehensive review. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(4), 200-210.