

LANGKAH PRAKTIS

MERANCANG STORYBOARD

BAHAN AJAR BERBASIS ICT



Memiliki bahan ajar sesuai tingkat kebutuhan dan kompetensi yang diharapkan. Komponen bahan ajar perlu disusun secara sistematis, dirancang dalam bentuk yang menarik, sehingga pada akhirnya media ini mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi pengguna. Untuk hal tersebut dibutuhkan keterlibatan tim yang terdiri dari berbagai macam keahlian.

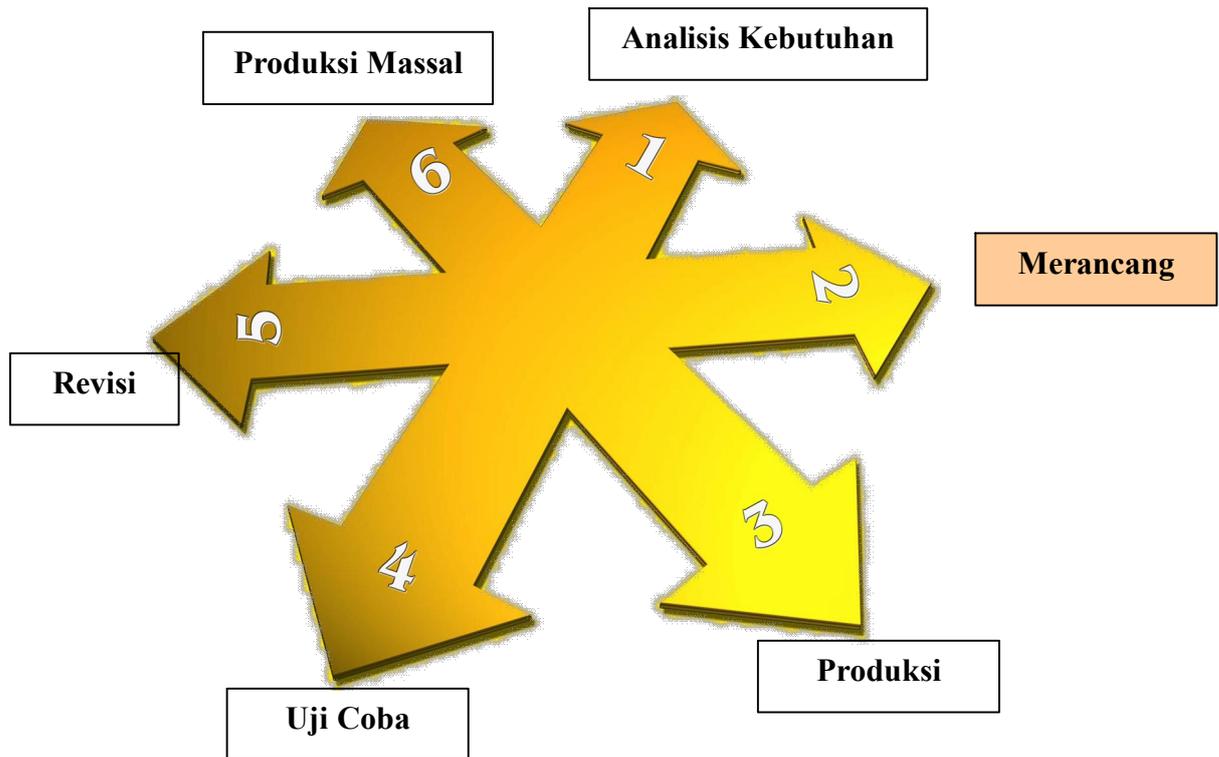
PEKERJAAN TIM

Pembuatan bahan ajar berbasis ICT merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/ketrampilan yang secara sinergi akan menghasilkan satu produk multimedia. Bidang keahlian tersebut antara lain:

1. **Ahli Substansi Materi** yaitu orang yang menguasai materi pembelajaran dan bertanggung jawab menulis naskah materi. Dia dapat memberikan materi dasar, memberikan referensi buku, artikel, makalah dan lainnya, setelah materi selesai, dia harus memeriksa kembali apakah hasil akhir sesuai dengan apa yang harus diajarkan secara akurat.
2. **Ahli Instruksional**
Materi yang diberikan ahli substansi materi tidak dapat langsung dikonsumsi oleh pengguna, tetapi harus disusun sedemikian rupa sehingga peserta dapat mengikuti dan mengerti pelajaran yang diberikan dengan baik dan teratur. Misalnya, paket pelajaran tentang penjualan dapat dimulai dengan menjelaskan konsep penjualan dan marketing sebelum masuk tips penjualan atau cara menghadapi konsumen. Jadi materi dapat dimulai dari konsep dasar sebelum masuk ke detail penjelasannya. Atau sebaliknya.
Seorang ahli instruksional bertugas mulai dari merancang tujuan pelatihan rangka modul pelatihan, aktivitas yang diperlukan, sampai tes atau evaluasi pelatihan. Tugas ini mirip tugas sutradara dalam sebuah film. Biasanya hasil dari seorang instructional designer ini dituangkan dalam **STORYBOARD**.
3. **Komputer Grafis** yaitu orang yang memiliki kemampuan merancang atau membuat ilustrasi pendukung media pembelajaran. Berfungsi merancang, menetapkan, dan membuat graphic yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.
4. **Pemrograman Komputer** yaitu orang yang mempunyai keahlian membuat script program pendukung multimedia pembelajaran. Berfungsi memilih program yang tepat digunakan untuk mengembangkan modul yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Keempat jenis kemampuan/keahlian tersebut di atas, tidak selamanya harus terdiri dari 4 orang yang berbeda, tetapi sangat dimungkinkan seorang akan memiliki lebih dari satu keahlian dan melaksanakan fungsi sesuai dengan keahliannya.

Langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk produksi bahan ajar multimedia secara praktis sebagai berikut:



1. Analisis Kebutuhan Modul

Pada tahap analisis kebutuhan modul ini, akan dibahas beberapa hal antara lain:

Kompetensi apa yang akan dicapai melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran ini.

Berdasarkan kompetensi dan subkompetensi tersebut akan ditetapkan materi apa yang akan dibuat modul dan bagaimana urutan penyajian materi tersebut, serta siap yang bertanggung jawab terhadap materi tersebut.

2. Perancangan

Setelah Analisis kebutuhan Modul dengan Output daftar materi modul, maka dilanjutkan pada tahap perancangan modul. Perancangan ini akan menghasilkan **Naskah StoryBoard** yang menjadi panduan atau pedoman bagi ahli komputer grafis dan programmer untuk mewujudkan produk multimedia pembelajaran.

Naskah ini akan memberikan sistematika urutan tampilan, deskripsi tampilan visual dan narasi, serta evaluasinya.

3. Produksi

Pada tahap ini kegiatan produksi sesuai panduan dalam Naskah Storyboard Modul Multimedia dibuat. Proses ini banyak melibatkan komputer grafis, audio/video, dan programmer yang berkolaborasi untuk menghasilkan produk Modul Multimedia Pembelajaran yang bersifat edutainment.

Proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian materi modul dengan animasi multimedia selalu dilakukan untuk mendapatkan masukan yang komprehensif dan obyektif.

4. Ujicoba

Tahap ini merupakan proses menggunakan modul dalam lingkup yang terbatas. Bertujuan untuk mengetahui apakah modul tersebut dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan, sehingga didapat masukan untuk penyempurnaan modul.

5. Revisi dan Finalisasi

Revisi merupakan kegiatan perbaikan modul setelah memperoleh masukan dari kegiatan ujicoba. Tahap ini juga merupakan penyempurnaan akhir (finalisasi) yang bersifat komprehensif. Output tahap ini adalah **CD/DVD Master** yang siap diproduksi atau digandakan.

6. Produksi Massal

Akhir dari proses pengembangan modul pembelajaran ini adalah produksi massal CD/DVD Master yang telah dihasilkan. Dilanjutkan kegiatan distribusi pada konsumen yang telah dipetakan di tahap analisis kebutuhan modul.

KONSEP "MULTIMEDIA BASED CONTENT"

Istilah ini sering kali kita dengarkan, berikut ini aplikasi yang dapat masuk dalam konsep tersebut:

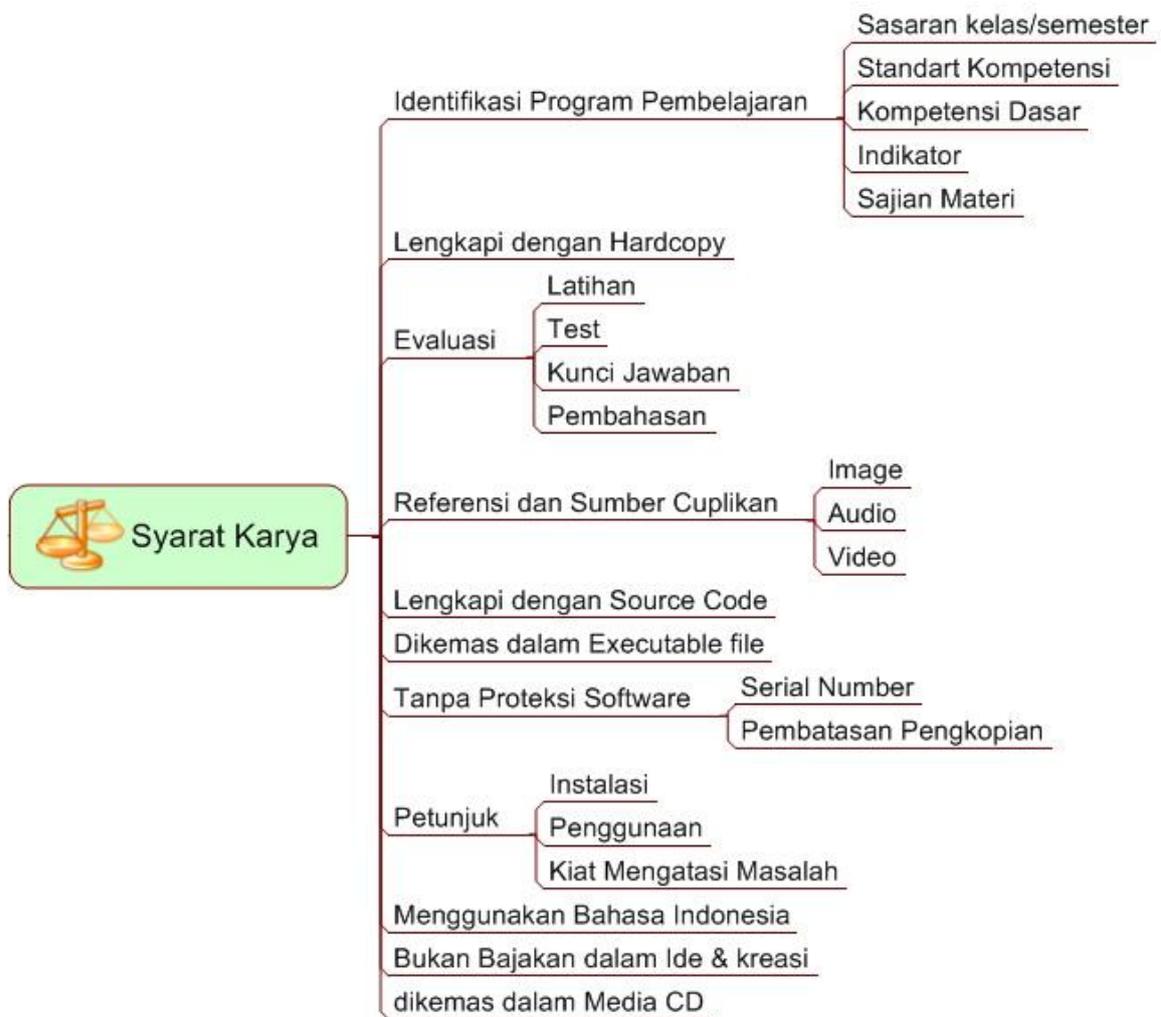
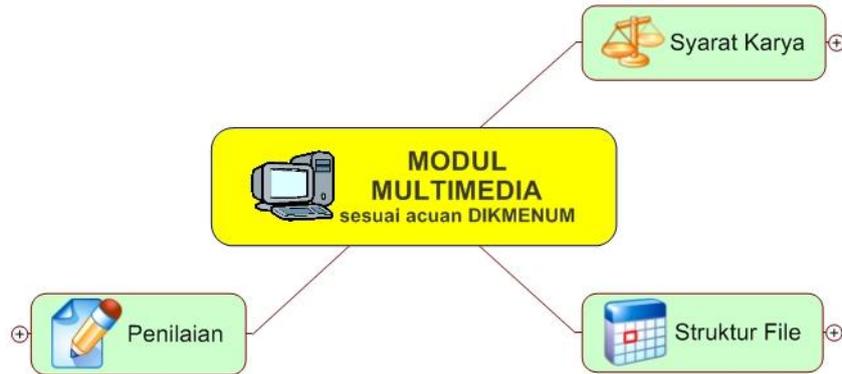
1. Aplikasi animasi peristiwa (proses peristiwa nyata atau rekaan) berdasarkan teori tertentu dalam bentuk CD atau media lain.
2. Aplikasi simulasi kasus (representasi tiruan fungsional suatu system) aplikasi menghasilkan output yang berbeda untuk input yang berbeda. Banyak melibatkan scrip pemrograman komputer. Bersifat multimedia dalam bentuk CD atau media lain.
3. Aplikasi Visual Multimedia (gambaran visual tentang keterkaitan antar komponen dalam system) biasanya lebih kearah 3D
4. Aplikasi referensi ajar yaitu aplikasi untuk mengelola berbagai referensi ajar untuk mata pelajaran yang diselenggarakan di sekolah
5. Aplikasi belajar mandiri (berisi konten pembelajaran yang digunakan siswa untuk belajar mandiri)
6. Aplikasi latihan mata pelajaran (berisi soal-soal latihan suatu mata pelajaran yang disajikan secara interaktif)
7. Aplikasi buku/modul digital (bentuk penyajian buku dalam format digital)
8. Aplikasi manajemen mata pelajaran terpadu (aplikasi yang dimanfaatkan sebagai media komunikasi akademik antara seorang guru mata pelajaran tertentu dengan siswanya)

BAGAIMANA MENYUSUN STORYBOARD?

Naskah StoryBoard akan menjadi panduan atau pedoman bagi ahli komputer grafis dan programmer untuk mewujudkan produk multimedia pembelajaran.

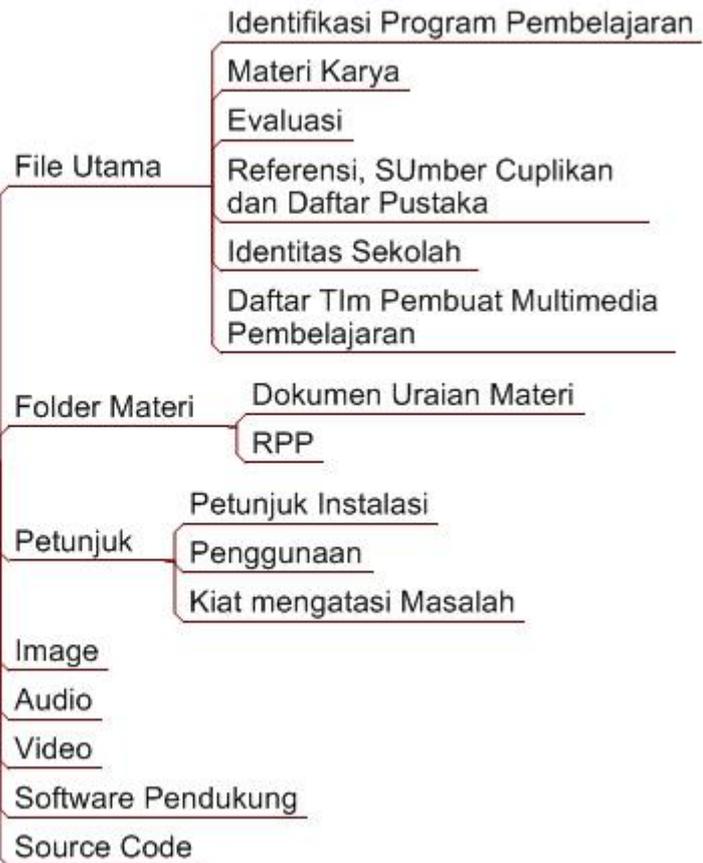
Naskah ini akan memberikan sistematika urutan tampilan, deskripsi tampilan visual dan narasi, serta evaluasinya. Ikuti langkah-langkahnya sesuai lembar kerja.

Berikut ini acuan produksi bahan ajar multimedia yang dikeluarkan oleh DIKMENUM.





Struktur File





Penilaian

