

Mohammad Iqbal Suriansyah, M.Kom.

Prof. Dr. Bibin Rubini, M.Pd.

Prof. Dr. Indarini Dwi Pursitasari, M.Si.



Langkah Jitu Menciptakan Multimedia Pembelajaran Sains

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24 dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penguasaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penguasaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f

LANGKAH JITU MENCIPTAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SAINS

Mohamad Iqbal Suriansyah, M. Kom.

Prof. Dr. Bibin Rubini, M.Pd.

Prof. Dr. Indarini Dwi Pursitasari, M.Si.

Langkah Jitu Menciptakan Multimedia Pembelajaran Sains

**Mohammad Iqbal Suriansyah, M.Kom.
Prof. Dr. Bibin Rubini, M.Pd.
Prof. Dr. Indarini Dwi Pursitasari, M.Si.**

Editor:
Rahma Fitria

Desainer:
Mifta Ardila

Sumber:
www.mitracendekiamedia.com

Penata Letak:
Rahma Fitria

Proofreader:
Tim Mitra Cendekia Media

Ukuran:
xii, 72 hlm., 14.8 cm x 21 cm

ISBN:
978-623-6303-80-1

Cetakan Pertama:
November 2021

Hak Cipta 2021, pada Mohammad Iqbal Suriansyah, M.Kom., dkk.

Isi diluar tanggung jawab penerbit dan percetakan

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**Anggota IKAPI: 022/SBA/20
PENERBIT MITRA CEDEKIA MEDIA**

Kapalo Koto No. 8, Selayo, Kec. Kubung, Kab. Solok
Sumatra Barat – Indonesia 27361
HP/WA: 0822-1048-0085
Website: www.mitracendekiamedia.com
E-mail: cs@mitracendekiamedia.com

Daftar Isi

| | |
|--|-----------|
| PENDAHULUAN..... | ix |
| ARTICULATE STORYLINE | 1 |
| A. PENGENALAN ARTICULATE STORYLIN | 1 |
| B. PERANCANGAN SLIDE..... | 2 |
| C. FITUR-FITUR ARTICULATE | 5 |
| D. MEMBUAT KUIS DI ARTICULATE STORYLINE | 17 |
| PUBLISHING..... | 27 |
| A. CARA AGAR BISA DIAKSES PADA SEMUA DEVICE/PERANGKAT | 32 |
| CANVA..... | 41 |
| A. LOGIN CANVA | 41 |
| B. LANGKAH MEMBUAT SLIDE PRESENTASI | 47 |
| APLIKASI VN | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 71 |



PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. karena buku **Multimedia Untuk Pembelajaran Sains** telah selesai disusun. Buku ini disusun sebagai luaran dari Hibah Program Kemitraan Masyarakat (PKM) tahun Anggaran 2021.

Penyusunan buku ini bertujuan untuk membantu para guru dalam mempelajari konsep-konsep berbagai aplikasi multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA bertujuan agar lebih menarik minat para siswa dalam mengikuti pembelajaran serta memudahkan siswa dalam mempelajari materi IPA, karena materi yang disajikan dalam multimedia telah diubah dalam bentuk yang ringkas, padat, menarik, dan interaktif.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Sumber Daya, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi sehingga dapat dihasilkan buku ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Rektor Universitas Pakuan, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, serta Ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran IPA dan guru-guru IPA Kabupaten Sukabumi.

Penulis menyadari buku ini masih mempunyai kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan manfaat bagi pembaca.

Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.

Bogor, 20 Oktober 2021

Penulis

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan abad 21, terjadi pergeseran pembelajaran di sekolah. Pembelajaran lebih berorientasi pada siswa, sedangkan guru sebagai fasilitator dengan menyediakan berbagai sumber belajar untuk membangun dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan problem solving (*critical thinking and problem solving skills*), keterampilan berpikir kreatif dan inovatif (*creative thinking skills and innovative*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) dan keterampilan berkolaborasi (*collaboration skills*).

Bagi sebagian siswa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Banyak konsep abstrak dan rumus-rumus matematika yang harus dipahami dan dikuasai siswa. Agar stigma tersebut hilang, pembelajaran IPA harus dikemas lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran menyajikan fenomena atau problem yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya siswa mengajukan pertanyaan untuk membangun sikap kritis siswa. Berdasarkan pertanyaan tersebut, siswa mencoba mencari jawaban dengan menemukan berbagai referensi yang relevan atau mengumpulkan data melalui kegiatan eksperimen atau praktikum secara berkelompok. Berdasarkan referensi dan data yang diperolehnya, siswa melakukan analisis, sintesis, dan membuat kesimpulan untuk menjawab pertanyaan. Selanjutnya siswa mengomunikasikan hasil penyelesaian problemnya untuk dihadapan guru dan teman-temannya. Kegiatan siswa dalam pembelajaran

tersebut dapat melatih siswa untuk terbiasa melakukan penyelesaian masalah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Untuk mendukung keterlaksanaan pembelajaran tersebut diperlukan bahan ajar. Bahan ajar merupakan segala bentuk materi yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Beberapa keuntungan penggunaan bahan ajar antara lain: (1) siswa berpartisipasi secara aktif dan kreatif; (2) siswa lebih mudah menguasai materi pelajaran; serta (3) siswa terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan dan terampil menyelesaikan masalah (Akani, 2016). Bahan ajar bisa berupa bahan ajar cetak maupun elektronik. Di era digital, bahan ajar elektronik sangat dibutuhkan, khususnya dalam pembelajaran IPA. Meskipun bahan ajar elektronik telah banyak dikembangkan, namun bahan ajar yang ada belum memfasilitasi siswa terlibat aktif atau berinteraksi dalam mempelajari materi. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan bahan ajar elektronik yang dikemas dalam multimedia interaktif.

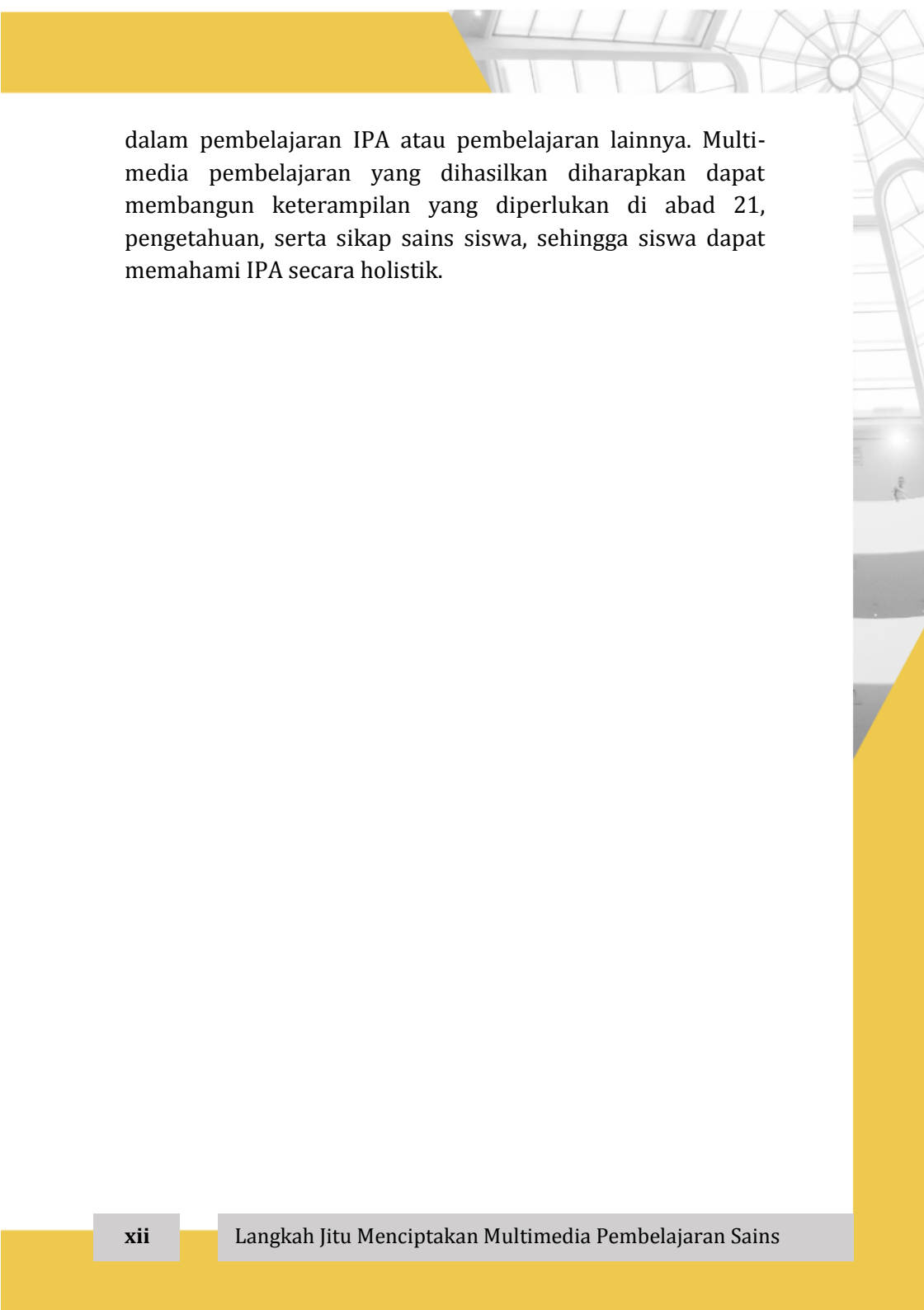
Multimedia dikembangkan dengan memanfaatkan komputer melalui penggabungan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan link dan tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Berdasarkan keunggulan teknologi multimedia tersebut, siswa tidak hanya mendengar (melibatkan indera pendengaran), tetapi juga melihat (melibatkan indera penglihatan). Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti, sehingga dapat tersimpan dalam memori jangka panjang (*long term memory*) siswa.

Banyak *software* yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk multimedia. Buku ini disusun untuk membantu guru untuk menciptakan multimedia yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi pelajaran, dan peserta didik, serta berisikan berbagai aktivitas belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Buku ini terdiri atas tiga topik yaitu *Articulate story line*, Canva, dan aplikasi VN.

Articulate story line merupakan *software* yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Pembahasan diawali dengan pengenalan tentang *story line*, dilanjutkan dengan perancangan *slide*, penjelasan tentang fitur-fitur *Articulate*, membuat kuis di *Articulate storyline publishing*, dan diakhiri dengan pembahasan tentang cara agar produk yang dihasilkan dapat diakses pada semua perangkat.

Materi kedua dalam buku ini adalah Canva. Canva merupakan suatu tools untuk desain grafis yang memudahkan guru dalam merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Pembahasan diawali dengan login Canva dilanjutkan dengan penjelasan tentang langkah membuat *slide* presentasi. Bagian akhir dari buku ini menjelaskan tentang aplikasi VN. Aplikasi ini merupakan aplikasi editor video HD yang bisa diakses seperti halnya editor video profesional. VN membantu pengembang multimedia untuk menjadi editor video baik pemula maupun profesional. Penggunaan aplikasi VN dalam pengembangan multimedia pembelajaran diawali dengan mengunduh aplikasi di *playstore (Appstore)* dilanjutkan dengan pembuatan proyek pertama VN.

Semua penjelasan dalam buku ini disertai dengan gambar yang sesuai, sehingga memudahkan guru/pengembang dalam menghasilkan multimedia yang dapat digunakan

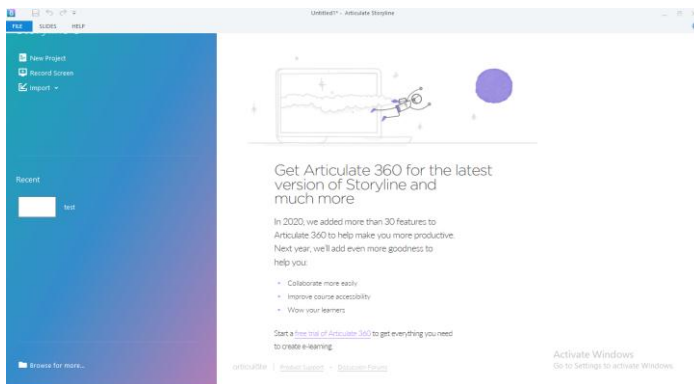


dalam pembelajaran IPA atau pembelajaran lainnya. Multimedia pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat membangun keterampilan yang diperlukan di abad 21, pengetahuan, serta sikap sains siswa, sehingga siswa dapat memahami IPA secara holistik.

Articulate Storyline

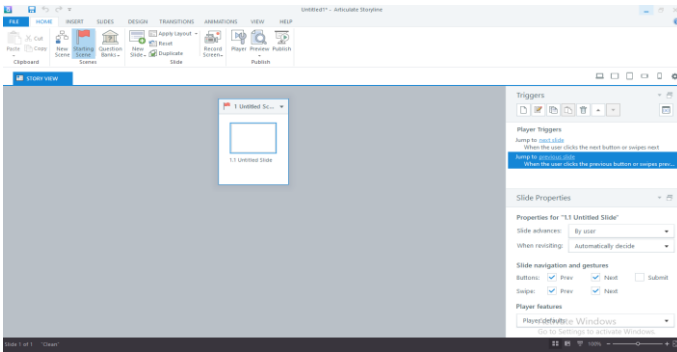
A. Pengenalan Articulate Storylin

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif.

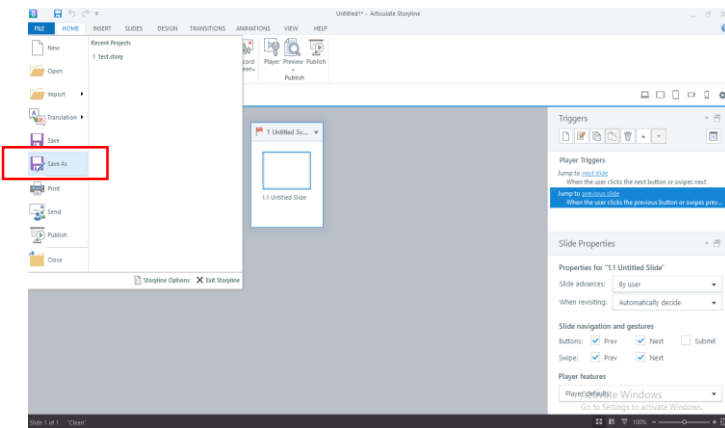


Tampilan awal *Articulate story*line dan klik new project untuk membuat project baru.

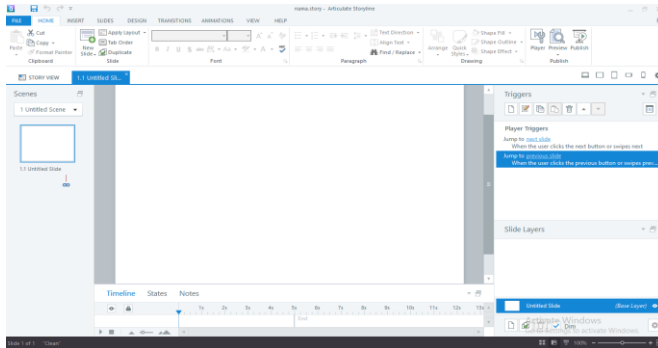
B. Perancangan *Slide*



Berikut adalah tampilan ketika sudah berhasil membuat proyek baru.



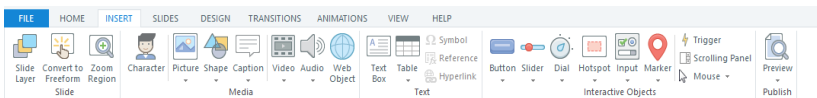
Alangkah lebih baik melakukan save terlebih dahulu pada project yang akan kita buat. Silahkan klik file lalu pilih **save as** dan simpan foldernya sesuai kemauan Anda.



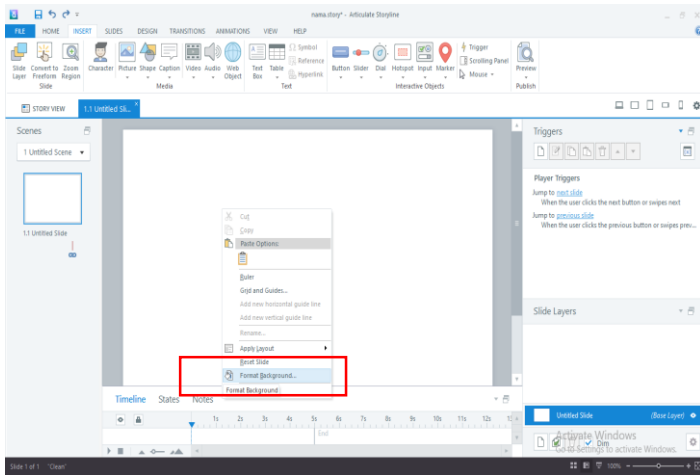
Berikut adalah tampilan awal pada canvas yang akan kita buat. Di bagian atas terdapat *toolbar* dan beberapa menu seperti *file*, *home*, *insert*, *design* dan lain-lain. Selanjutnya kita akan membuat media pembelajaran yang interaktif.



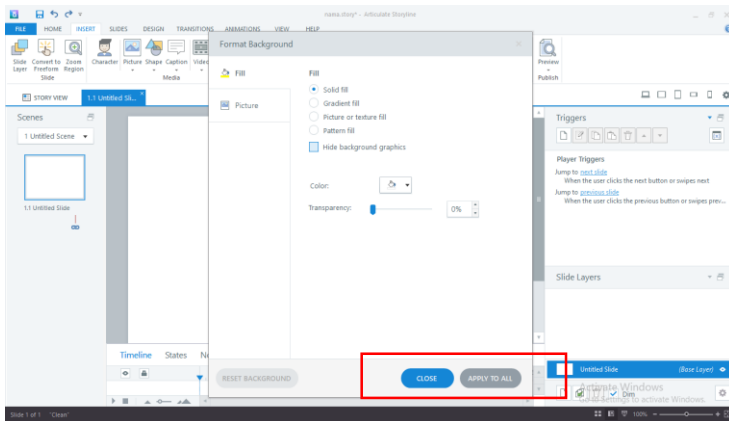
Jika ingin menggunakan desain yang cepat, maka bisa kita gunakan pada fitur design terdapat beberapa template untuk *slide* yang akan kita pakai.



Untuk membuatnya manual maka klik menu insert untuk menginputkan semua kebutuhan desain media pembelajarannya. Dimulai dari karakter sampai musik. Pertama kita akan membuat dahulu *background*.



Untuk mengubah warna *background* keseluruhan silahkan klik kanan pada kanvas dan pilih opsi **format background**.



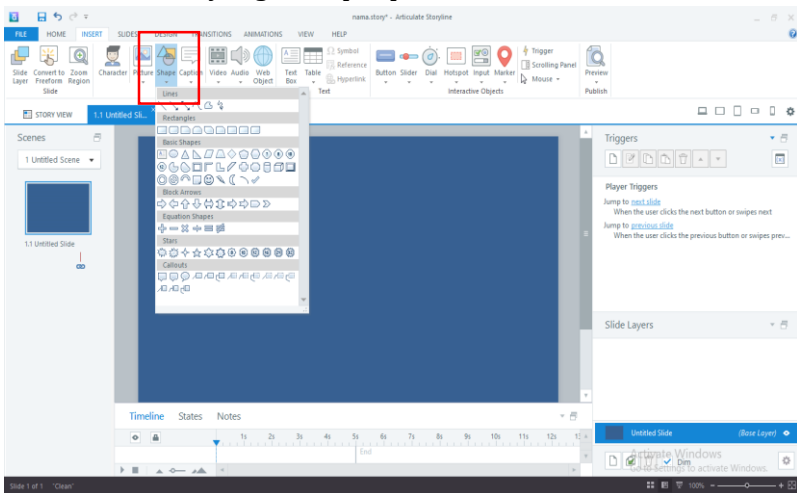
Akan muncul popup berikut, solid fill untuk warna yang jelas, gradient fill untuk membuat gradasi, *picture and texture fill* untuk memberikan aksentuasi *texture* pada *background*, *patern fill*

digunakan untuk memberikan alur pada kanvas. Pilih warna pada bagian *color* lalu atur transparannya sesuai keinginan.

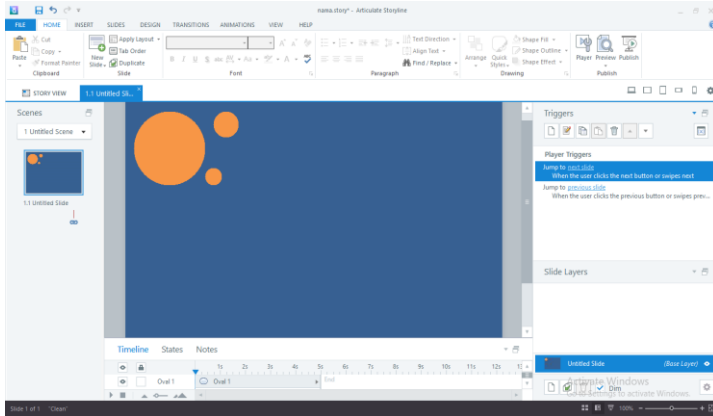
Klik **close** untuk menutup atau klik **Apply To All** untuk membuat semua kanvas berwarna yang sama.

C. Fitur-Fitur *Articulate*

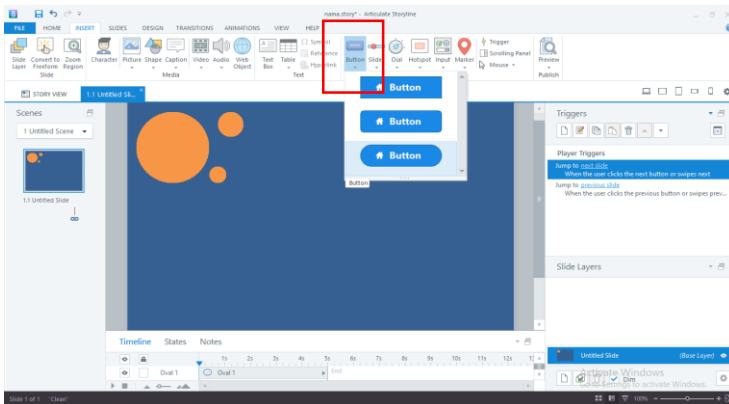
Membahas fitur yang terdapat pada **menu insert**.



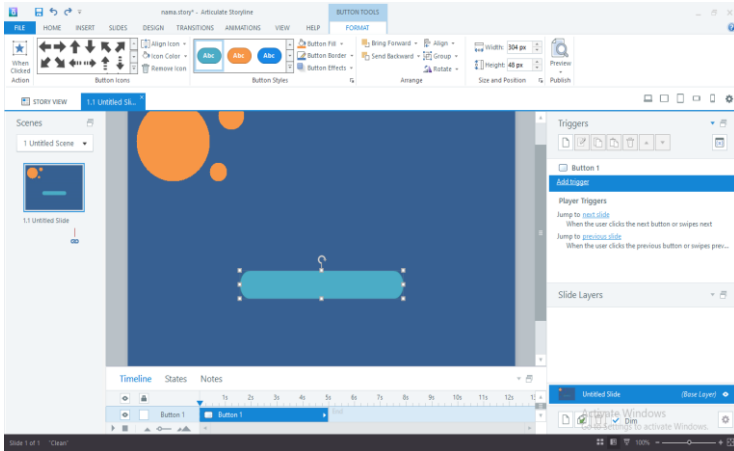
Gunakan fitur **shape** untuk menambahkan elemen elemen untuk mempercantik desain tampilan.



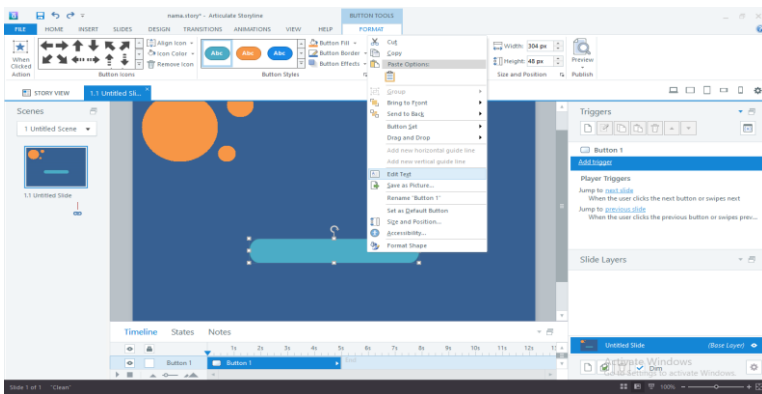
Berikut adalah contoh penggunaan *shape* . Setelah itu bisa kita tambahkan *button* .



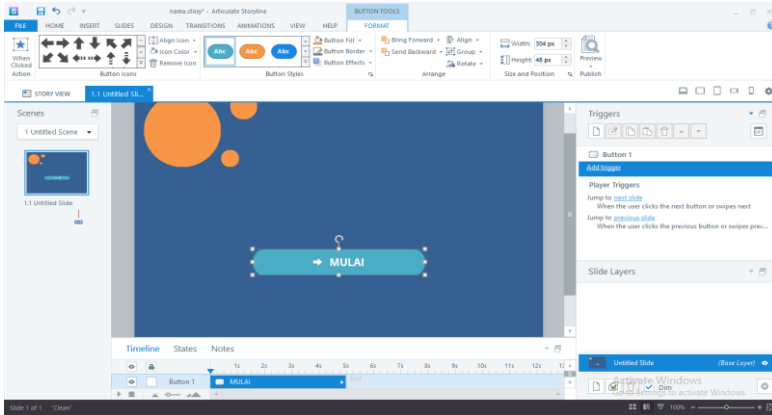
Klik *button* untuk memasukkan *button* , pilih *button* sesuai selera. Setelah dipilih klik di area kanvas untuk memunculkan *button* .



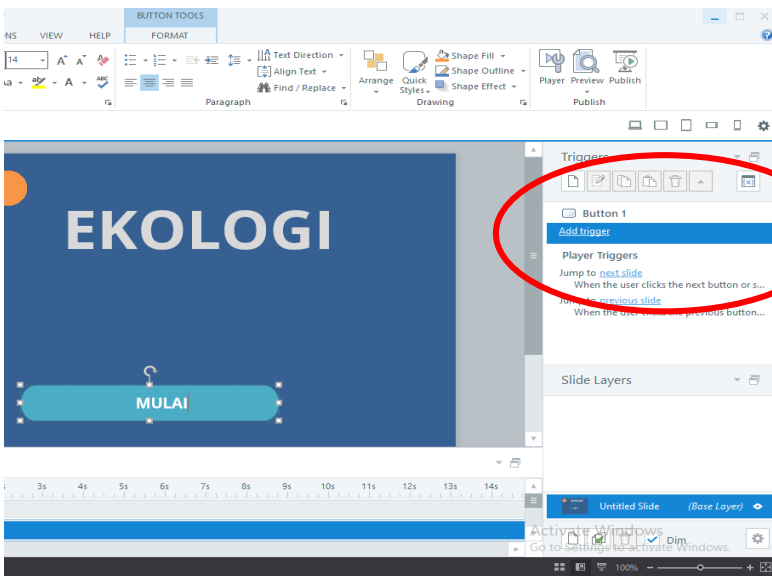
Jika sudah seperti ini, pada bagian *toolbar* terdapat beberapa fitur untuk mengganti warna, menambahkan *icon*, *shadow* dan lain-lain.



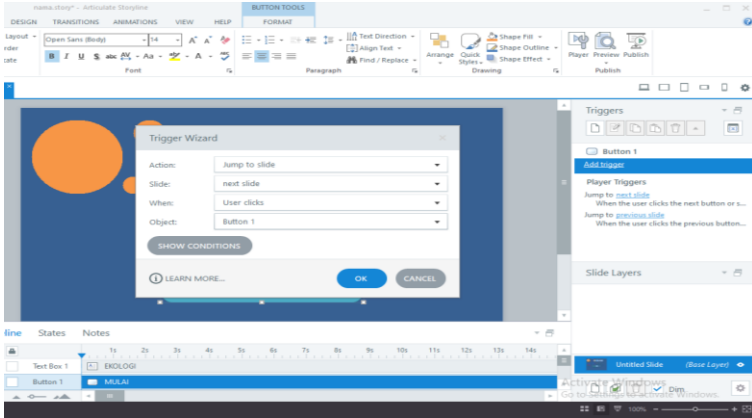
Klik kanan pada *button* lalu pilih **edit text** untuk mengedit dan menambah *text* pada *button*.



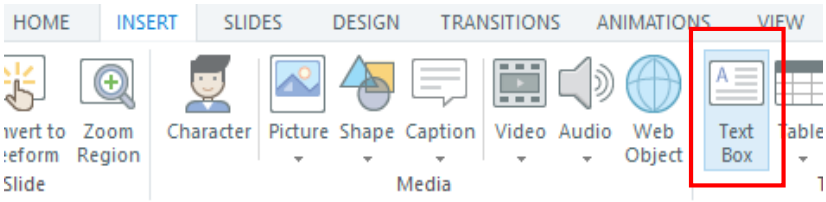
Selanjutnya tambahkan judul pada halaman pertama.



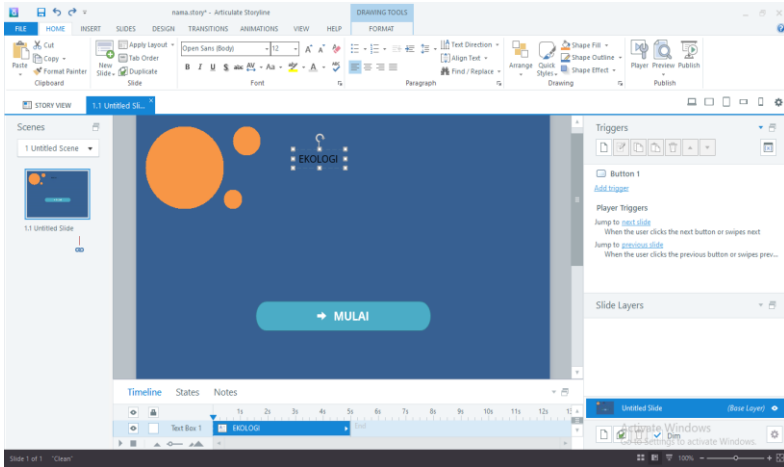
Untuk membuat *button* berfungsi, klik pada **button** selanjutnya pada sebelah kanan bagian yang dilingkari merah, klik '**Add trigger**'.



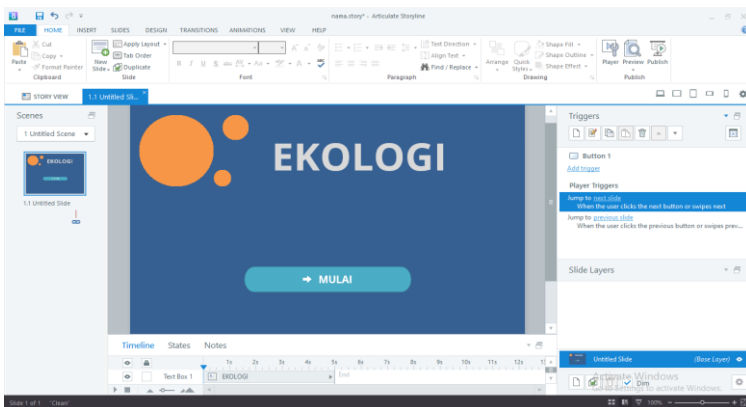
Buat pengaturan seperti gambar di atas. Lalu klik **OK**



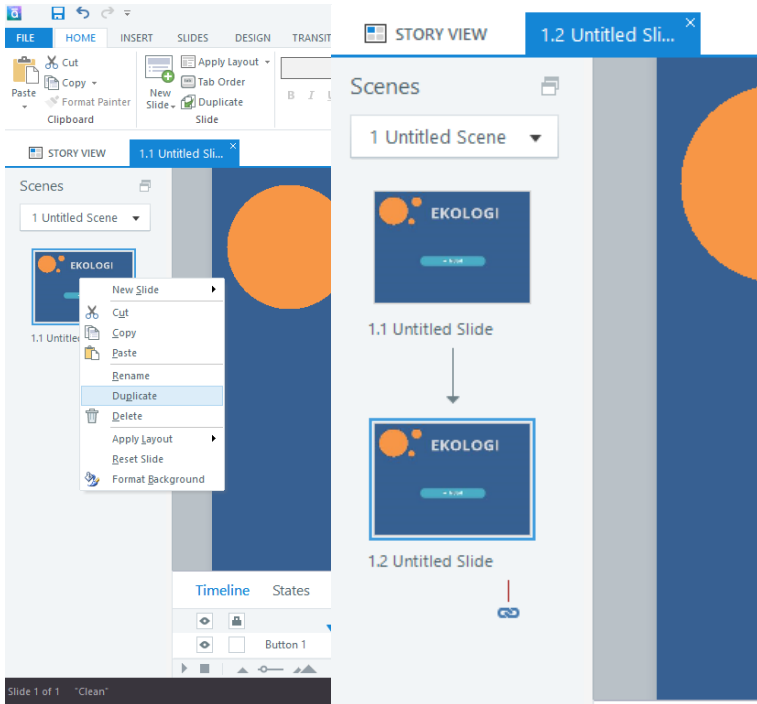
Selanjutnya untuk menambahkan judul, klik insert lalu pilih **Text Box** atau bisa dengan shortcut **Ctrl+t**



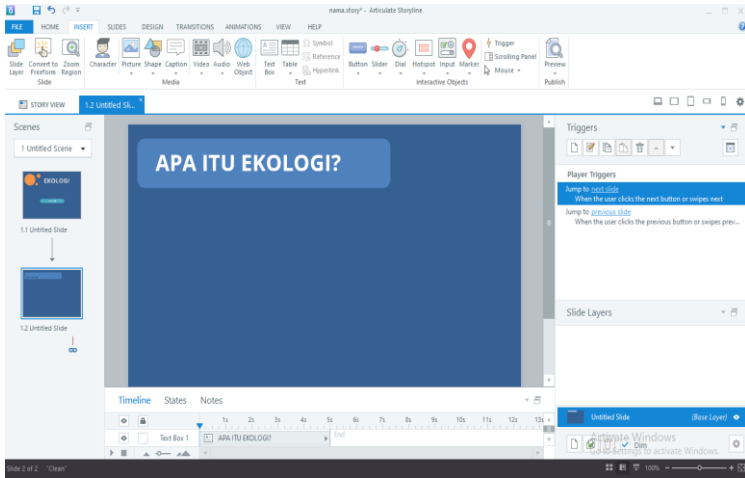
Setelah menuliskan judul, kembali pada menu home untuk mengatur jenis *font*, ukuran *font*, warna *font* dan lain lainnya sesuai selera.



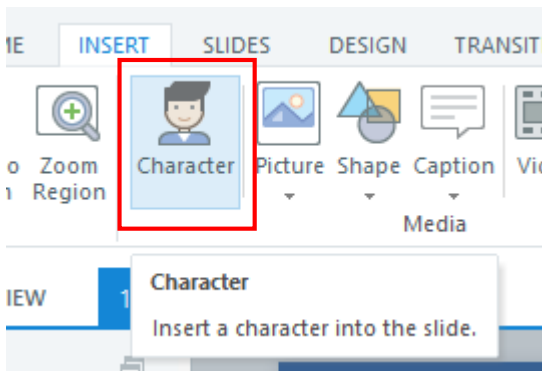
Selanjutnya kita buat halaman baru untuk masuk ke materi.



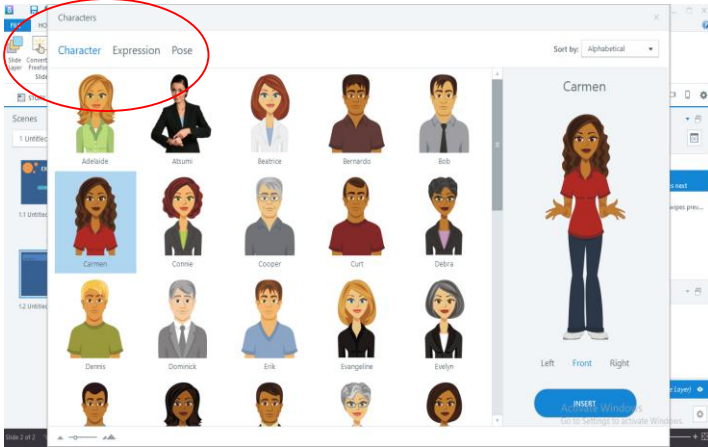
Arahkan cursor pada *slide* disebelah kiri lalu klik kanan, dan pilih **Duplicate**, setelah mengklik **Duplicate** maka akan muncul *slide* baru yang sama persis. Sekarang tinggal merubah isi konten pada *slide* kedua.



Sekarang kita akan mengisi konten pada *slide* kedua. Bisa diisikan sesuai selera dan kebutuhan. *Articulate* memiliki fitur karakter jika kita membutuhkan ilustrasi karakter.



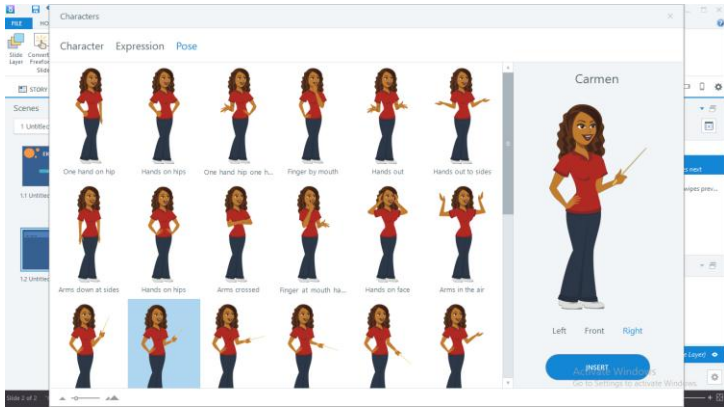
Klik menu *insert* dan pilih *character* maka akan muncul beberapa ilustrasi yang bisa digunakan secara gratis.



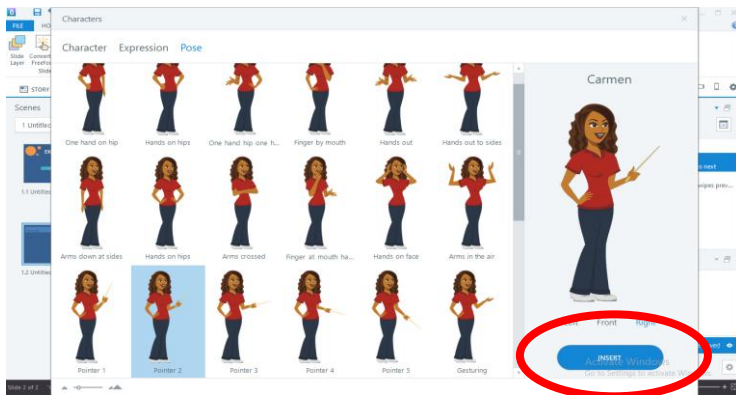
Kita juga bisa mengatur ekspresi wajah karakter tersebut dengan mengklik expression, dan bisa mengganti gaya dengan mengklik pose.



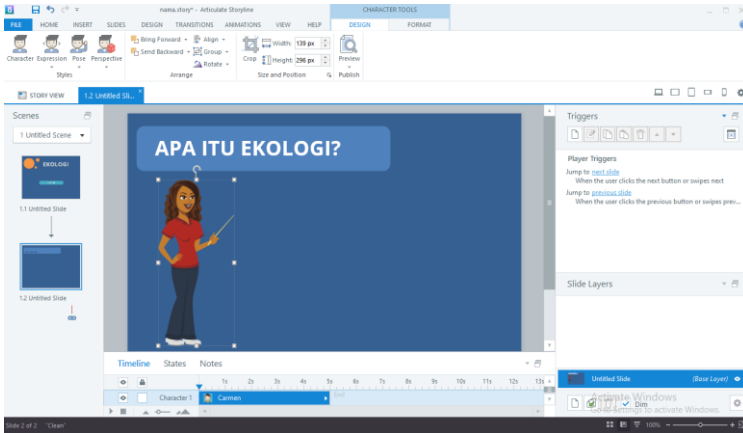
Ekspresi yang ada pada *Articulate*



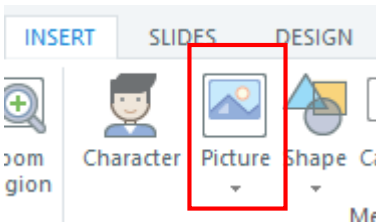
Gaya untuk karakter yang terdapat pada *Articulate*.



Setelah mendapatkan karakter yang sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu kita bisa mengatur arah berdiri karakter pada tombol yang dilingkari merah terdapat tulisan '**Left**' untuk membuat karakter menghadap ke sebelah kiri, '**Front**' untuk membuat karakter menghadap ke depan, dan '**Right**' untuk membuat karakter menghadap ke kanan. Setelah itu klik *insert*.

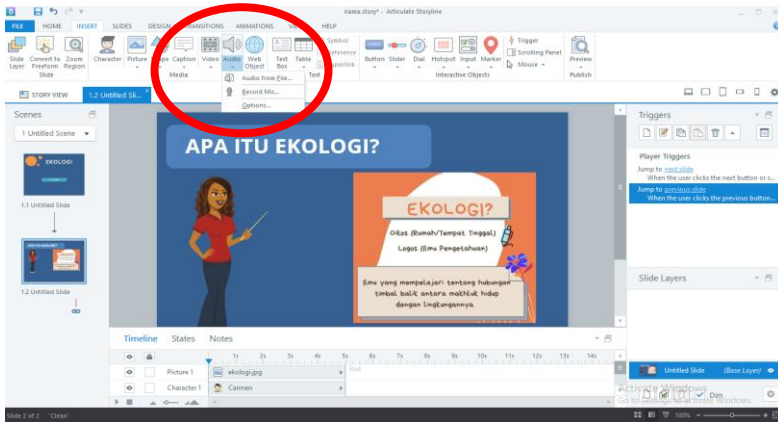


Atur ukurannya sesuai dengan selera dan muat dengan kanvasnya. Sekarang kita akan memasukan gambar.

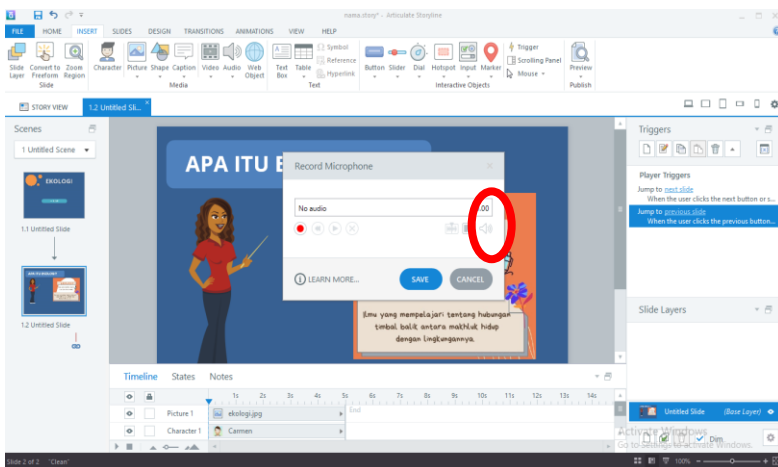


Pilih menu **insert** lalu pilih **'picture'** selanjutnya pilih gambar pada device Anda.

Selanjutnya kita akan melakukan *dubbing*.



Klik **insert** lalu pilih **audio**, klik bagian bawah yang bertanda panah. Pastikan *slide* berada ditempat yang akan kita *dubbing*. Pilih **record mic**.



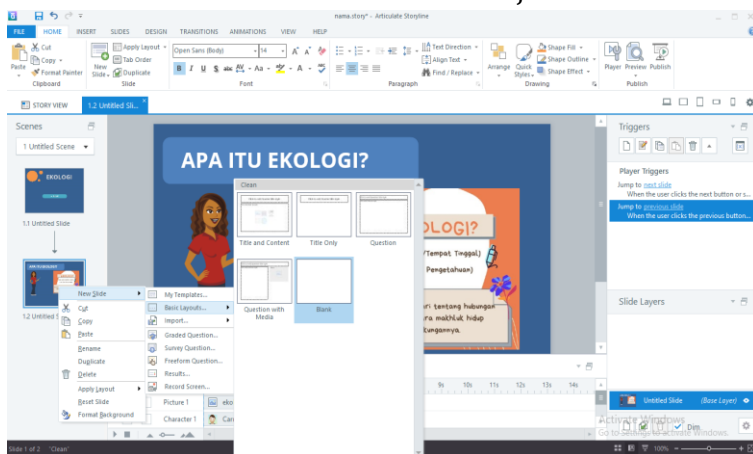
Klik **tombol merah** untuk merekam *dubbing*. Kita juga bisa menambahkan *script* narasi dengan mengklik tombol yang dibulatkan merah. Setelah itu akan muncul notepad untuk

membuat *script* narasi. Jika sudah selesai merekam silahkan klik save dan tunggu sampai proses selesai.

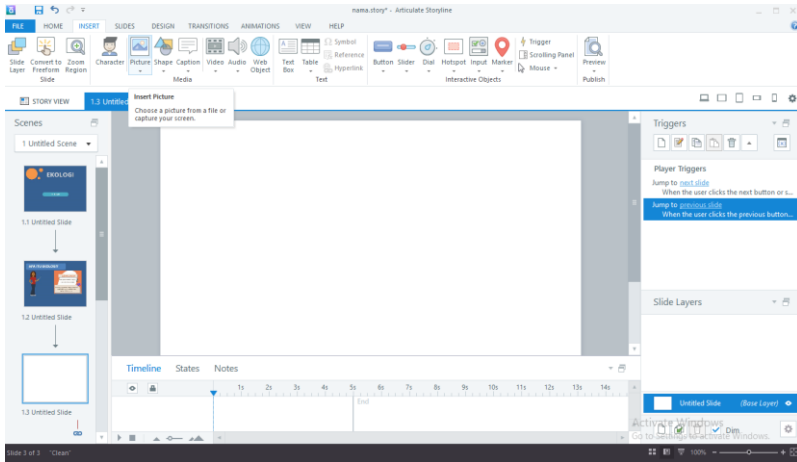
Jika ingin menambahkan musik dari komputer atau laptop cukup mengklik bagian audio nya saja.

D. MEMBUAT KUIS DI ARTICULATE STORYLINE

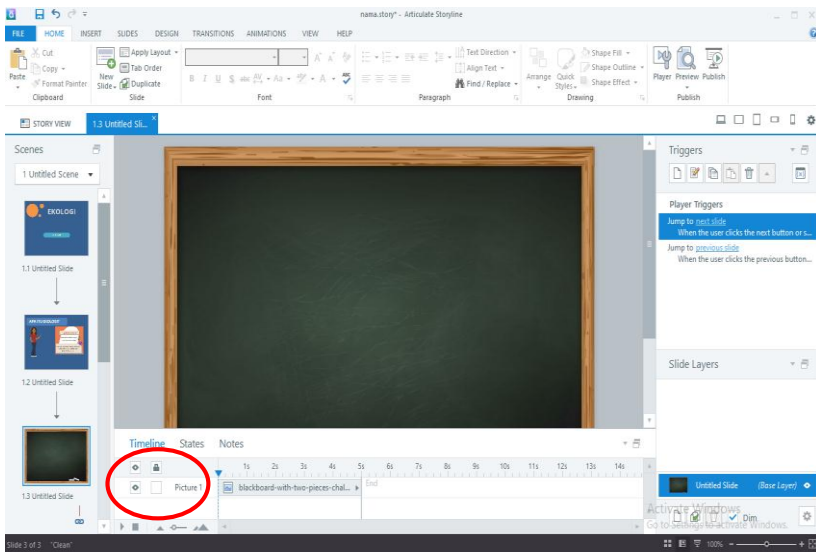
Buat *slide* baru untuk membuat soal dan jawaban kuis.



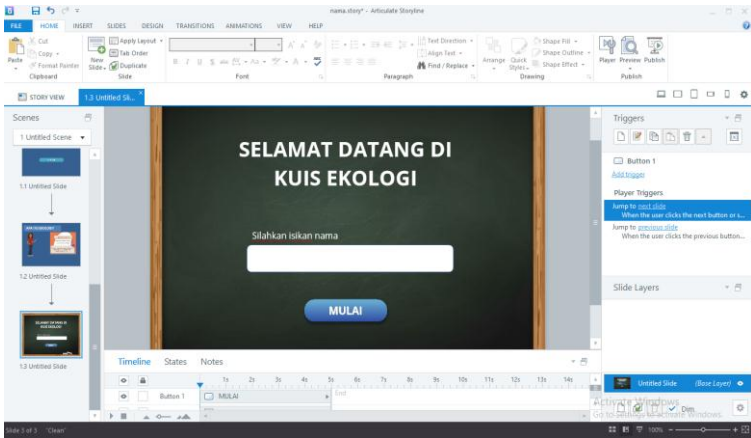
Buat *slide* baru dengan meng-klik kanan pada *slide* pilih **new slide** lalu pilih **basic layout** dan pilih **blank**. Setelah itu akan muncul *slide* baru yang akan kita isikan soal kuis.



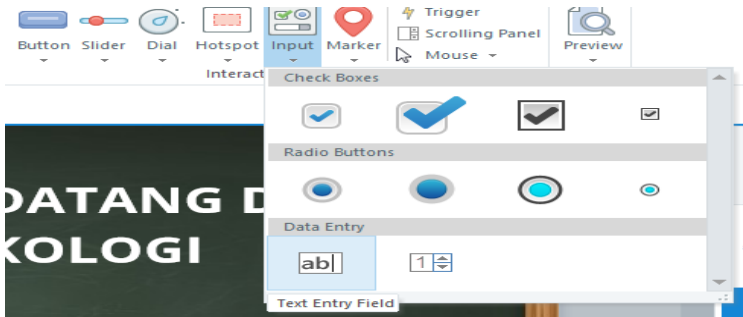
Sebelumnya *slide* yang baru akan kita pakaikan *background*, hal pertama yang harus dilakukan adalah mencari *background* yang sesuai. Setelah menemukan *background* silahkan masukan dengan cara mengklik menu **insert** dan klik **Picture**



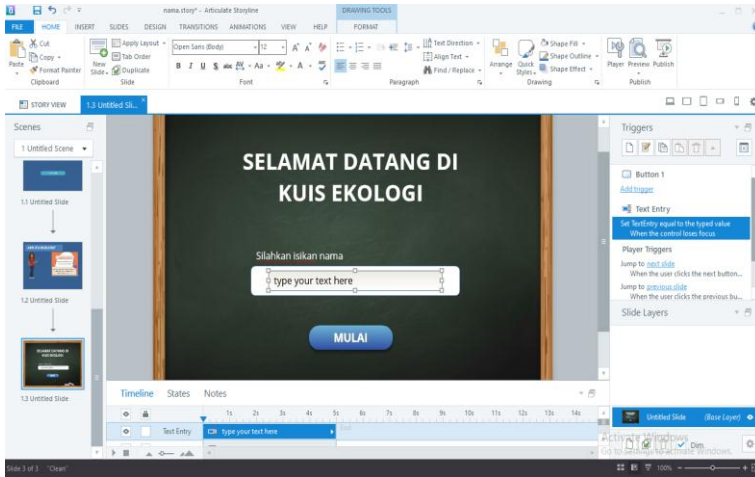
Setelah memasukan *background* ukuran disesuaikan dengan kanvas. Klik *icon* kunci yang dilingkari merah pada *background* agar terkunci tidak bergerak gerak.



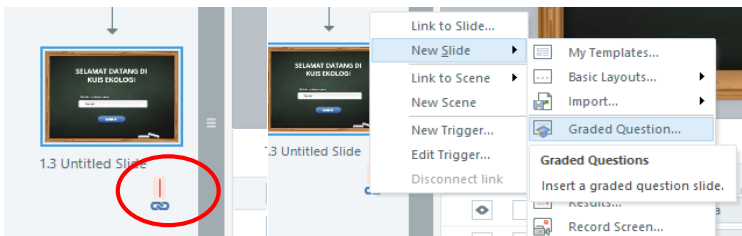
Silahkan buat untuk awalan kuis, di sini kita akan menginputkan nama peserta, buatlah *shape* atau bentuk untuk melakukan inputan nama.



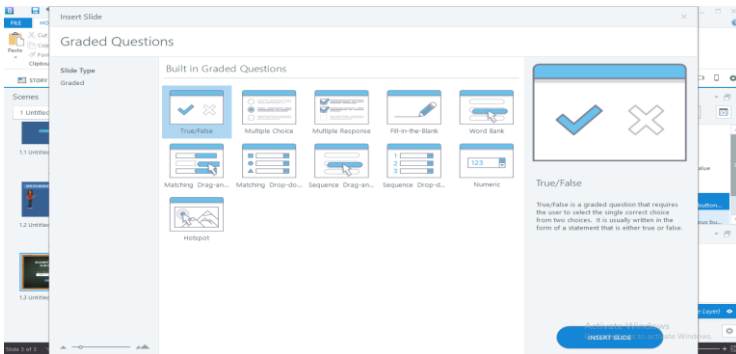
Pilih input pada menu *insert*, klik bagian panah kebawah lalu pilih *text entry field*.



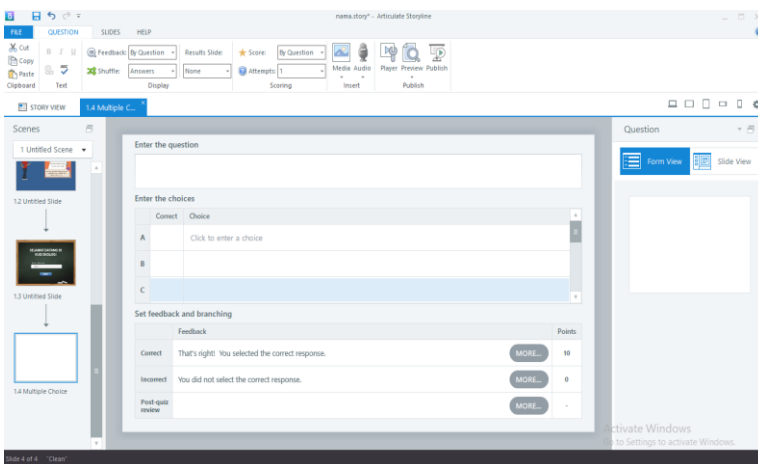
Lalu klik pada kotak yang sudah kita buat, atur ukuran serta posisi disesuaikan dengan kotaknya. Klik dua kali pada *text* “*type your text here*” ganti menjadi “*nama*”,



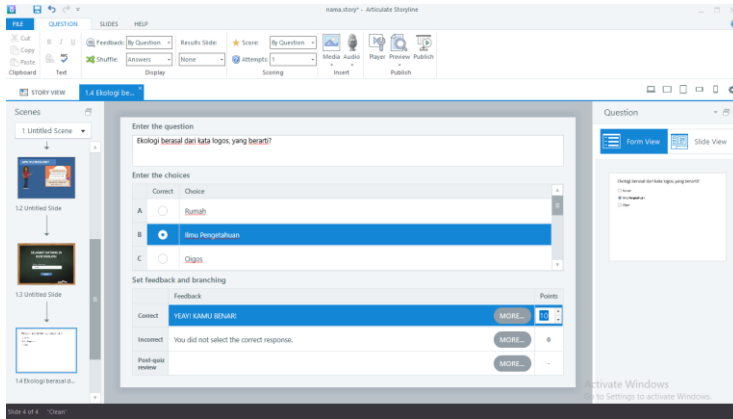
Klik *icon* yang diberi bulatan merah, lalu pilih ***new slide*** lalu pilih ***Graded Question***.



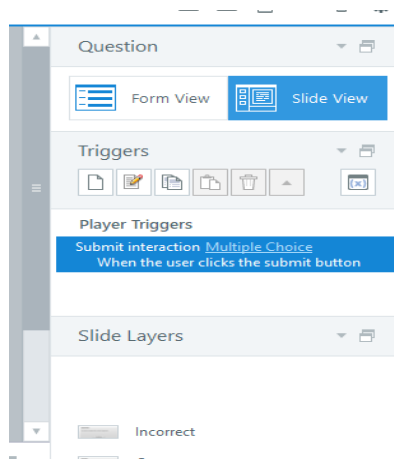
Bisa dipilih jenis kuis yang kita inginkan, di sini kita akan mencoba kuis dengan *multiple choice*.



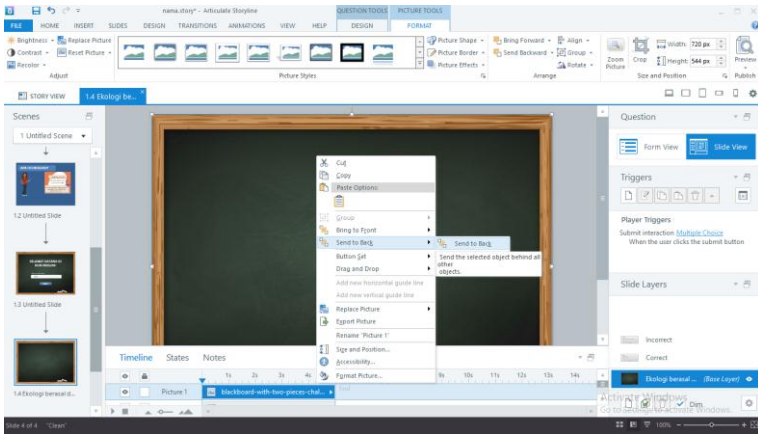
Lalu akan muncul tampilan seperti di atas, silahkan membuat soal dan jawabannya.



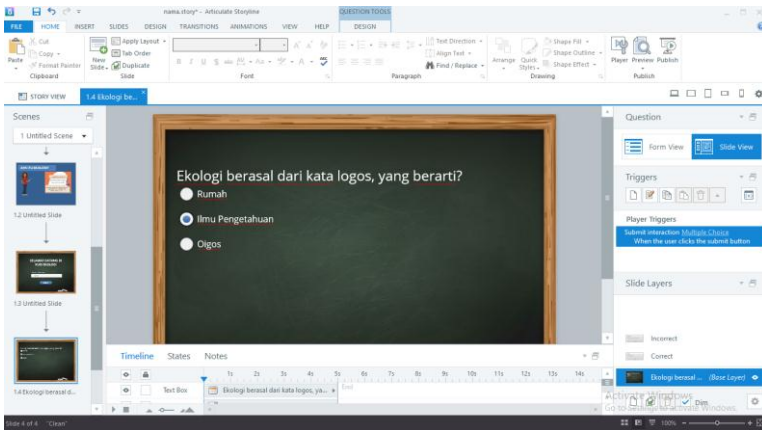
Pada inputan di atas silahkan isikan soal, dan selanjutnya buat opsi lalu pilih jawaban yang benar. Pada bagian bawah kita bisa mengatur skor dan mengatur respon.



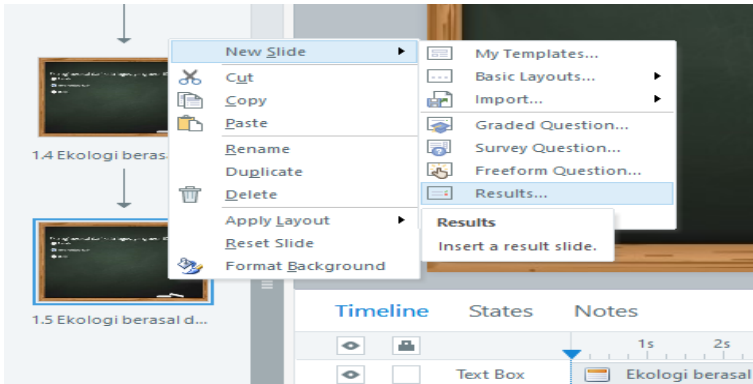
Pada bagian kanan layar terdapat **form view** dan **slide view**, **form view** bisa digunakan untuk mengedit pertanyaan, sedangkan **slide view** bisa digunakan tampilan pertanyaan pada **slide**.



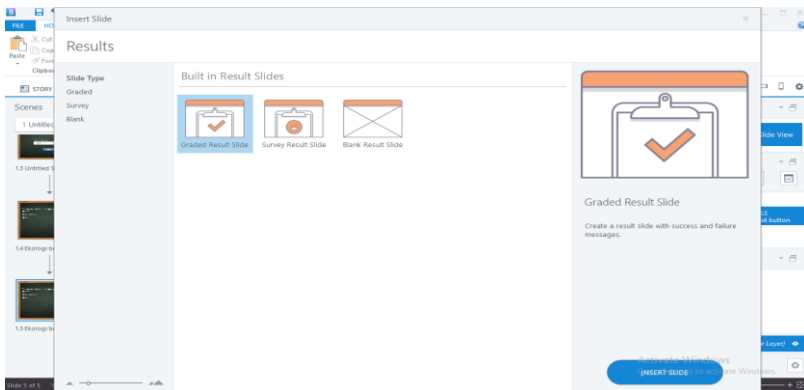
Masukan kembali gambar *background* dan klik kanan lalu pilih *send to back*



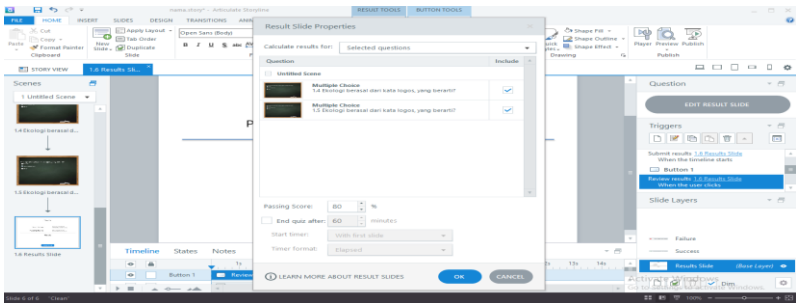
Ganti semua *text* menjadi putih agar terlihat.



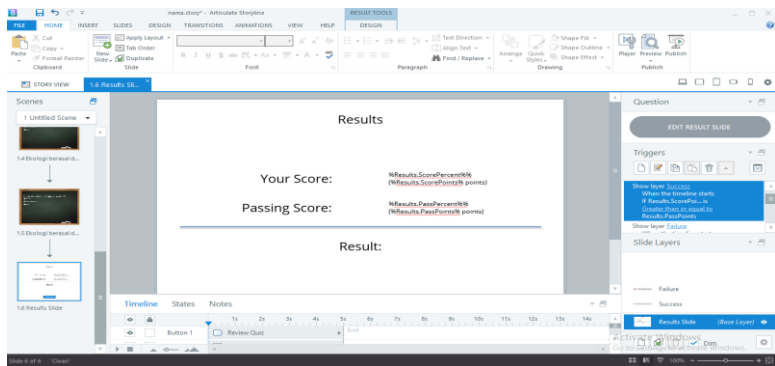
Untuk menampilkan hasil klik kanan kembali pada *slide* lalu pilih **new slide** lalu klik **result**.



Lalu pilih **Grade result slide**



Buat *passing score* atau KKM, lalu kita juga bisa atur waktu pengerjaan kuis.

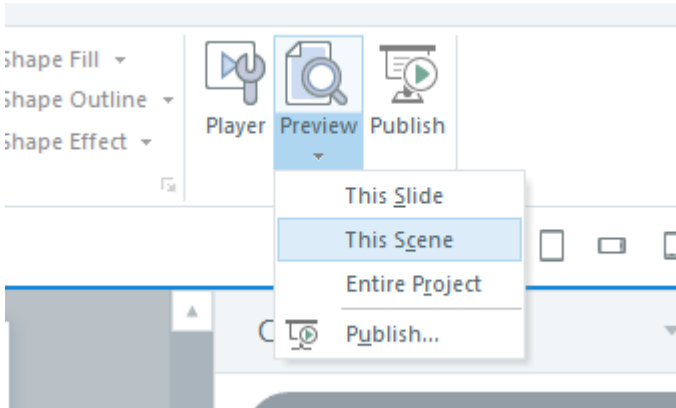


Hasilnya akan muncul pada *slide*.

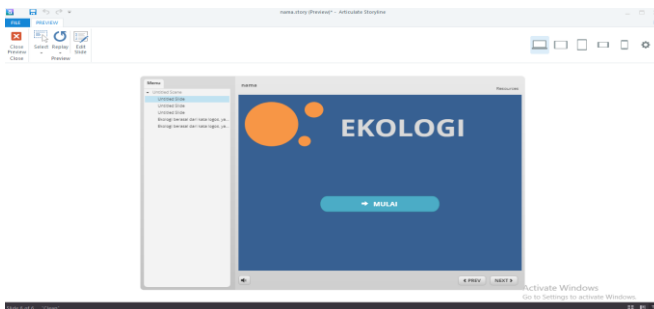
Selanjutnya untuk melihat hasil proyek kita silahkan lakukan langkah berikut.



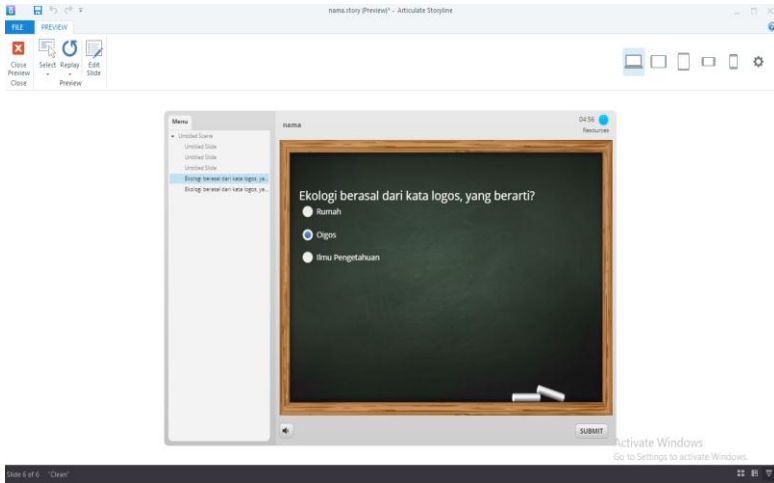
PUBLISHING



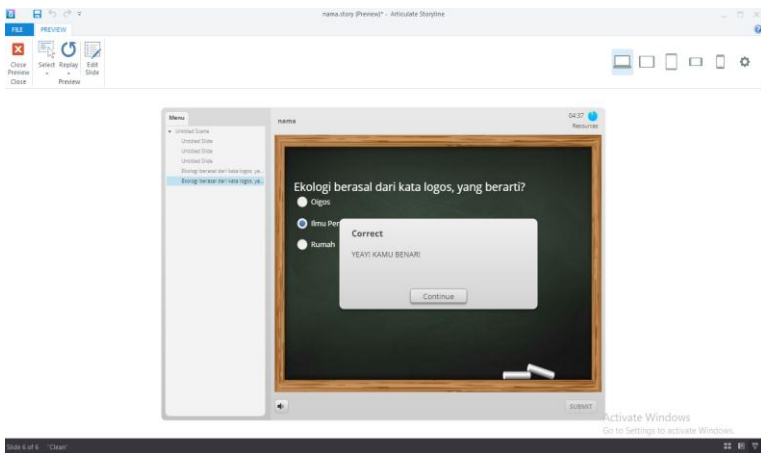
Klik pada menu **home** dan klik **preview** lalu pilih **this scene**.
Preview bisa dilakukan kapanpun saat ingin mencoba *project*.



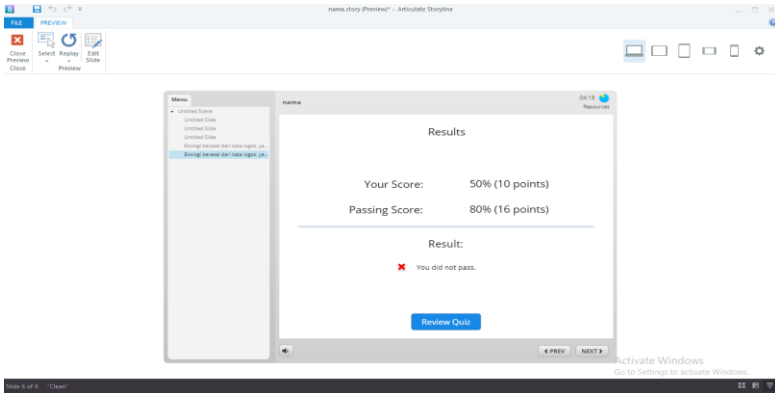
Beginilah tampilan **preview**.



Tampilan kuis

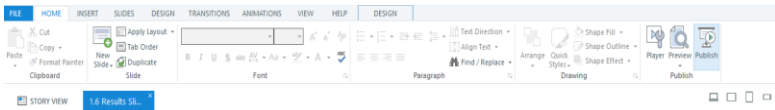


Tampilan jika menjawab dengan benar.

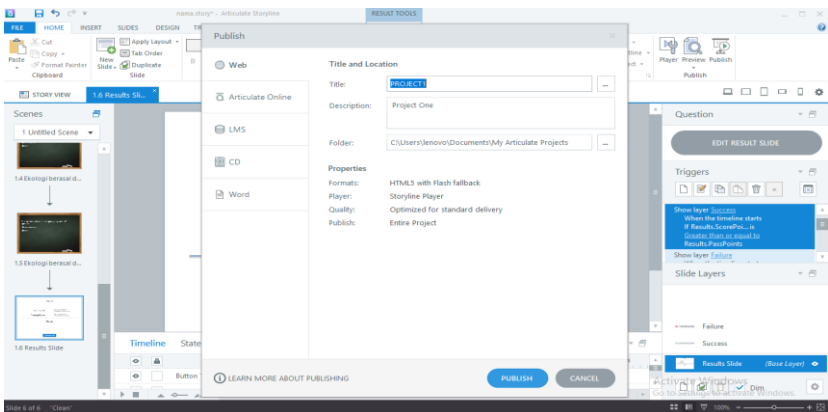


Hasil score.

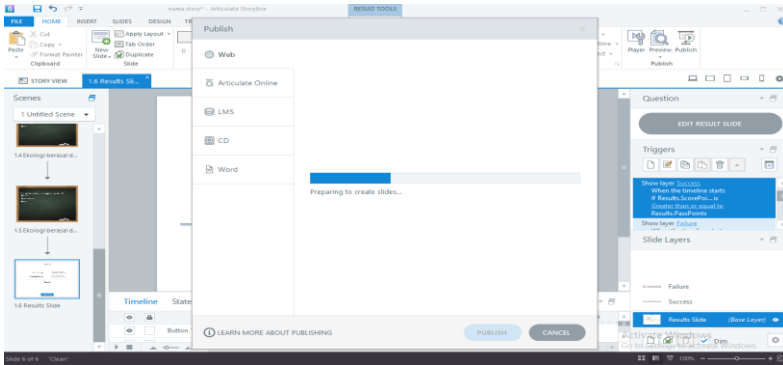
Jika semua sudah berfungsi dengan baik. Maka saatnya melakukan ***publish/export***.



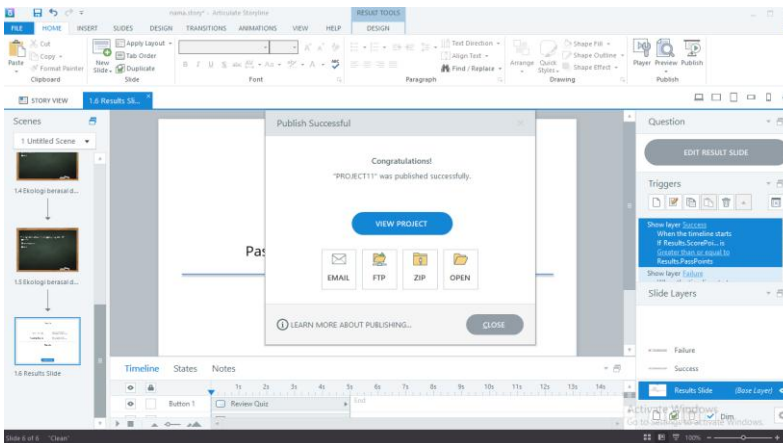
Pada menu *home* sebelah ujung kanan gunakan tombol ***publish***



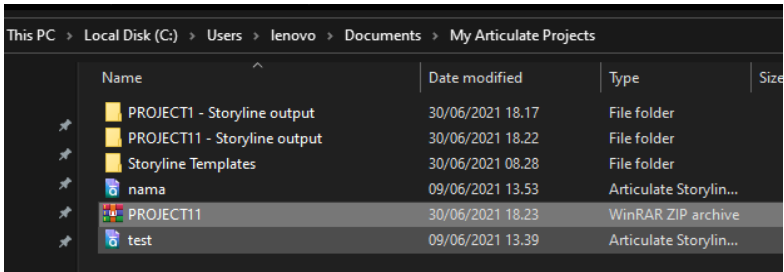
Silahkan *publish* sebagai web dan nama *project* disesuaikan.



Silahkan tunggu



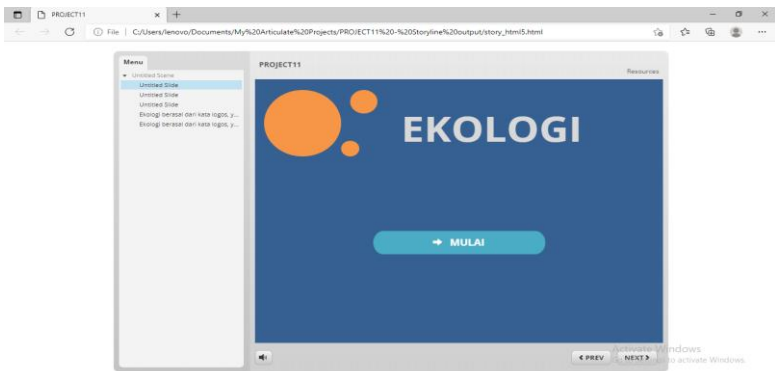
Jika sudah selesai akan muncul tampilan berikut, *klik view project* untuk membuka pada *browser*, *klik open* untuk membuka folder penyimpanan, *klik ZIP* untuk *men-zipping* folder.



Di sini saya sudah melakukan *zip* pada *project* dan siap dibagikan pada murid.

TUTORIAL MEMBUKA PROYEK ARTICULATE

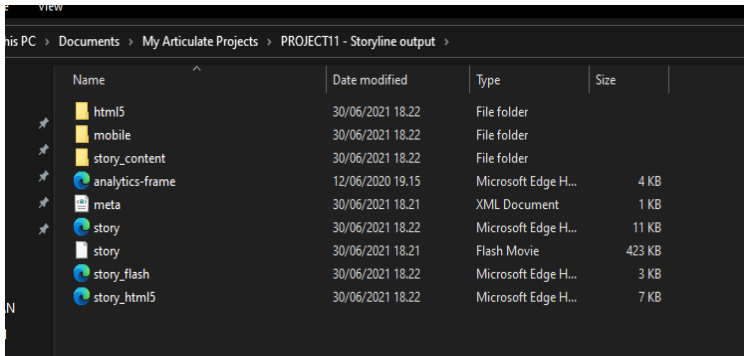
1. *Extract* RAR/ZIP
2. Buka folder yang sudah terekstrak
3. Buka file *story*



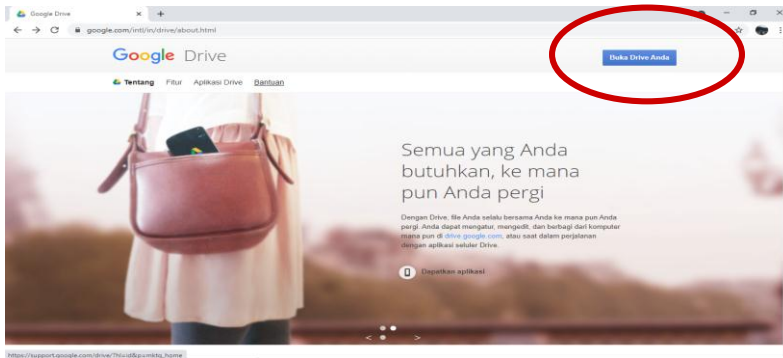
Tampilan proyek ketika di run.

A. CARA AGAR BISA DIAKSES PADA SEMUA DEVICE/PERANGKAT

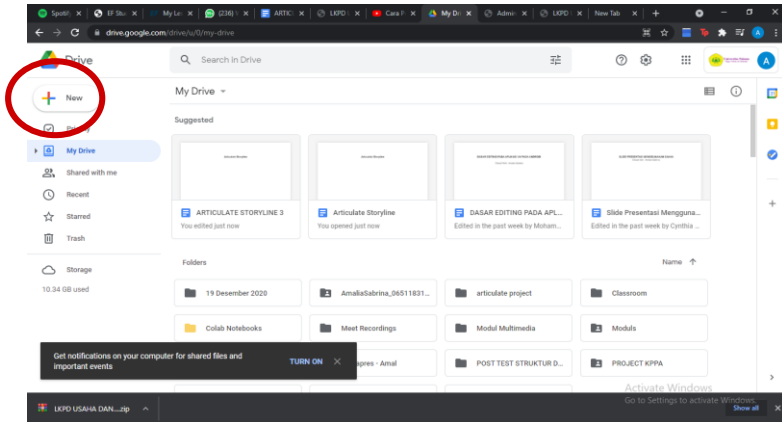
1. Buka Folder hasil publish



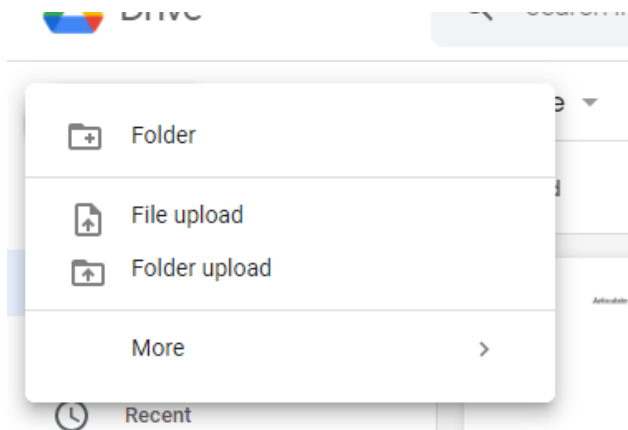
Hasil lokasi publish berada di folder documents/my Articulate Projects, selanjutnya kita akan *upload* ke google drive. Silahkan gunakan google drive masing-masing. Silahkan akses ke <https://drive.google.com>.



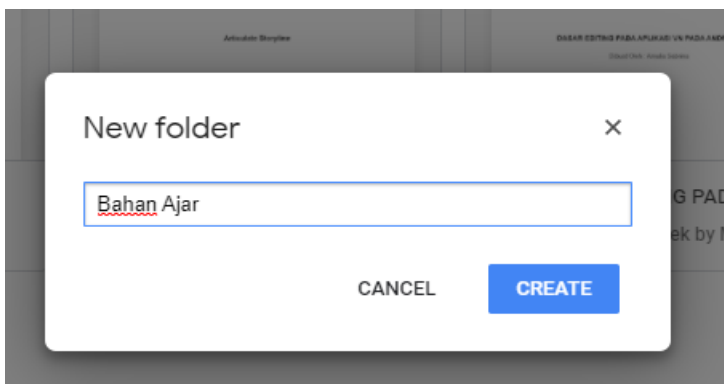
Jika pada saat mengakses tampilan seperti di atas, maka klik buka *drive* Anda.



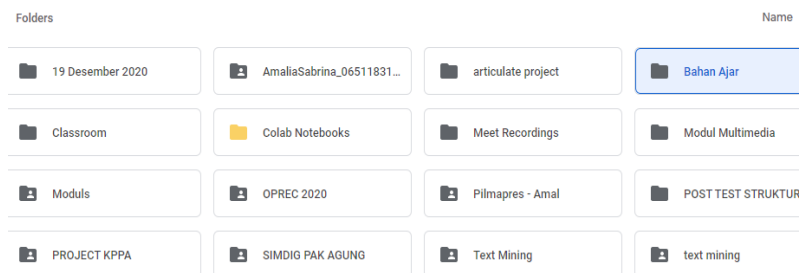
Klik **“new”** atau **“baru”** pada google *drive*, lalu pilih **“folder”**



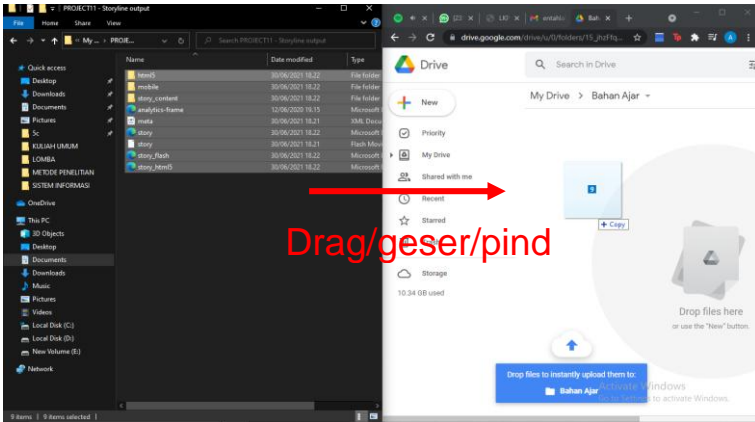
Akan muncul popup setelah mengklik new, lalu selanjutnya pilih folder.



Setelah mengklik folder maka akan muncul pop up untuk penamaan folder, silahkan beri nama yang sesuai.

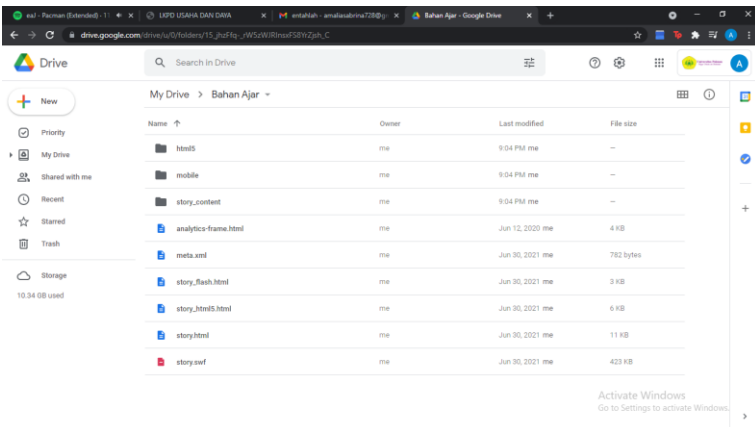


Folder baru akan muncul di deretan folder lainnya, lalu klik folder yang baru saja dibuat.

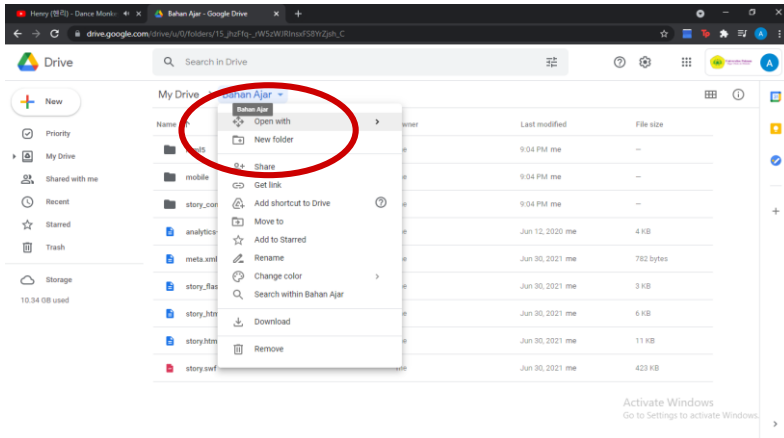


Upload semua folder proyek ke google drive, pada folder yang baru saja dibuat.

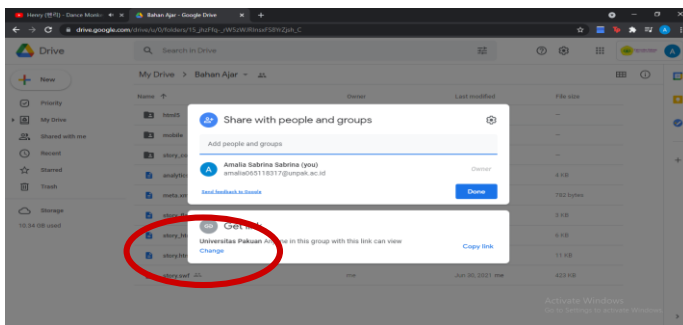
Tunggu sampai semua file berhasil terupload.



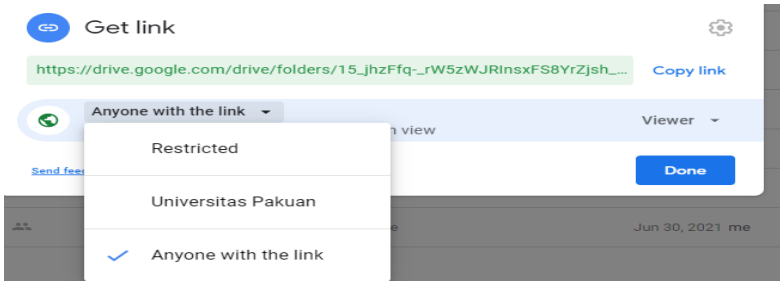
File sudah terupload.



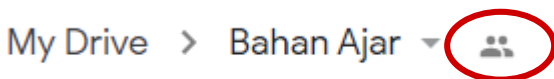
Setelah itu kita akan **membuat folder** bisa terakses oleh semua pengguna. Klik pada bagian yang dilingkari merah lalu pilih “**share**” atau “bagikan”.



Lalu akan muncul popup berikut. Klik pada tulisan berwarna biru yang dilingkari jika device berbahasa inggris bertuliskan “**change**” jika device berbahasa indonesia maka bertuliskan “**ubah ke siapa saja yang memiliki link**”

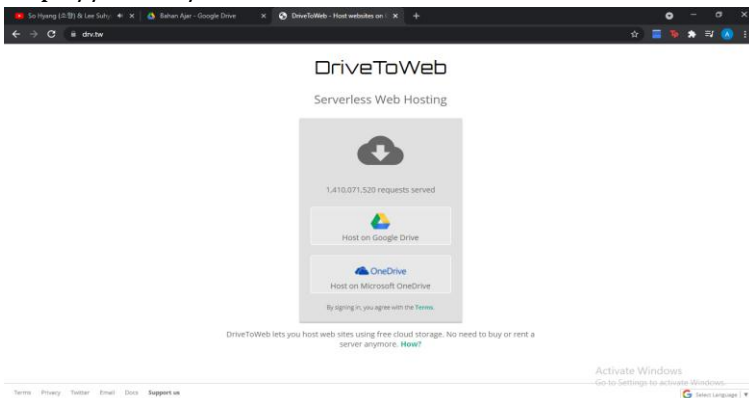


Lalu pilih **“Anyone with the link”** dalam bahasa Indonesia “siapa saja yang memiliki link” jika sudah klik “done” atau “selesai.

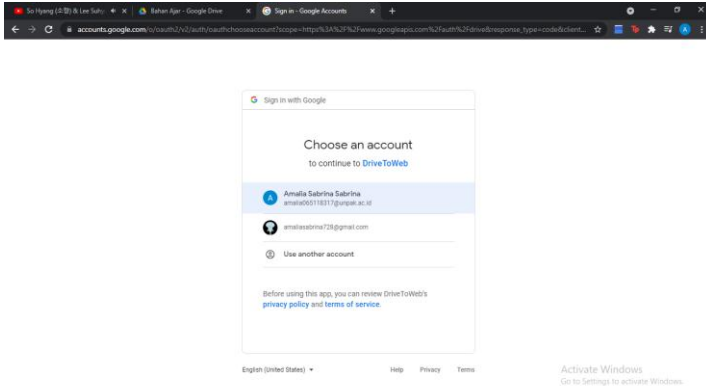


Terdapat *icon* yang dilingkari merah jika sudah berhasil.

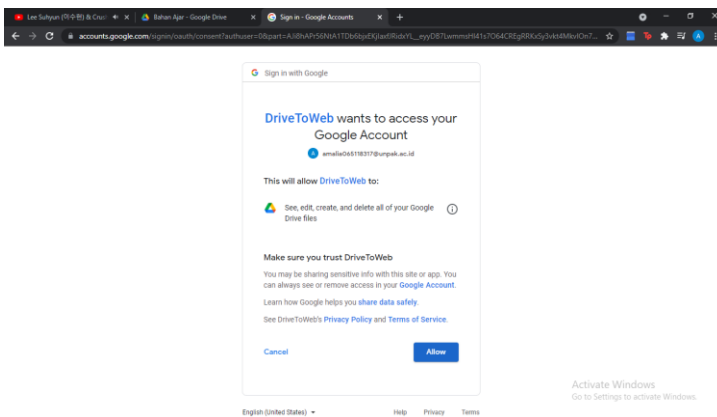
Lalu buka tab baru pada browser Anda lalu akses ke <https://drv.tw/>



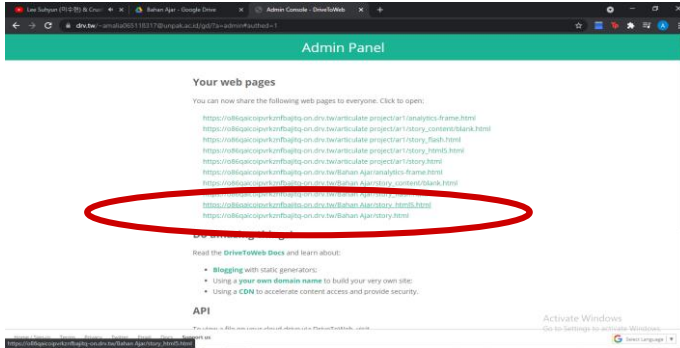
Tampilan awal **drv.tw** lalu pilih tombol yang berlogo google *drive* karena file kita berada di google *drive*.



Sign in terlebih dahulu, sign-in menggunakan akun google *drive* yang sama pada saat melakukan *upload* file.



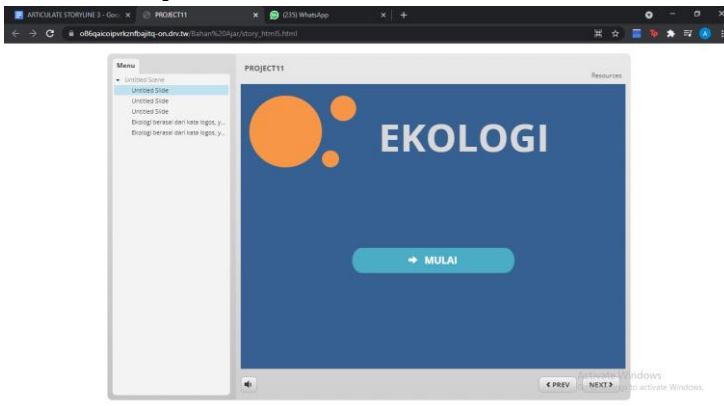
Lalu klik **“allow”** atau **“izinkan”** dalam bahasa indonesia.



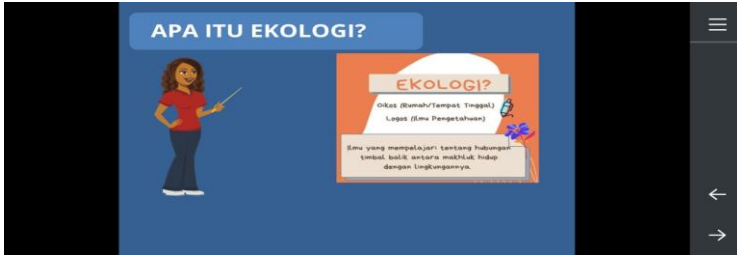
Berikut tampilan setelah berhasil masuk. Terlihat ada beberapa link.

Link yang dibagikan pada murid ialah link yang dilingkari merah https://o86qaicoipvrkznfbajitq-on.drv.tw/Bahan%20Ajar/story_html5.html. pastikan link yang akan dishare atau dibagikan merupakan file *story_html5.html*

Link tersebut bisa langsung dibagikan pada murid-murid, dan murid hanya tinggal mengakses dengan satu kali klik pada device manapun.



Tampilan di pc/laptop.



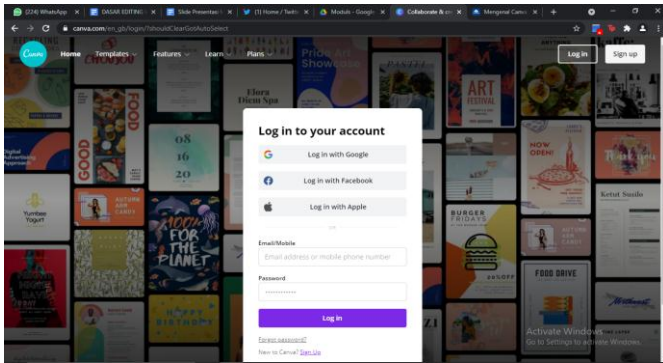
Tampilan pada *smartphone* android.

Canva

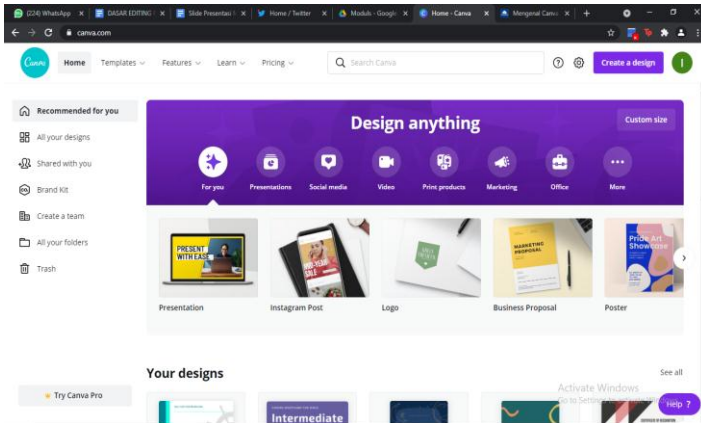
Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, info grafik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan Android.

Untuk mengakses canva secara online melalui website bisa langsung mengunjungi www.canva.com

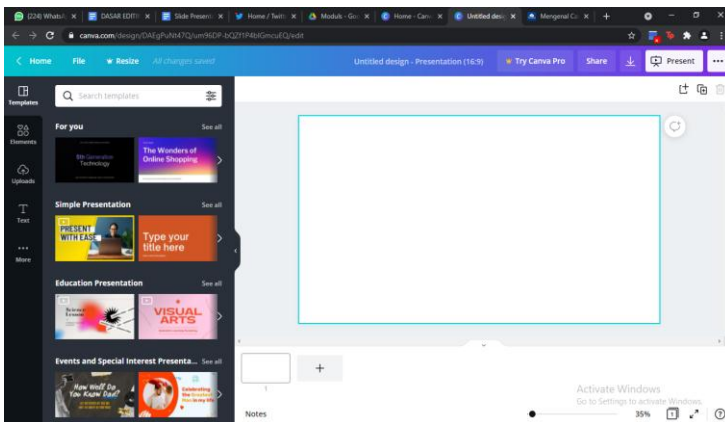
A. Login Canva



Akan tampil halaman awal ketika mengakses canva.com, diharuskan melakukan login, silahkan lakukan login dengan gmail, facebook, atau akun apple anda. Pilih sesuai dengan akun yang mudah anda ingat.

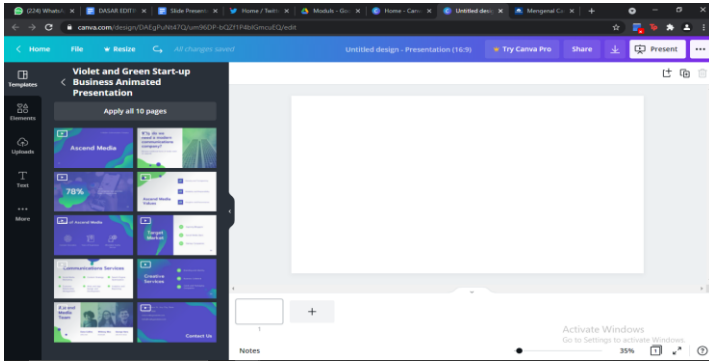


Jika sudah berhasil login, maka tampilan awal atau homepage akan terlihat seperti di atas (tampilan kemungkinan berbeda setiap bulannya). Terlihat ada template untuk presentasi. Klik presentasi.

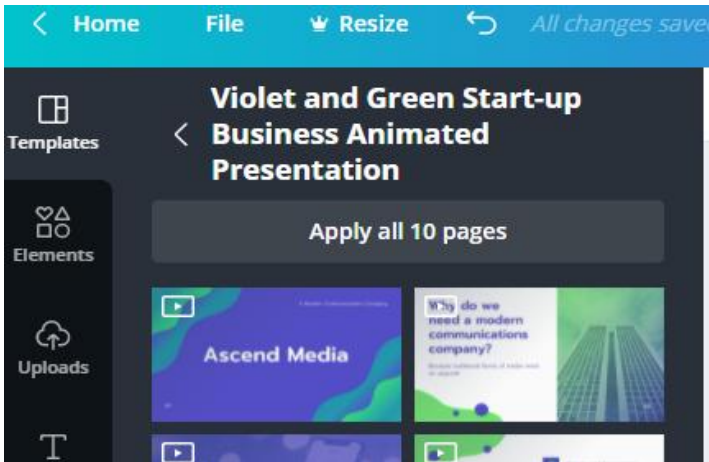


Jika sudah meng-klik presentasi, maka akan muncul canvas tempat kita melakukan editing, dan beberapa template gratis yang bisa kita gunakan agar presentasi kita lebih menarik dan

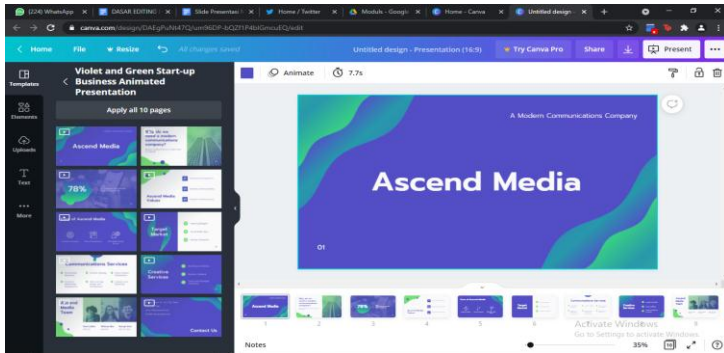
enak dilihat. Silahkan pilih salah satu *template* yang tersedia disebelah kanan layar anda.



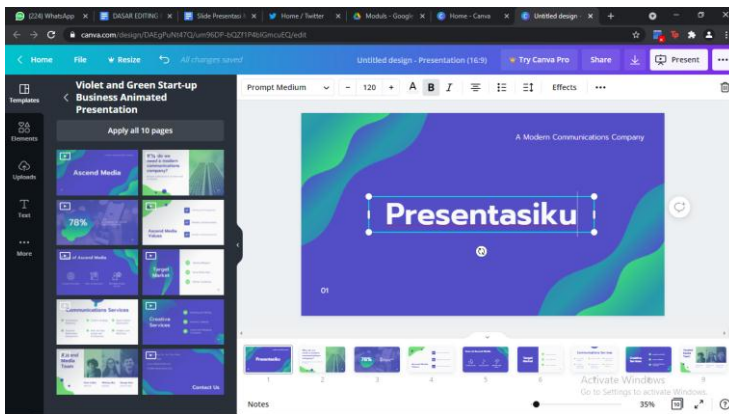
Jika sudah memilih salah satu template, akan muncul beberapa desain *slide* yang tersedia pada template tersebut.



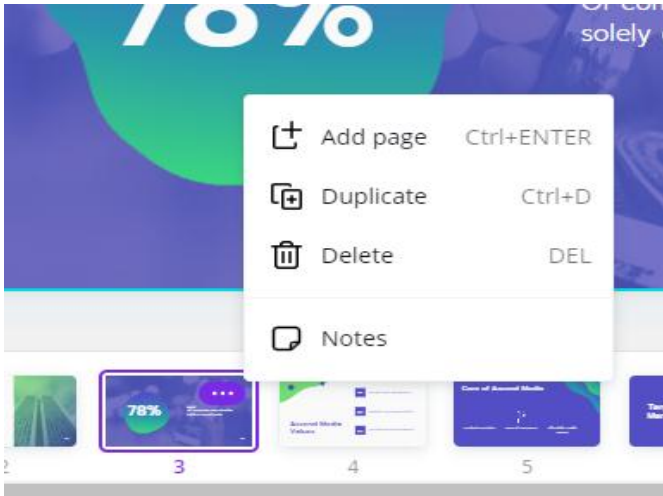
Klik tombol “*Apply all 10 pages*” untuk mengaplikasikan semua *slide* yang ada pada template tersebut.



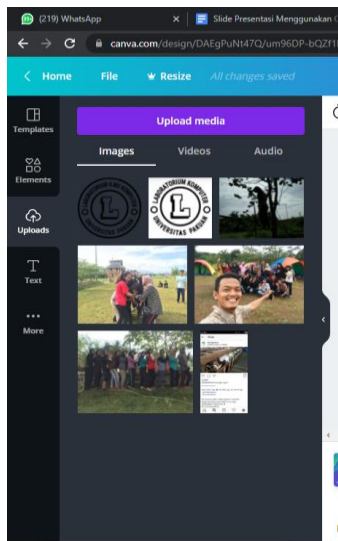
Jika sudah diklik *apply*, maka *template* akan masuk pada canvas yang akan kita gunakan, selanjutnya hanya tinggal melakukan perubahan pada *text* yang ada menggunakan *text* atau tulisan yang anda butuhkan.



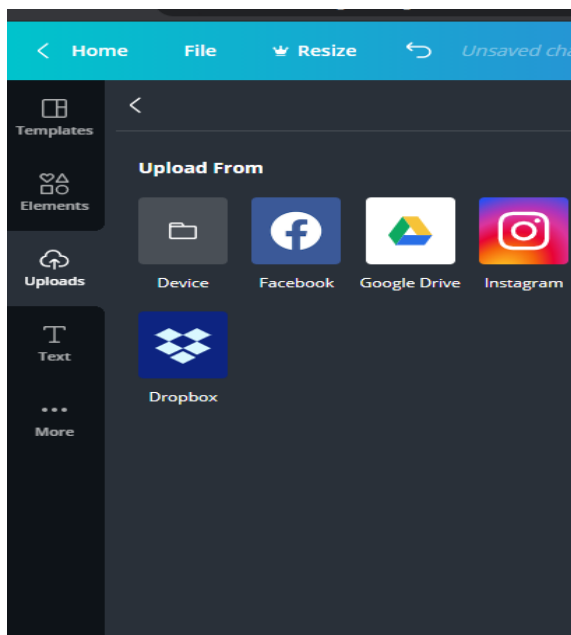
Klik pada konten *text* atau tulisan sampai muncul kotak dan garis untuk menghapus tulisan bawaan template, menjadi tulisan yang anda inginkan.



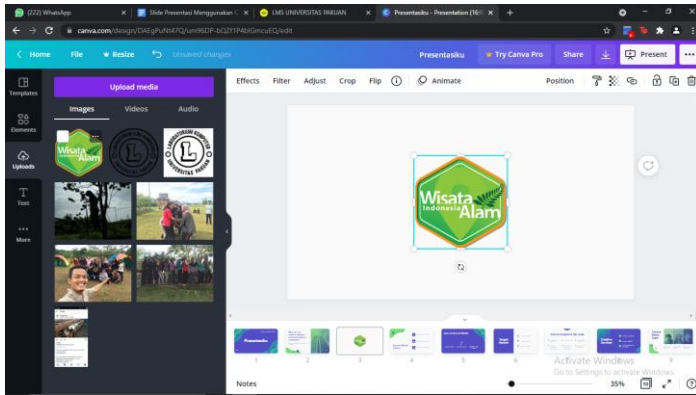
Pilih salah satu *slide*, dan klik titik tiga di pojok kanan *slide*, maka akan muncul pop-up untuk menambah *slide*, menggandakan *slide*, ataupun menghapus *slide*.



Pada samping kiri ada beberapa fitur, dan jika ingin mengunggah gambar, video, atau audio silahkan klik bagian *uploads* lalu muncul tampilan seperti di atas lalu silahkan pilih jenis file yang ingin diunggah, atau langsung klik **upload media** untuk memilih file dari komputer anda.



Silahkan pilih ada dimana file yang akan digunakan berada, jika berada pada komputer anda, silahkan pilih *device*.

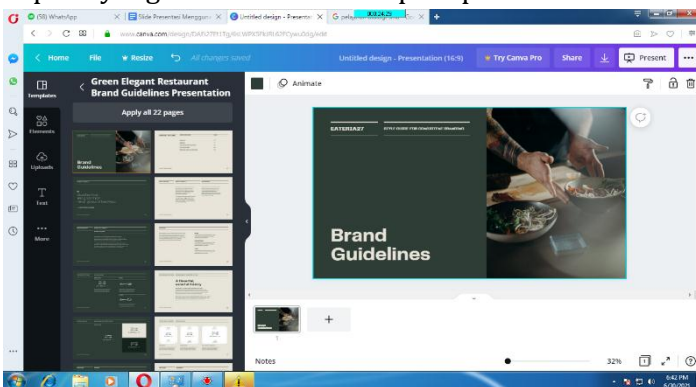


Ketika sudah klik *device* akan muncul *pop up* file, dan pilih file gambar, video, atau suara yang akan digunakan, lalu file yang dipilih akan muncul pada samping kiri, jika ingin langsung digunakan silahkan klik gambar tersebut.

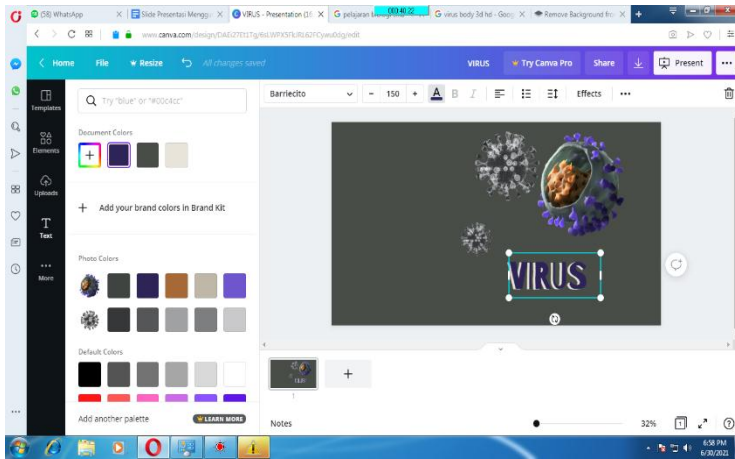
Di atas adalah fitur-fitur yang basic yang dapat kita gunakan .
Mari kita membuat contoh *slide* presentasi mengenai virus.

B. Langkah Membuat Slide Presentasi

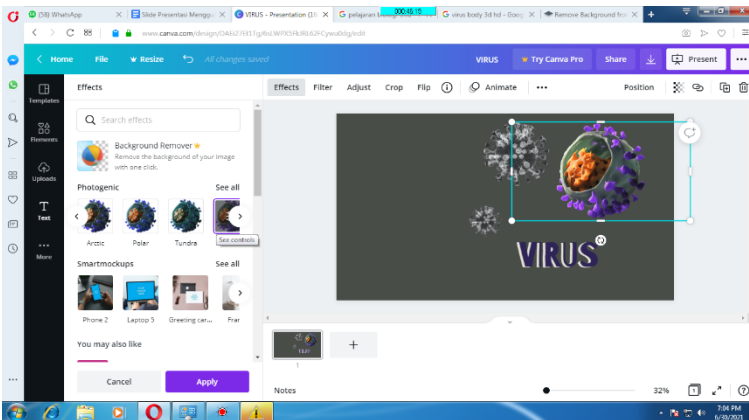
1. Seperti yang telah *dicontohkan* pilih presentasi



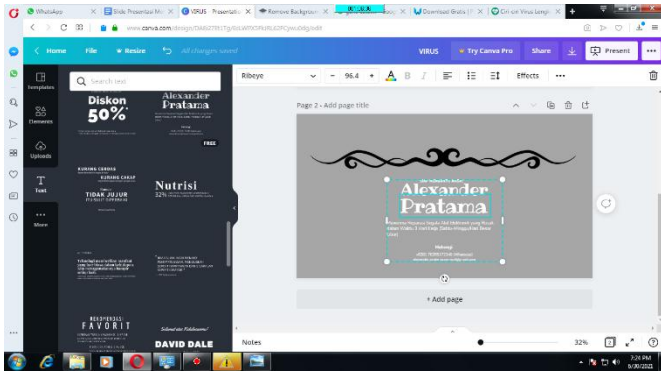
2. Buat judul bertema virus, di sini kita dapat mengubah warna *text* dan *background*



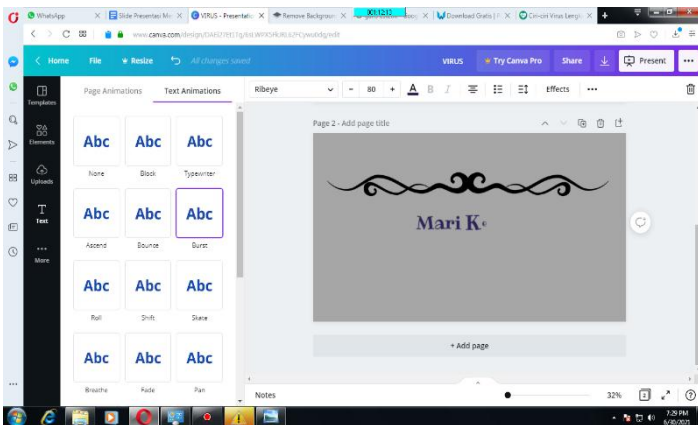
3. Kita dapat menambahkan *effect* pada gambar untuk mempercantik presentasi kita, seperti di sini kita akan menggunakan effect chroma agar lebih cerah

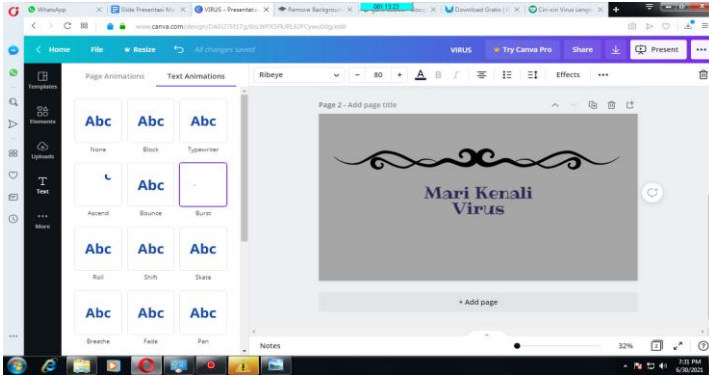


4. Lalu add page untuk buat *slide* baru, kita ubah warna *background* agar lebih menarik, dan di sini kita dapat memilih berbagai jenis font menarik. Garis hitam yang berada di atas adalah gambar yang ditambahkan dengan *upload* gambar seperti yang dijelaskan sebelumnya.

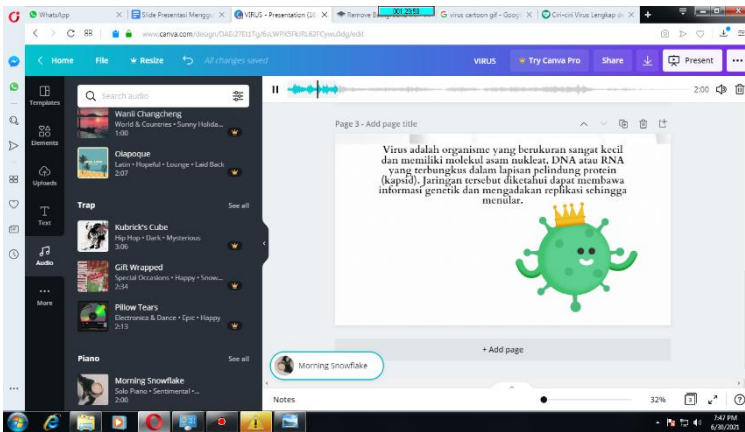


5. Lalu kita dapat menambahkan animasi terhadap *text* dengan *text animations* maupun *slide* dengan *page animations*

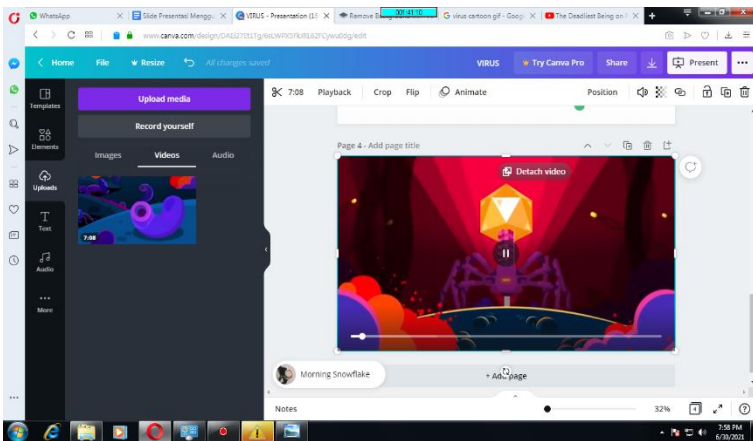
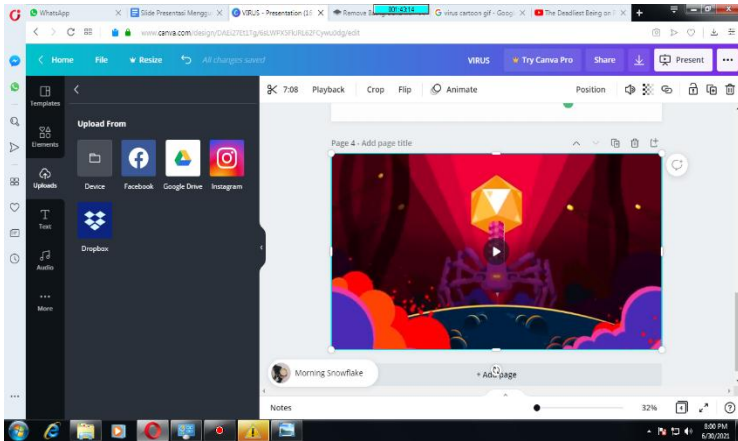




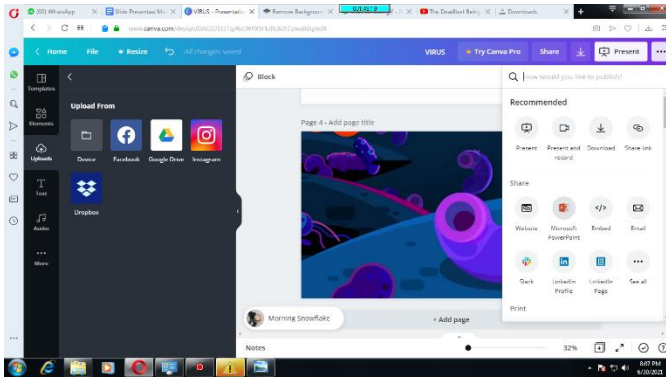
6. Buat *slide* berikutnya, di sini juga kita dapat menambahkan audio jika diinginkan.



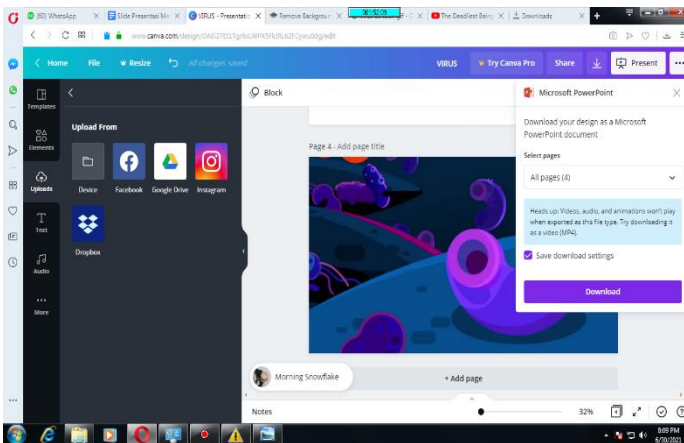
7. Kita juga dapat menambahkan video pembelajaran, di sini kita tambahkan cara kerja virus, kita dapat *upload* video dari beberapa sumber seperti Facebook, Instagram, dan lain-lain. Di sini kita ambil dari device kita.



8. Di atas adalah cara pembuatan *slide slide* presentasi menggunakan canva, kita tinggal menambahkan *slide* baru jika ingin menambahkan materi. Jika sudah selesai kita dapat mengunduh file, dengan memilih titik 3 di kanan atas.



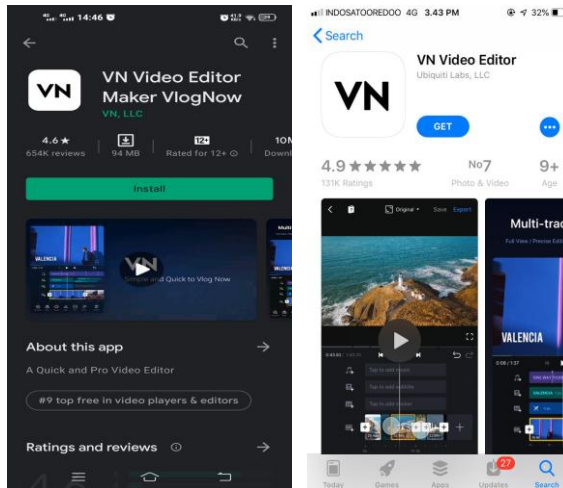
Lalu pada bagian *share* pilih *icon* microsoft power point, maka akan muncul tampilan seperti ini, lalu klik download.



Aplikasi VN

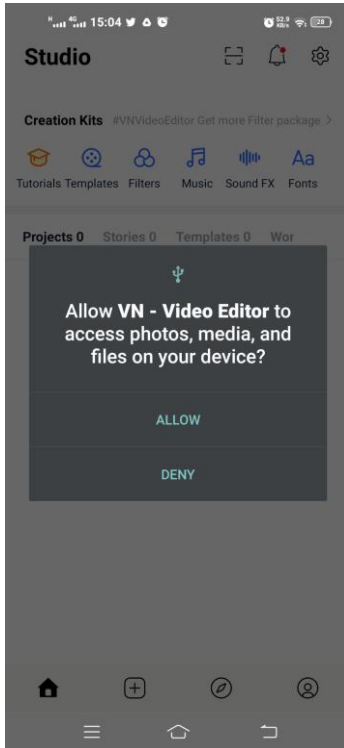
VN adalah aplikasi editor video HD yang disediakan secara gratis dan bisa diakses layaknya editor video profesional. VN membantu anda untuk menjadi editor video baik pemula maupun profesional. Pembuat film dan editor video HD Pro dengan Musik, membantu Anda mengabadikan momen dan memotongnya

A. Download di *Playstore*/*AppStore*

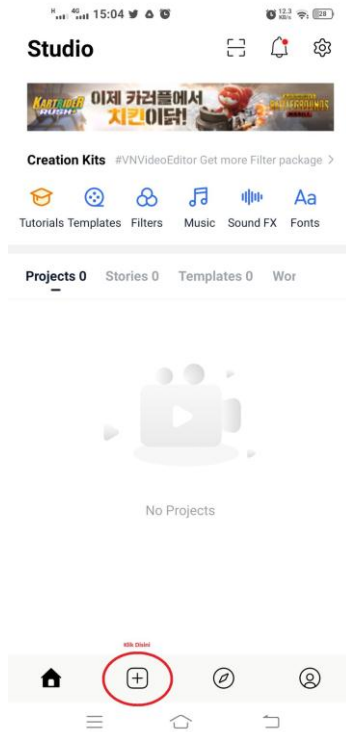


Lakukan pencarian pada aplikasi bawaan anda '*playstore*' atau '*AppStore*' dengan kata kunci 'VN', klik install dan tunggu sampe instalasi selesai.

B. Proyek pertama VN



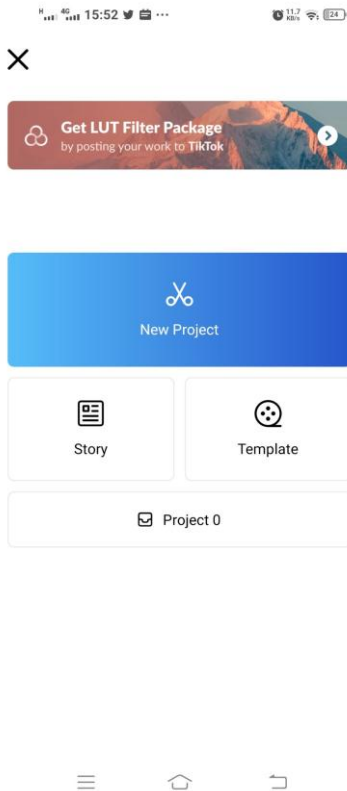
Akan muncul pop-up saat pertama kali membuka aplikasi VN, yaitu permission atau perizinan untuk akses pada file, foto, dan media pada perangkat anda. Silahkan tekan 'izinkan' atau 'allow', agar VN bisa mengakses data media yang ingin di edit.



Setelah klik izinkan atau *allow* maka akan terlihat tampilan *dashboard* atau home dari aplikasi VN. Terlihat juga beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi VN.

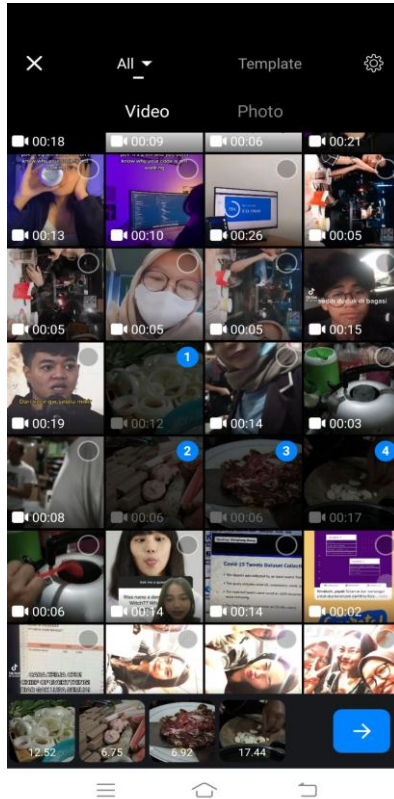
Pertama kita akan mempelajari bagaimana melakukan *upload* video, memotong clip, dan memasukan suara pada sebuah video.

Yang harus dilakukan adalah mengklik *icon +* dibagian



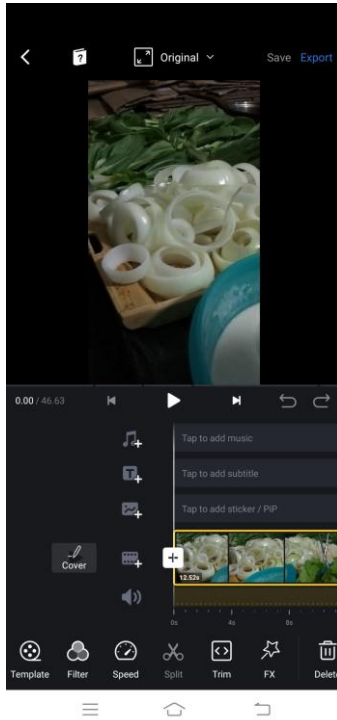
bawah (yang dilingkari merah).

Setelah mengklik *icon +*, pilih kotak biru dengan tulisan '*New Project*'.



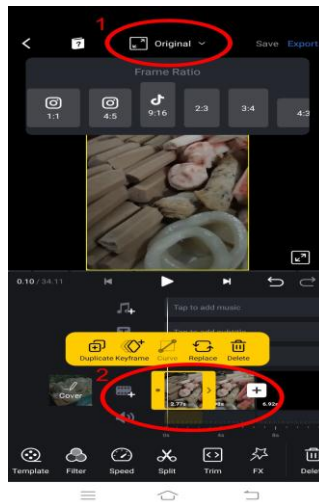
Pilih video yang akan kita edit, bisa hanya pilih satu video atau beberapa video sekaligus, jika sudah memilih satu atau beberapa video silahkan klik bagian panah yang berwarna biru dibagian bawah.

Berikut adalah tampilan editing pada aplikasi VN, terlihat ada *timeline* untuk mengatur video, dan dibagian

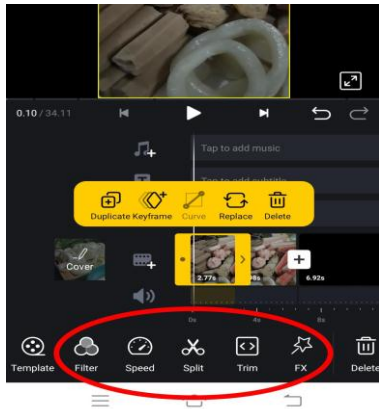


bottom navigation bar terdapat beberapa fitur yang bisa digunakan seperti *template*, *filter*, *cut*, *trim*, *FX*, dan *delete*.

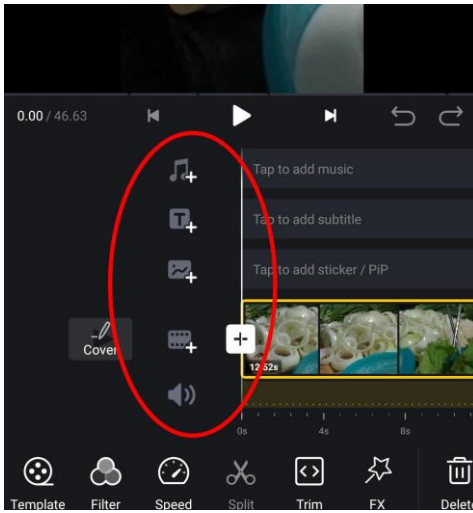
Dan dibagian atas terdapat *template* untuk mengatur ukuran, ada beberapa ukuran yang tersedia seperti peruntukan untuk *instagram* dan ukuran lainnya.



Klik pada bagian atas yang dilingkari merah untuk mengatur ukuran video sesuai yang dibutuhkan, dan disediakan beberapa ukuran untuk sosial media seperti instagram dan tiktok, jika tidak ingin mengatur ukuran maka tetap di original.

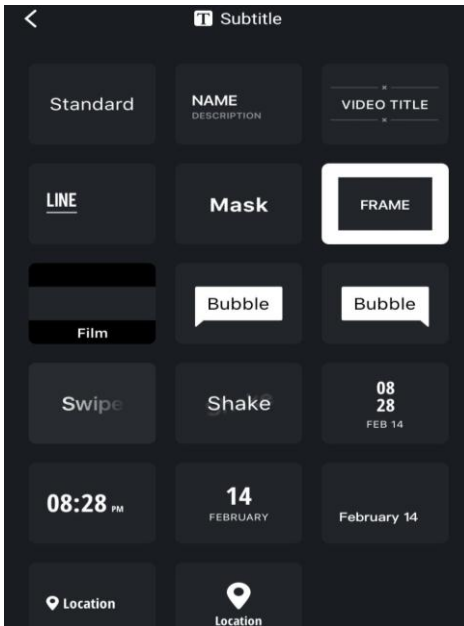


Pada bagian bawah terdapat filter, *speed*, *split*, dan trim. *Speed* untuk mengatur kecepatan video, *Split* untuk membagi atau memotong video menjadi dua bagian atau lebih, sedangkan trim digunakan untuk memotong video menjadi beberapa detik atau menit yang dibutuhkan.

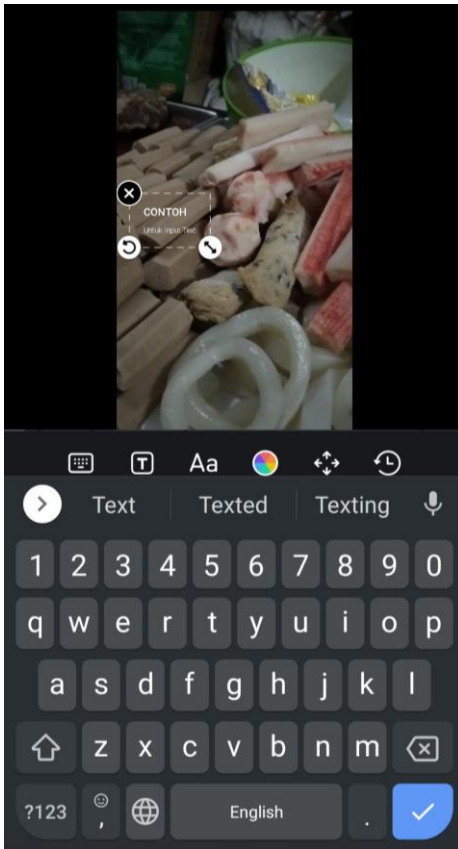


Pada bagian tersebut terdapat beberapa fitur untuk menambahkan musik, *text*, gambar, serta mematikan suara pada video yang telah dimasukan pada *timeline*.

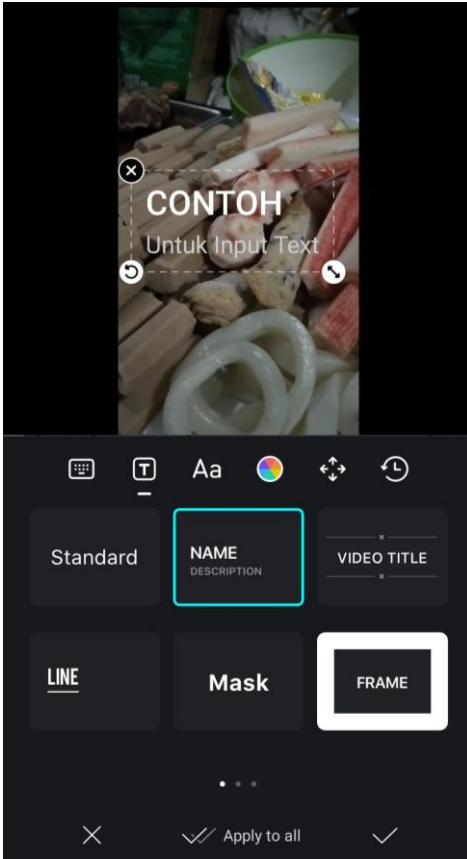
Setting mute suara hanya tinggal mengklik *icon* suara tersebut.



Jika mengklik tambah teks atau T+, maka akan muncul tampilan seperti ini. Dibagian tersebut terdapat berbagai font dan tipe teks yang bisa dipilih sesuai keinginan.



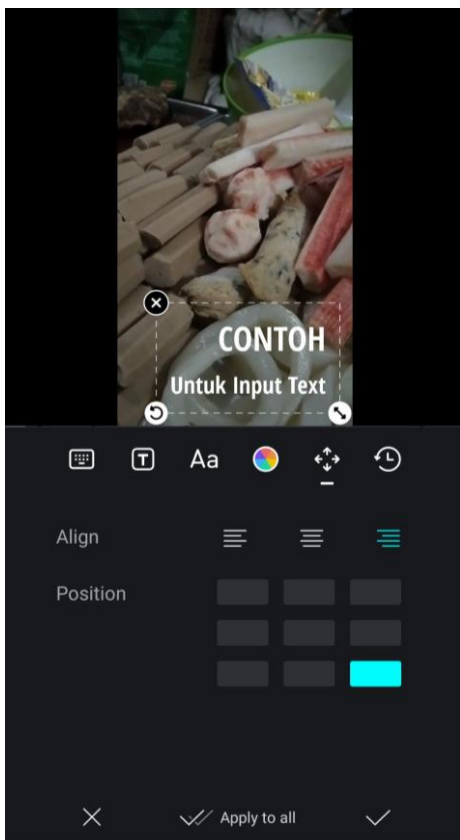
Setelah memilih jenis font atau tipe teksnya, selanjutnya mengetikkan kata apa yang akan di pakai di dalam video.



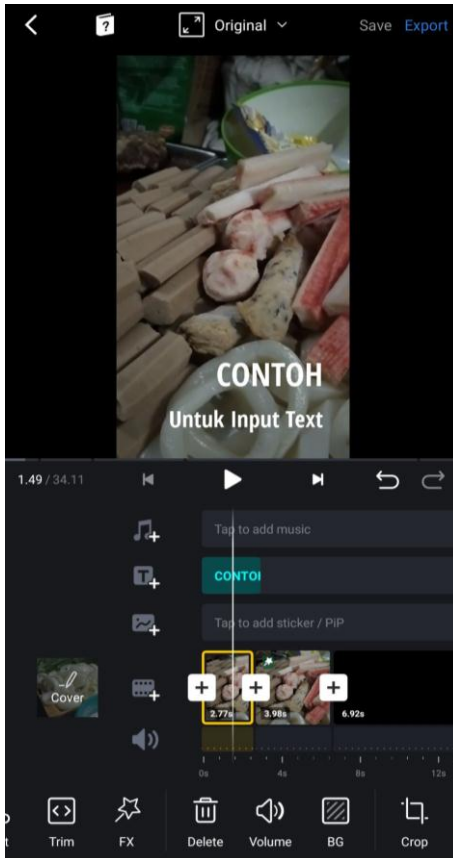
Jika setelah mengetikkan kata tapi ingin mengganti font atau tipe teks, bisa memakai bagian yang dilingkari merah. Setelah itu ganti dengan *font* baru yang diinginkan.



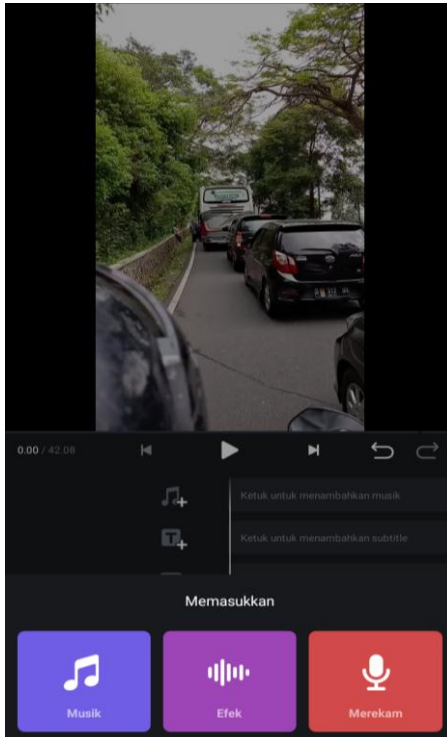
Selanjutnya bagian tersebut (yang dilingkari merah) digunakan untuk mengubah ukuran teks. Mulai dari ukuran paling kecil (2) sampai ukuran paling besar (200)



Berikut contoh hasil dari penambahan teks.



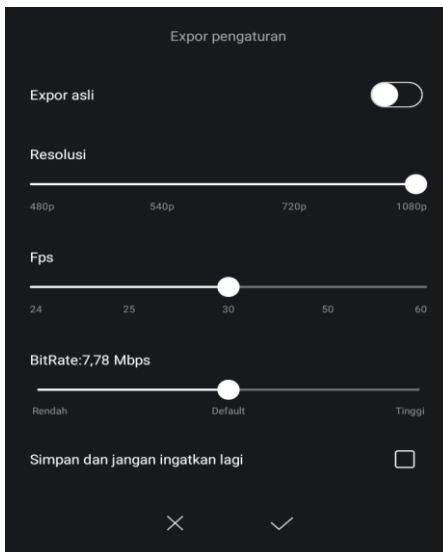
Bagian selanjutnya berfungsi untuk mengatur posisi tulisan. Ada 3 *align* yang disediakan yaitu rata kanan, rata tengah, dan rata kiri. Dan posisi teks yang disediakan ada 9 posisi.



Jika mengklik tambah musik, maka akan muncul tampilan seperti ini. Terdapat 3 pilihan yaitu musik, efek, dan rekaman. Jika memilih 'musik', bisa memilih musik pribadi atau musik yang disediakan VN. begitu juga dengan 'efek'. Jika ingin merekam langsung bisa menggunakan 'merekam'.



Jika sudah selesai dan ingin menyimpan videonya. Bisa memencet tombol 'selesai'



Akan muncul bagian seperti ini. Di bagian ini bisa men-setting kualitas video. Jika ingin kualitas video asli, bisa mengaktifkan ekspor asli. Jika sudah bisa memencet ✓ dan akan otomatis menyimpan ke galeri.



Daftar Pustaka

Akani, O. (2016). An Evaluation of Classroom Experiences of Basic Science. *British Journal of Education*, 4(1), 64–76.

www.canva.com

www.Articulate.com

www.vlognow.me



Langkah Jitu Menciptakan Multimedia Pembelajaran Sains

Bagi sebagian siswa, pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Banyak konsep abstrak dan rumus-rumus matematika yang harus dipahami dan dikuasai siswa. Agar stigma tersebut hilang, pembelajaran IPA harus dikemas lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Untuk mendukung keterlaksanaan pembelajaran tersebut diperlukan bahan ajar. Bahan ajar bisa berupa bahan ajar cetak maupun elektronik. Di era digital, bahan ajar elektronik sangat dibutuhkan, khususnya dalam pembelajaran IPA. Meskipun bahan ajar elektronik telah banyak dikembangkan, namun bahan ajar yang ada belum memfasilitasi siswa terlibat aktif atau berinteraksi dalam mempelajari materi. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan bahan ajar elektronik yang dikemas dalam multimedia interaktif. Banyak software yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk multimedia. Buku ini disusun untuk membantu guru menciptakan multimedia yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi pelajaran, dan peserta didik, serta berisikan berbagai aktivitas belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Buku ini terdiri atas tiga topik yaitu: *Articulate story line* merupakan *software* yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif; (2) Canva merupakan suatu tools untuk desain grafis yang memudahkan guru dalam merancang berbagai jenis desain kreatif secara online; dan (3) Aplikasi VN merupakan aplikasi editor video HD yang bisa diakses seperti halnya editor video profesional. Penjelasan ditulis dengan ringkas, jelas, mudah, dan menarik karena disertai gambar.



Penerbit Mitra Cendekia Media
FB: Penerbit Mitra Cendekia
HP/WA: 0812-7574-0738
Website : www.mitracendekiamedia.com



IKAPI
IKATAN PENERBIT INDONESIA

