KOMPETENSI GURU DALAM MENGEMBANGKAN BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO MELALUI ACTIVE PRESENTER

Sri Sunarti

Balai Diklat Keagamaan Palembang
sribdk@gmail.com

Diterima: 4 Maret 2020 | Disetujui: 22 April 2020 | Dipublikasikan: 30 Juni 2020

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berbasis video dengan aplikasi active presenter. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi terhadap 30 guru Madrasah di Prabumulih. Dari data yang didapat menghasilkan bahwa guru-guru Madrasah di kota Prabumulih memiliki kompetensi baik dalam mendesain bahan ajar berbasis video dengan menggunakan aplikasi active presenter. Untuk panduan dan informasi aplikasi sangat baik, untuk disain dan fasilitas aplikasi sangat baik dan efek pedagogi dengan hasil baik. Ini berarti bahwa aplikasi *active presenter* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode dalam pembelajaran.

Kata Kunci: kompetensi, guru, bahan ajar, video, active presenter

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberi ruang kepada siswa untuk berpikir aktif, kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi kemampuannya (Asmani, 2009). Selain itu juga, guru harus menekankan ranah perilaku siswa agar menjadi lebih baik lagi. Dengan kata lain, guru tidak hanya mendidik siswa tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar dan membantu perkembangan aspek pribadi seperti, sikap, nilai, dan penyesuaian diri (Slamet, 2003).

Guru tidak hanya sebagai pendidik tetapi juga orang tua di sekolah, teman, dan fasilitator bagi siswa dalam mengutarakan perasaan dan permasalahan yang dihadapi serta mengajarkan mereka cara bersosialisasi dan mengembangkan kemampuan dan bakat yang mereka miliki. Agar mereka mampu mengembangkan kemampuan dan wawasan yang dimiliki, guru perlu membuat materi lebih menarik dan kreatif. Penyampaian materi pelajaran atau bahan ajar merupakan salah satu kegiatan dan proses belajar mengajar yang harus didesain sebaik mungkin. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Hamdani, 2011). Dengan kata lain, bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Bahan ajar sebaiknya dirancang dengan baik dan menarik sehingga akan memberikan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, guru masih menyampaikan bahan ajar dengan cara tradisional bukan modern. Guru masih menggunakan metode ceramah, bercerita, dan menggunakan kertas dalam menjelaskan materi. Sedangkan kita

ketahui, bahwa majunya perkembangan zaman mempengaruhi perkembangan pembelajaran. Siswa telah dapat mengakses materi dengan cepat dan mudah dengan menggunakan teknologi. Apabila guru tidak berinovasi maka mereka akan lebih cepat bosan dan kurang semangat. Oleh sebab itu, guru harus mampu mengembangkan bahan ajar modern. Bahan ajar modern yaitu bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan teknologi sehingga dapat menjadi lebih menarik, salah satu contohnya yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berbasis video.

Berdasarkan uraian diatas, bahan ajar berbasis video adalah bahan ajar yang telah melalui tahap perekaman, pengeditan, dan penyimpanan sehingga memiliki gambar bergerak, dan suara. Dengan video, bahan yang disampaikan akan lebih bermakna dan menarik karena materi lebih mudah dipahami dan menghemat waktu. Salah satu aplikasi yang dapat dipakai dalam mendesain bahan ajar berbasis video yaitu dengan active presenter.

Active presenter adalah screencasting dan software elearning untuk microsoft windows yang dapat digunakan untuk membuat demonstrasi software, baik simulasi, dan kuis. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan untuk mengeksplor gambar, suara, video, dokumen, presentasi microsoft power point, macromedia flash dan simulasi interaktif. Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul penelitian yang berjudul "Kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis video melalui Active Presenter".

A. Kompetensi Guru

Guru adalah komponen terpenting dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga tercipta proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas. Tanpa didukung oleh guru yang profesional dan kompeten, maka pendidikan tidak ada artinya. Oleh sebab itu, pendidikan perlu didukung oleh guru yang berkualitas, memiliki dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas dan kompeten. Kompetensi merupakan kemampuan atau kecakapan yang dimiliki oleh seseorang.

Menurut Uzer (2010) mengemukakan bahwa kompetensi adalah suatu hal yang menggambarkan kualifikasi atau kemampuan seseorang, baik kualitatif maupun kuantitatif dan pembentukan perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Ini berarti bahwa, kondisi saat ini sangat mendukung guru untuk mengembangkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa.

Menjadi guru yang kompeten, bukanlah suatu hal yang mudah. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Undang-Undang Guru dan Dosen menyebutkan bahwa guru harus memiliki empat kompetensi pokok yaitu kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian dan profesional. Di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru diperjelas lagi beberapa kompetensi yang harus dikuasai guru, antara lain:

- 1) Kompetensi Pedagogik
Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan peserta didik yang meliputi pemahaman wawasan, peserta didik, kurikulum, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, menggunakan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran dan pengembangan potensi peserta didik.
- 2) Kompetensi Kepribadian
Kompetensi kepribadian adalah kompetensi yang berkaitan dengan perilaku guru dan harus memiliki nilai-nilai luhur sehingga terpancar dalam perilaku sehari-hari, seperti beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, arif dan bijaksana, demokratis, mantap, berwibawa, stabil, dewasa, jujur, sportif, menjadi teladan, objektif dan mampu mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan.
- 3) Kompetensi Sosial
Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk memahami dirinya sebagai bagian dari masyarakat yang mampu mengemban tugas

sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang memiliki kemampuan, ketereampilan dan mau ikut serta secara aktif dalam proses pembangunan. Disini, peran dan fungsi guru sebagai motivator dan inovator dalam pembangunan pendidikan. Selain itu juga, guru perlu menguasai komunikasi lisan, tulis dan isyarat secara santun, bergaul secara efektif dan santun, menerapkan prinsip persaudaraan dan kebersamaan.

- 4) Kompetensi Profesional
Kompetensi profesional adalah kompetensi guru dalam menguasai bidang pengetahuan, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, serta seni dan budaya yang relevan dengan program pendidikan.

B. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas baik tertulis maupun tidak tertulis. Menurut Amri, S., dkk (2010) bahan ajar adalah segala bentuk bahan tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Bahan ajar yang dibuat harus memuat materi pelajaran dalam rangka meningkatkan keimanan dan ketakwaan, akhlak mulia, kepribadian, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan, kemampuan estetis dan kinestetis, serta kesehatan yang sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan. Bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar yang terdiri dari materi, keterampilan dan sikap yang harus di pelajari siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Ini berarti bahwa bahan ajar merupakan alat bantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa tujuan menyusun bahan ajar, yaitu:

- a. untuk membantu siswa dalam mempelajari sesuatu,
- b. untuk menyediakan berbagai jenis pilihan buku ajar,
- c. untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan

- d. untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Bahan ajar disusun sebagai pedoman guru dalam proses pembelajaran, pedoman siswa dalam belajar dan alat evaluasi pembelajaran. Dalam mengembangkan bahan ajar haruslah memperhatikan tuntutan kurikulum yang ada saat ini, artinya bahan belajar dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan perkembangan zaman. Dalam mengembangkan bahan ajar ada prinsip yang harus dipahami yaitu UKRK (urgensi, konsistensi, relevansi dan kecukupan). Dengan mengembangkan bahan ajar atau materi secara sistematis baik tertulis maupun tidak dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan.

C. *Active Presenter*

Active presenter adalah aplikasi yang hampir sama fungsinya dengan microsoft powerpoint yaitu software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Dennis Austin dan Bob Gaskins adalah dua orang yang pertama kali mengembangkan program ini. Kala itu, Microsoft PowerPoint digunakan sebagai presenter oleh perusahaan Forethought, Inc. dan kemudian namanya diubah menjadi PowerPoint. PowerPoint menjadi aplikasi Microsoft Office yang paling banyak digunakan selain Microsoft Word dan Excel.

a. Fungsi Active Presenter

Setiap program yang diciptakan memiliki tujuan yang jelas, sama halnya dengan microsoft PowerPoint. Aplikasi active presenter ini mempunyai beragam fungsi dan manfaat, antara lain:

- Memudahkan pengguna mengatur materi yang hendak disampaikan.
- Membuat audience lebih gampang memahami materi presentasi karena hanya menampilkan poin-poin utama yang disuguhkan dalam bentuk slide.

- Membuat penyajian materi lebih berkesan, apalagi jika pengguna menambahkan animasi-animasi di dalamnya. Sebab, pada kasus yang sering ditemui, audience kurang fokus dan bosan apabila materi yang ditampilkan monoton.

b. Kelebihan dan Kekurangan Active Presenter.

Kelebihan active presenter dibandingkan microsoft powerpoint biasa, yaitu:

1. Memudahkan pembuatan slide presentasi
2. Dilengkapi banyak tools untuk membuat sebuah presentasi yang bagus
3. Dilengkapi fitur export ke pdf
4. Fitur Kolaborasi
5. Dilengkapi Fitur Cloud service dari microsoft
6. Memiliki fitur authoring yang sangat advanced

c. Selain memiliki kelebihan, active presenter juga memiliki kekurangan, seperti:

1. Tidak dapat digunakan oleh platform lain selain microsoft
2. Ketidakstabilan dari dokumen untuk tiap versi power point
3. Harga Microsoft Office Terlalu Mahal
4. Tergolong software yang berat

d. Langkah-Langkah Pembuatan Video Tutorial Media Pembelajaran dengan Active Presenter

1. Download active presenter
2. Install app active presenter
3. Setelah terdownload dan install selanjutnya buka aplikasi
4. Masuk ke aplikasi active presenter, lalu pilih new project / new capture

5. Pilih record movie / streaming video kemudian klik ok

6. Selanjutnya akan tampil di layar "capture new project" lalu tekan tombol merah

7. Setelah selesai merekam streaming videonya lalu klik save/simpan
8. Simpan file dalam bentuk video dalam bentuk mp4 biarkan proses penyimpanan sampai dengan 100%. Setelah itu, anda bisa menonton hasilnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mengetahui atau menggambarkan objek yang diteliti. Penelitian ini dilakukan di Kota Prabumulih dengan sampel seluruh peserta diklat pada Pelatihan di Wilayah Kerja Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan jumlah sampel 30 peserta yang berasal dari guru-guru pada Madrasah yang ada di Kota Prabumulih. Peneliti memberikan 25 pernyataan tentang penggunaan aplikasi active presenter, melakukan dokumentasi dan studi pustaka.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. TEMUAN

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil data yang didapat dari 25 pernyataan yang terdiri dari tiga item yaitu pernyataan nomor 1 – 3 tentang panduan informasi tentang aplikasinya, nomor 4 – 19 tentang desain dan fasilitas aplikasi dan

nomor 20 – 25 tentang efek pedagogi aplikasi mendapatkan hasil sebagai berikut:

Gambar 1. Panduan dan Informasi Aplikasi

Dari gambar grafik diatas, menjelaskan bahwa panduan dan informasi tentang aplikasi active presenter memiliki tiga pernyataan. Pernyataan 1 menyatakan bahwa sekitar 56% menyatakan deskripsi aplikasi sangat baik, 37% menyatakan baik dan 7% kurang baik. Untuk panduan aplikasi sekitar 50% menyatakan sangat baik, dan 50% baik. Sedangkan untuk pernyataan ketiga tentang contoh panduan aplikasi menghasilkan 50% sangat baik, 47% baik dan 3% kurang baik.

Ini berarti bahwa, aplikasi active presenter dapat dijadikan salah satu alternatif guru dalam mendesain bahan ajar, karena panduan dan contohnya dapat memudahkan guru dalam membuat bahan ajar lebih menarik dan indah. Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar.

Gambar 2. Disain dan Fasilitas Aplikasi

Pada item kedua tentang desain dan fasilitas aplikasi terdapat 17 pernyataan dengan hasil sebagai berikut: pernyataan 1 menghasilkan 47 % sangat baik, 50% baik dan 3% kurang baik. Untuk pernyataan 2

mendapat tanggapan 40% sangat baik, 57% baik dan 3 % kurang baik. Untuk pernyataan 3 mendapatkan 30% tanggapan sangat baik, 67% baik, 3% kurang baik. Pada pernyataan 4 sekitar 33% menyatakan sangat baik, 63% baik dan 3% kurang baik. Pernyataan 5 menghasilkan 40% sangat baik, 57% baik dan kurang baik, 3% kurang baik. Untuk pernyataan ke 6 memiliki presentasi 50% untuk pilihan sangat baik dan baik. Pernyataan nomor 7, dengan hasil sangat baik menghasilkan 53% dan baik 47%, sedangkan pernyataan nomor 8 tentang gambar visual pada aplikasi menghasilkan 50% sangat baik dan 50% baik. Pernyataan nomor 9, sangat baik 37% dan baik 63%, untuk pernyataan nomor 10 dengan hasil sangat baik 43% dan baik 53% dan kurang baik 3%. Pada pernyataan no 11 sekitar 43% mendapat respon sangat baik, 53% baik dan 3 % kurang baik. Untuk pernyataan nomor 12 dan 15 mendapat respon 43% sangat baik dan 57% baik. Sedangkan pernyataan nomor 13 mendapat respon 50% sangat baik, 47% baik dan 3% kurang baik. Pernyataan nomor 14 menyatakan 40% sangat baik dan 57% baik sedangkan pernyataan nomor 16 sebaliknya.

Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi active presenter ini menjadi salah satu aplikasi yang baik digunakan oleh guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis video. Guru dapat menggunakan aplikasi ini mudah, cepat dan lengkap untuk mendesain bahan ajar. Guru dapat memasukkan rekaman video maupun suara sendiri. Selain itu, juga dapat memasukkan file secara online sehingga bahan ajar lebih up to date. Selain itu, guru dapat menyimpan file dalam bentuk video atau program lainnya serta mengupload hasilnya di youtube. Ini berarti aplikasi ini mudah dipelajari sehingga guru tidak bingung untuk mendesain bahan ajarnya.

Gambar 3. Efek Pedagogi

Pada hasil yang didapat menunjukkan pada item ketiga bahwa pernyataan nomor 1 dan 5 mendapatkan pilihan sangat baik 55%, dan baik 39%, sedangkan pernyataan nomor 2 menghasilkan sekitar 54% sangat baik dan 39% baik. Untuk pernyataan nomor 3 dan 6 menghasilkan 48% sangat baik dan 42% baik. Sedangkan pernyataan nomor 4, 42% sangat baik dan 48% baik.

Dari hasil diatas, berarti aplikasi active presenter ini, memberikan efek yang baik pada pedagogi. Dengan mendesain bahan ajar menggunakan aplikasi ini dapat membantu peserta didik dalam belajar lebih mudah dan cepat. Peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar serta dapat meningkatkan kreatifitas belajar. Selain itu, penggunaan aplikasi ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih baik lagi.

2. PEMBAHASAN

3.

Dari hasil penelitian diatas bahwa guru Madrasah di Prabumulih memiliki kompetensi sangat baik dalam penggunaan aplikasi *active presenter*. Dalam penelitian ini, terbagi ke dalam tiga kategori, yang pertama tentang panduan dan informasi aplikasi dengan hasil sangat baik karena siswa menjadi lebih antusias dan semangat belajar dengan aplikasi ini.

Pada kategori yang kedua tentang disain dan fasilitas aplikasi dapat digunakan guru dengan mudah dalam mengembangkan bahan ajar berbasis video.

Untuk efek pedagogi dalam menggunakan aplikasi ini, peserta didik menjadi lebih cepat dan mudah dalam memahami materi sehingga hasil belajar menjadi sangat baik.

Dari pembahasan diatas, dapat dikatakan bahwa kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis video dengan menggunakan aplikasi *active presenter* sangat baik.

PENUTUP

Bahan ajar berbasis video dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar agar lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu dengan aplikasi *active presenter*. Aplikasi ini adalah sebuah aplikasi dengan tampilan layar seperti program *power point* tetapi lebih lengkap sehingga guru dapat dengan mudah menjalankan aplikasi ini dengan cepat. Selain itu juga, dengan aplikasi ini pembelajaran yang ditampilkan oleh guru akan lebih mudah dan cepat di pahami oleh peserta didik karena mereka lebih termotivasi serta dapat meningkatkan daya kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., dkk. (2010). *Konstruksi pengembangan pembelajaran; Pengaruhnya terhadap mekanisme dan praktek kurikulum*. Jakarta: PT Prestasi Karya.
- Asmani, J, M. (2009). *7 kompetensi Guru Menyenangkan dan Profesional*. Jogjakarta: Power Books (IHDINA), hlm.,59
- Diknas. (2008). *Sosialisasi KTSP*. Jakarta: Diknas
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Mulyasa, D. (2007). *Menjadi Guru Profesional ; Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm.,36
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, hlm.,22
- Sagala, S. (2009). *Kemampuan Profesional Guru Dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta, hlm., 29
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media, cet-8, hlm. 17
- Slamet. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm 97
- Uzer. (2010). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.