

## Kompetensi Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Dengan Program Autoplay di Madrasah Ibtidaiyah

Nuruddin<sup>1</sup>, Muhamad Ahyar Rasidi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UIN Mataram, [nuruddinmsi@uinmataram.ac.id](mailto:nuruddinmsi@uinmataram.ac.id)

<sup>2</sup>UIN Mataram, [ahyarrasidi@uinmataram.ac.id](mailto:ahyarrasidi@uinmataram.ac.id)

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 12-11-2018

Disetujui: 06-01-2019

#### Kata Kunci:

Kompetensi guru  
Media pembelajaran  
Autoplay  
Madrasah Ibtidaiyah

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang kompetensi guru dalam mendesain media pembelajaran dengan program autoplay. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Ikhlasiyah Perampuan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan program autoplay tergolong baru. Dalam mendesain media pembelajaran, terlebih dahulu guru memperoleh pelatihan tentang bagaimana mendesain media tersebut. Selanjutnya dilakukan pendampingan dan hasilnya sebagian guru mampu mendesain dan sebagian lagi masih mengalami kesulitan.

**Abstract:** *This study aims to find out about the competence of teachers in designing instructional media with the autoplay program. This research was carried out at MI Al-Ikhlasiyah Perampuan. The results of the study explained that the use of learning media with the autoplay program is relatively new. In designing instructional media, teachers first receive training on how to design these media. Furthermore, assistance is provided and the results are that some teachers are able to design and some are still experiencing difficulties.*



<https://doi.org/10.31764/elementary.v2i1.1288>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menyebabkan pesatnya perubahan sosial masyarakat termasuk dibidang pendidikan. Pendidikan sebagai radix kemajuan generasi bangsa memberikan kontribusi dalam mendidik yang produktif dan partisipatif. Produktif dengan usaha-usaha pengembangan diri dan partisipatif dalam pembangunan bangsa.

Salah kebutuhan yang harus dipenuhi untuk menjamin kualitas pembelajaran dengan baik adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran. "...*Educational technology is was used to describe a subset of education which was involved in solving problems related to all aspect of human learning through complex, interrelated processes* (Seels & Richey, 1994: 4). Teknologi pendidikan dalam hal ini memanfaatkan teknologi sebagai cara menyelesaikan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan semua aspek pembelajaran yang sangat kompleks.

*Sudah tidak begitu baik dimasa ini masih menggunakan metode ceramah alias mengajar tanpa media. Paradigma pendidikan dan pengajaran mengalami banyak pergeseran, yakni dari pengajaran*

yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadipengajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Pergeseran paradigma ini secara tidak langsung akan menuntut tersedianya sarana dan prasarana belajar yang memadai dalam rangka memberikan peluang bagi peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dan membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa. Salah satunya adalah menggunakan TIK dalam pembelajaran.

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran sangat penting. TIK memungkinkan percepatan dan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik secara lebih luas (Darmawan, 2011: 14). Peserta didik yang tumbuh di era digital saat ini cenderung lebih mudah mengakses informasi dari berbagai media, sehingga hal ini berdampak pada cara mereka berinteraksi dan menggunakan informasi itu sendiri (Gee & Sweeny, 2015: 294-303).

TIK mendukung informasi berbasis digital. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata, akan tetapi sudah lebih luas dari itu. sumber belajar siswa dimudahkan oleh akses informasi yang mudah dan cepat. Guru dapat menggunakan sumber belajar terbuka (*Opensource*) dapat melalui media

internet maupun bentuk-bentuk multimedia berbasis komputer lainnya. Pengaplikasian kegiatan pembelajaran secara langsung berdampak pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, terutama teknik, pendekatan, strategi dan metode yang digunakan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, baik di dalam kelas, maupun di luar kelas (Ansori, 2012: 59).

Sebagai media pembelajaran, peran komputer menjadi salah satu sumber utama (*major resources*) dalam mengimplementasikan program pembelajaran di sekolah, melalui komputer siswa dapat menjalankan aplikasi program yang didukung juga dengan fasilitas penunjang lain yang saat ini berkembang yaitu internet (Rusman, 2013: 128-129). Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sangat beragam diantaranya adalah powerpoint, flash, dan Autoplay dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran berbasis komputer yang dituangkan dalam tujuan pembelajaran. Penuangan tujuan pembelajaran tersebut memperjelas arah yang ingin dicapai dalam melaksanakan pembelajaran. sebagaimana dijelaskan oleh Uno (2006: 34), salah satunya dengan aplikasi autoplay. Autoplay adalah software yang disiapkan untuk membantu guru mendesain media pembelajaran, mirip dengan powerpoint tapi bukan powerpoint. Autoplay dapat mengkombinasikan berbagai warna, musik maupun animasi grafik lainnya. Dengan begitu memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya memahami materi yang ditayangkan (Rusman, 2013: 190).

Bloom dan Krathwool (1956) membagi tujuan pembelajaran pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Penulisan tujuan pembelajaran pada ranah kognitif meliputi enam tingkatan yaitu; tingkatan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. wilayah afektif mencakup sikap, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial. Wilayah psikomotorik mencakup persepsi, kesiapan melakukan kegiatan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan originasi.

Menurut Zaman dan Eliyawati dalam buku bahan ajar program profesi guru pendidikan anak usia dini memberikan penjelasan tentang manfaat yang diperoleh dengan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut; (1) pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (*verbalistic*); (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan

lain-lain; (3) meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar; (4) menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar; (5) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan; (6) memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya; (7) memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa (Eliyawati, 2005)..

Memberikan penjelasan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menarik untuk materi tertentu, artinya tidak semua materi dapat menggunakan komputer dalam pembelajaran. Selanjutnya dijelaskannya bahwa guru-guru kami juga banyak yang belum menguasai komputer dengan baik lebih-lebih dalam menyusun media pembelajaran. Selama ini, belum ada pelatihan khusus tentang pengembangan *soft skill* guru dalam mendesain presentasi menarik. Sebenarnya dengan komputer guru dapat meningkatkan keterampilan mengajar dan mengurangi energi yang dikeluarkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengeksplorasi tentang pemanfaatan Kompetensi Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Dengan Program Autoplay di Madrasah Ibtidaiyah. penelitian tersebut dilaksanakan setelah dilaksanakan pelatihan penyusunan media pembelajaran autoplay.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. yaitu memaparkan semua fenomena yang terjadi dalam setting penelitian ini. Alasan dipilihnya pendekatan ini adalah karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan suatu fenomena yang terjadi, dan berusaha untuk memaparkan data sebagaimana adanya atau alamiah (Bogdan & Biklen, 1992: 2).

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Ikhlasiyah Perampuan dimana guru sebagai sumber data primer. Untuk memperoleh data secara holistik dan integratif, serta memperhatikan relevansi data dengan fokus dan tujuan, maka dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan tiga teknik, yaitu: (1) observasi partisipan (*participant observation*); (2) wawancara mendalam (*in depth interview*); (3) dan studi dokumentasi (*study of documents*). Tiga teknik tersebut merupakan tiga teknik dasar dalam penelitian kualitatif. Berikut ini akan dibahas secara rinci mengenai tiga teknik tersebut yaitu: wawancara mendalam, observasi participant dan studi dokumentasi. Analisis dilakukan melalui kegiatan menelaah data, menata, membagi menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari pola, menemukan apa yang bermakna, dan apa yang akan diteliti dan diputuskan peneliti untuk dilaporkan secara sistematis (Bogdan & Biklen, 1992: 145).

## C. Pembahasan

### 1. Guru dan Media Pembelajaran.

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Undang-undang nomor 14 tahun, 2005).

Guru adalah profesi yang memerlukan keahlian, ketekunan, ketelatenan untuk menciptakan perilaku sesuai dengan yang diharapkan. Menjadi guru di level MI/SD tidaklah mudah. Terdapat beragam kompleksitas tantangan yang akan dihadapi didalam proses pembelajaran, terlebih di SD.

Beberapa cara pandang yang harus dipahami ketika menjadi guru di MI adalah bahwa menjadi guru diantaranya adalah; 1) menjadi seorang guru merupakan panggilan hati 2) gagasan dan idenya dilahirkan bukan dibuat-buat 3) mampu bekerja bersama dengan guru yang lain yang berpengalaman 4) memiliki terobosan pembelajaran yang efektif 5) mampu beradaptasi menghadapi situasi perubahan kelas dan informasi siswa seperti perkembangan teknologi informasi 6) terampil berkomunikasi dalam mengajarkan kelas yang besar, mengajukan pertanyaan dan menanggapi jawaban, belajar untuk merencanakan kegiatan yang sesuai untuk semua siswa di kelas, belajar bagaimana menulis laporan informatif kepada orang tua tentang kemajuan mereka (Grainger & Wray, 2006: 1-2).

Oleh karena itu, Untuk menjadi guru yang berkualitas, guru harus memiliki kompetensi yang menunjang profesi keguruannya. Ada empat kompetensi yang mutlak harus dimiliki guru seiring dengan guru sebagai suatu profesi; Kompetensi pedagogik merupakan kompetensi yang harus dimiliki guru untuk mengenal karakteristik dari masing-masing siswa dan mengetahui kebutuhan dan kesulitan belajar siswa. demikian juga guru diharapkan untuk dapat mengembangkan kurikulum sesuai dengan mata pelajaran, memaksimalkan potensi siswa dengan skill bervariasi, melakukan analisis evaluasi hasil belajar dan memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran, mengontrol kualitas pembelajaran.

Kompetensi kepribadian ditunjukkan dengan pribadi guru yang bertindak sesuai dengan norma adat istiadat dan agama yang berlaku dengan berperilaku jujur, berahlak mulia dan menjadi teladan bagi siswa dan masyarakat sekitar. Disamping itu juga, guru tampil sebagai pribadi yang berwibawa dan memiliki semangat kerja, tanggung jawab dan memiliki rasa percaya diri dengan selalu menjunjung tinggi etika sebagai seorang guru.

Kompetensi sosial adalah kompetensi guru yang ditandai dengan tindakan objektif dan tidak diskriminatif tanpa membedakan jenis kelamin, warna kulit dan lain sebagainya, mampu berkomunikasi secara

efektif dan santun serta bersedia ditempatkan diseluruh wilayah Indonesia.

Kompetensi profesional, yaitu kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, penguasaan konsep pada mata pelajaran yang diajarkan, menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar, mampu mengembangkan materi dengan kreatif dan pengembangan keilmuan secara berkesinambungan dengan selalu mengikuti perkembangan tehnologi informasi (LP31, 2010: 32-34).

Setiap pekerjaan yang bermanfaat untuk memudahkan seseorang selalu membutuhkan media untuk mempermudah proses pengerjaannya. Seorang petani yang hendak membajak sawah tentu menggunakan traktor sebagai media untuk mempermudah pekerjaannya. Seorang dokter yang hendak mendiagnosis penyakit pasiennya tentu membutuhkan media dan alat untuk mendeteksinya. Demikian juga profesi seorang guru yang baik dan profesional membutuhkan media pembelajaran yang baik dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sardiman, 2012: 7).

Kualitas kompetensi guru diwujudkan salah satunya dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. di Al-Ikhlasiyah, guru sudah menggunakan berbagai macam media dalam melaksanakan pembelajaran. Memanfaatkan media yang ada, murah namun informasi yang diharapkan tersampaikan. Salah satu media yang paling sering digunakan adalah media powerpoint. Hal ini karena powerpoint sudah sering digunakan dan akrab dengan guru.

### 2. Kecakapan dan Tantangan Guru Mendesain Media Autoplay.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sukiman, 2012: 29).

Media yang dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media dalam perspektif ini tidak dibatasi sebagai upaya untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran tapi menyangkut peristiwa yang terjadi dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri (Munadi, 2013: 8).

Penggunaan media menuntut guru untuk dapat melakukan interaksi edukatif-komunikatif dengan siswa. Interaksi dalam hal ini adalah terjadinya komunikasi timbal balik antara guru dan siswa, guru memberikan respon terhadap situasi yang dihadapi siswa, baik menyangkut kesulitan dan persoalan yang dihadapi

siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan interaksi edukatif, siswa lebih mudah dan berani menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan sehingga target pencapaian pembelajaran tercapai dengan baik.

Proses mendesain media pembelajaran autoplay dilakukan dengan pelatihan. Penyampaian materi autoplay melalui simulasi memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Guru mengeksplorasi secara mendalam tentang materi yang diajarkan. Guru juga banyak bertanya manakala terdapat kesulitan-kesulitan yang dilalui saat memberikan simulasi pembelajaran.

Dalam pemaparannya, narasumber banyak menjelaskan tentang bagaimana membuat button dan menggantinya sesuai dengan apa yang diinstruksikan. Pengenalan fitur menu autoplay dimulai dari mengenal menu file, edit, dan lain sebagainya. Langkah selanjutnya adalah Setelah halaman Home dibuat, langkah selanjutnya adalah mendesain halaman Home dengan memberikan tombol-tombol. Tombol ini digunakan untuk menghubungkan halaman Home dengan halaman-halaman lain. Untuk membuat tombol klik *icon new button object* pada *toolbar*.

Pelatihan pembuatan desain media pembelajaran bagi sebagian guru mengatakannya sulit. Namun sebagian lainnya justru cukup mudah namun menantang, butuh kreatifitas mendalam untuk mendesainnya. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi autoplay diperkuat dengan kegiatan pendampingan.

Pendampingan berfungsi untuk memantau sejauh mana penyerapan guru selama pelatihan, membantu guru menyelesaikan persoalan selama pelatihan, berbagi pengalaman dan membantu guru lebih aktif dalam mempelajari program autoplay, berbagi pendapat dan kemitraan, meningkatkan kualitas dan profesionalisme guru, dan secara bersama-sama mengevaluasi proses pembelajaran yang lebih baik.

Kegiatan pendampingan dilakukan oleh pendamping. Adapun sasaran pendampingan adalah semua guru yang pernah mengikuti pelatihan mendesain media pembelajaran dengan autoplay. Adapun tujuan pendampingan adalah untuk: (1) Memperkuat pemahaman dan membangun kepercayaan diri unsur-unsur sekolah dalam melaksanakan pembelajaran; (2) memperkuat keterlaksanaan pembelajaran yang fleksibel; (3) Membantu memberikan solusi kontekstual dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mendesain media pembelajaran; (4) Membangun kultur belajar sekolah melalui penerapan kurikulum secara inovatif, kontekstual, taat asas, dan berkelanjutan.

Beberapa kondisi yang terjadi saat pendampingan adalah sikap keterbukaan antar guru. Guru tidak pernah berhenti untuk belajar, siapapun yang menjadi fasilitator, Guru MI Al-Ikhlasiyah dengan sangat ramah-tamah menghargai. Suasana hangat tanpa

ada unsur paksaan dalam mengikuti program pendampingan. Kondisi ini juga tidak terlepas dari sikap dan perilaku pendamping yang ramah dengan semua guru, yang memberi penekanan pada penguatan kekuatan bukan mengajarnya. Pendamping tidak merasa pada posisi yang lebih tinggi melainkan mau dan mampu berbaur dengan guru secara ikhlas dan merasa menjadi bagian dari keluarga.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran sangat vital dalam melaksanakan pembelajaran. Guru membuat media yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Namun dalam mendesain media pembelajaran dengan aplikasi autoplay, sebagian guru mengalami kesulitan karena banyaknya fitur-fitur yang harus dipahami agar proses desain berjalan lancar. Namun bagi sebagian lainnya, memiliki kecakapan dalam mendesain media pembelajaran dengan aplikasi tersebut. Oleh karena itu perlu ada penguatan kompetensi guru dalam mendesain media pembelajaran dengan aplikasi autoplay secara berkelanjutan guna pembiasaan.

Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih komperhensif, mengukur kompetensi guru dengan instrumen kuantitatif untuk memahami dan mengetahui prosentase kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran menggunakan aplikasi autoplay.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] Arthur, J., Grainger, T & Wray, D, *Learning to teach in the primary school*, New York: Routledge, 2006.
- [2] Ansori, Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Jurusan Pendidikan IPS Ekonomi Society Edisi VII* (Mataram: Fakultas Tarbiyah IAIN Mataram, 2012).
- [3] Buku Putih Kementerian Negara Riset dan Teknologi, *Penelitian Pengembangan dan Penerapan IPTEK Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025*, Jakarta: Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2006.
- [4] Bogdan dan Biklen, *Qualitatif Research for Education an Introduction the Theory and Methode*, London : Tanpa penerbit, 1982.
- [5] Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- [6] [https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi\\_Informasi\\_Komunikasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_Informasi_Komunikasi)
- [7] Munadi Y., *Media pembelajaran*, Jakarta Selatan: GP Press Group, 2013.
- [8] Robertson, M., A. Fluck, I. Webb and B. Loechel, Classroom computer climate, teacher reflections and "reenvisioning" *pedagogy in australian schools*, Aus. J. Educ. Technol., 20: 2004.
- [9] Ruth Gee & Trudy-Ann Sweeney. Students' Voices about Learning with's Technology. *Journal of Social Sciences*, 8 (2).
- [10] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Al-Fabeta, 2013.
- [11] Sukiman, *Pengembangan media pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012, h. 29.

- [11] Sardiman, Interaksi dan motivasi belajar mengajar, Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, 2012.
- [12] Ruth Gees & Trudy-Ann Sweeney. Students' Voices about Learning with's Technology. *Journal of Social Sciences*, 8 (2).
- [13] Susilana, R & Riyana C., *Guru sebagai profesi*, Yogyakarta: Hikayat, 2006.
- [14] Seels, B.B. & Richey, R.C. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya (terjemahan)*, Washington DC: AECT, 1994.
- [15] Tim Laboratorium Pengembangan Pendidikan & Pembelajaran Islam (LP3I). (2010). *Keterampilan Dasar Mengajar*, Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2010.
- [16] TOSUN Nilgün. Using Information and Communication Technologies in School Improvement. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology Volume 10 Issue 1* (2011).
- [17] Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara: 2012.
- [18] Nurseto, T., Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal ekonomi & pendidikan*, Volume 8 Nomor 1, April, 2011.
- [19] Uno, H.B., *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006).
- [20] Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Surabaya: SIC, 2001).
- [21] Yamin Riyanto, *Paradigma Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2010.