

MENGEMBANGKAN BAHAN AJAR LITERASI DIGITAL APLIKASI “WONFILVER 7.8.9.1” DI ERA INDUSTRI 4.0 BAGI GURU SD

Leli Nisfi Setiana¹, Turahmat², Oktarina Puspita Wardani³
Universitas Islam Sultan Agung^{1,2,3}
e-mail: lelinisfi@unissula.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk a) membantu guru dalam membuat bahan ajar e-learning, b) hasil bahan ajar e-learning diterapkan oleh guru pada saat pembelajaran, c) guru memiliki keahlian dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” (wondershare filmora version 7.8.9.1), d) implementasi aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” yang digunakan dalam pembelajaran dalam rangka membuat bahan ajar untuk adaptasi kebiasaan baru pada era industri 4.0. Berdasarkan hasil analisis SWOT, maka tim pengabdian memberikan solusi permasalahan yaitu memberikan pelatihan mengoperasikan aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” Aplikasi ini berfungsi untuk membuat bahan ajar yang outputnya berupa video. Video ini nantinya dapat diupload padalaman youtube dan urlnya dapat diakses oleh siapapun, sehingga mempermudah siswa untuk mengakses materi yang dibuat oleh guru dimanapun dan kapanpun, bahkan sekali pun mereka tidak masuk sekolah. Guru mampu membuat bahan ajar berbasis aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” hal ini sebagai jawaban atas tantangan pembelajaran pada era industri 4.0 yaitu menerapkan e-learning. Literasi digital aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” merupakan pengetahuan baru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis audiovisual dan keterampilan baru dalam mengoperasikan aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1”

Kata Kunci: Aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1”, bahan ajar.

PENDAHULUAN

Memasuki abad 21 khususnya dalam bidang pendidikan harus mampu dengan cepat beradaptasi dengan update IT. Menghadapi era digital yang luar biasa sangat cepat dan mudah di akses oleh berbagai lapisan masyarakat. Pada bidang pendidikan di era digital sangat bergantung kepada media IT. Guru hendaknya memiliki kecakapan dalam menggunakan media digital sebagai jantungnya dalam kegiatan mengajar abad 21. Kecakapan guru dalam menguasai media digital tidak lain disebabkan oleh tuntutan profesionalitas dan siswa yang semakin lebih maju dalam menguasai IT.

Bahan ajar sebagai salah satu perangkat pembelajaran utama yang didalamnya memuat materi, metode pembelajaran, dan evaluasi serta telah di desain secara sistematis dalam rangka mewujudkan akhir pembelajaran dengan baik (Widodo dan Jasmadi, 2008:4). Menurut National Centre for Competency Based

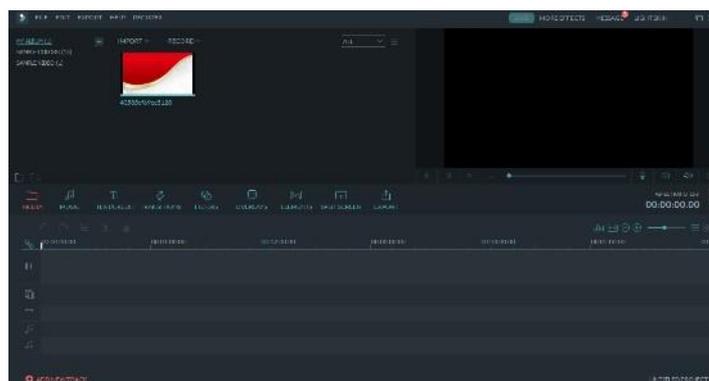
Trainning (2007) mengungkapkan semua bentuk bahan dalam rangka membantu guru dalam proses mengajar di kelas dinamakan sebagai bahan ajar. Bahan ajar tersebut dapat berupa bahan tertulis atau tidak tertulis oleh guru.

Aplikasi “*Wonfilmer 7.8.9.1*” merupakan bentuk bahan ajar tidak tertulis, aplikasi pemutar dan editor video gratis yang dikeluarkan oleh Wondershare Software (H.K.) Co., Ltd., (Aoun, J. E. (2017) salah satu fitur video editor yang mudah dipahami dan hasilnya bagus serta mudah digunakan oleh pengguna pada umumnya. Wujud kemudahan penggunaan aplikasi ini terlihat dari cara saat proses pembuatan awal, memberikan efek transisi video, penggunaan text animasi dan proses layout dapat dengan cepat dan mudah. Hal ini senada dengan pendapat Punusingon (2017) bahwa aplikasi “*Wonfilmer 7.8.9.1*” dapat membuat video bahan ajar, proses editing, memangkas video, dan mengonversi video. Aplikasi “*Wonfilmer 7.8.9.1*” memiliki icon aplikasi seperti berikut



Gambar 1. icon aplikasi “*Wonfilmer 7.8.9.1*”

Tampilan awal aplikasi “*Wonfilmer 7.8.9.1*” dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. tampilan awal aplikasi “*Wonfilmer 7.8.9.1*”

Peneliti berharap bahan ajar hasil aplikasi “*Wonfilver 7.8.9.1*” mampu memberikan kontribusi bagi guru dalam mengajar di kelas. Aplikasi ini digunakan dalam menambahkan *subtitle* bahasa Inggris dan penyesuaian musik latar, menggunakan aplikasi “*Wonfilver 7.8.9.1*” dalam membuat video pada setiap materi huruf, angka, agama, subyek, keluarga, waktu, warna, buah, arah transportasi, hewan dan profesi. Aplikasi “*Wonfilver 7.8.9.1*” digunakan dengan harapan peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional tahun 2003 mengungkapkan karakteristik bahan ajar, yaitu *self instruksional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly* (Widodo dan Jasmadi, 2008:2). Pertama, karakteristik *Self instructional* yaitu dengan bahan ajar, peserta didik dapat mengembangkan diri untuk memenuhi karakter sesuai dengan kemampuan dirinya. Kedua, karakter *Self Contained* yaitu bahan ajar yang dibuat dari sub kompetensi atau keseluruhan materi secara utuh. Ketiga, karakteristik *Stand Alone* (berdiri sendiri), yaitu bahan ajar yang digunakan bersama dengan bahan ajar lainnya dan tidak bersifat ketergantungan antara satu dengan lainnya. Keempat, karakter *adaptive* yaitu bahan ajar yang bersifat daya adaptif terhadap perkembangan ilmu dan teknologi masa kini. Kelima, karakter *user friendly*, yaitu bahan ajar yang mengedepankan kemudahan pengguna dalam merespon serta mengakses informasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam pengembangan bahan ajar e-learning ini adalah dalam rangka menghasilkan produk tertentu. Model pengembangan dalam penelitian ini digunakan model pengembangan *Four D* (4 tahapan) yaitu: define (pendefinisian), design (perencanaan), develop (pengembangan) dan disseminate (diseminasi).

Peneliti melaksanakan penelitian di Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara. Waktu penelitian 4 bulan, dimulai Juli hingga November 2021. Adapaun subjek penelitian ini adalah Guru SD di Kecamatan Susukan, Kab. Banjarnegara.

Prosedur Pengumpulan dan Analisis Data Penelitian

a. Analisis permasalahan

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah. Selanjutnya, hasil analisis menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis video sebagai penunjang sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran abad 21.

b. Mencari referensi

Setelah melakukan analisis permasalahan, peneliti mencari referensi dari buku, e-book, wikipedia, jurnal nasional, jurnal internasional, atau sumber lainnya untuk menemukan solusi permasalahan. Hasil pencarian referensi tersebut pada akhirnya memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis video dengan

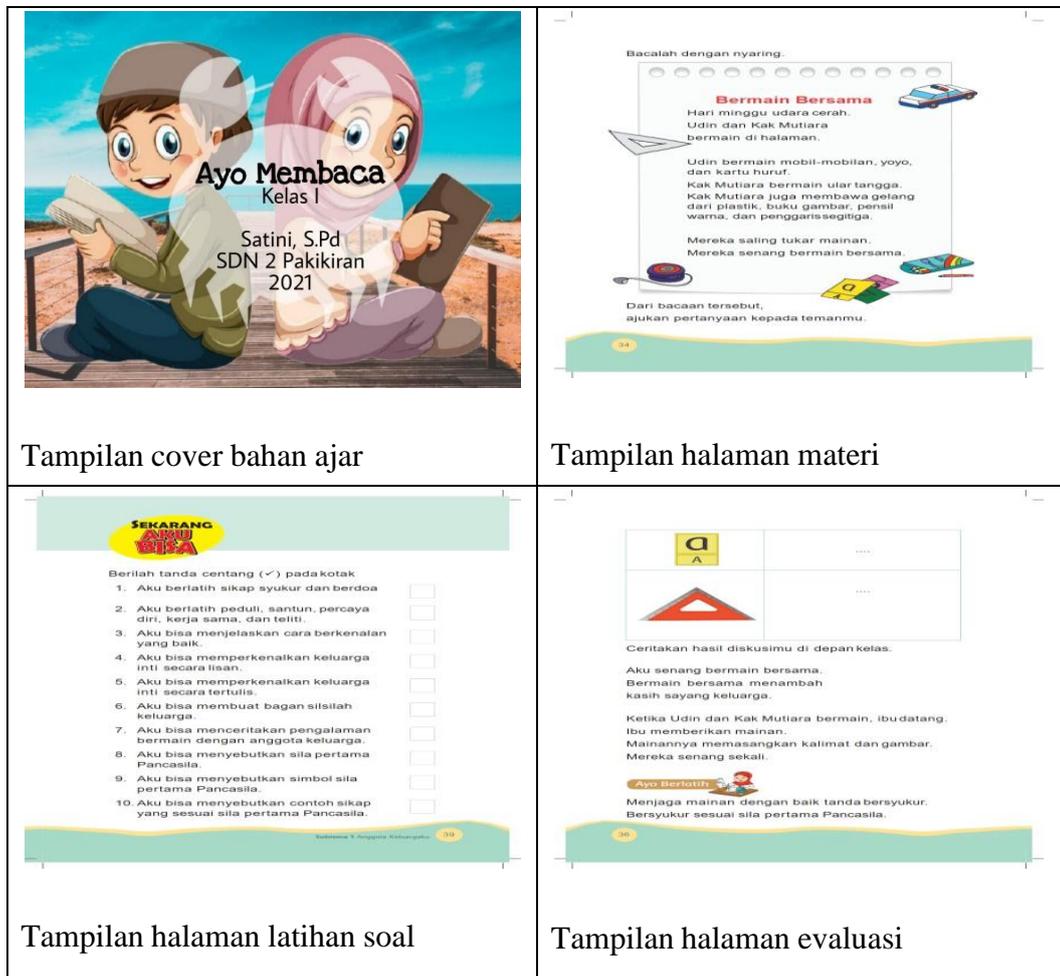
- menggunakan aplikasi “*Wonfilver 7.8.9.1*”
- c. Menyusun bahan ajar aplikasi “*Wonfilver 7.8.9.1*”
 Peneliti bersama dengan guru membuat bahan ajar berbasis aplikasi *wondershare filmora version 7.8.9.1*, sehingga hasilnya sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Guru mendapatkan pengalaman dan ilmu baru, begitu juga dengan siswa mendapatkan suasana baru dalam suasana belajarnya.
- d. Menyusun Publikasi Bahan Ajar
 Langkah terakhir yang dilakukan peneliti adalah menyusun hasil bahan ajar yang telah dihasilkan untuk di publish di media sosial. Bahan ajar berbasis aplikasi “*Wonfilver 7.8.9.1*”, akan di upload di youtube, FB, dan Instagram guru masing-masing.

PEMBAHASAN

Bahan ajar e-learning ini disusun berdasarkan materi sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran. Berikut ini adalah hasil validasi dari 3 validator pengembangan bahan ajar e-learning, dengan perolehan data sebagai berikut.

No	Komponen	Rerata	Kriteria
1	Kesesuaian bahan ajar dengan SK,KD	3,76	Baik
2	Kesesuaian bahan ajar dengan tujuan pembelajaran	3,43	Baik
3	Kebenaran bahan ajar substansimateri	3,43	Baik
4	Manfaat bahan ajar untuk penambahan wawasan pengetahuansiswa	4,00	Sangat Baik
5	Kesesuaian bahan ajar dengan tatatulis yang benar	3,43	Baik
6	Kejelasan informasi bahan ajar	3,33	Baik
7	Kesesuaian bahan ajar dengan kaidah Bahasa Indonesia	3,43	Baik
8	Penggunaan bahasa secara efektif danefisien pada bahan ajar	3,43	Baik
9	Kejelasan tujuan bahan ajar	3,43	Baik
10	Kelengkapan informasi bahan ajar	3,43	Baik
11	Lay out (Ilustrasi, grafis, gambar, foto,video bahan ajar	3,76	Baik
Total Rerata		3,53	Baik

Proses penelitian pengembangan bahan ajar digital ini menggunakan aplikasi “Wonfilver7.8.9.1” sebagai berikut:



Tampilan cover bahan ajar

Tampilan halaman materi

Tampilan halaman latihan soal

Tampilan halaman evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar yang telah dibuat oleh guru sangat bagus dan meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan bahan ajar mengajar. Guru memperoleh ilmu pengetahuan baru dan berhasil membuat variasi materi dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar berbasis aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” yang terdiri dari unsur cover, materi, latihan soal, dan evaluasi sangat mudah dibuat oleh guru dan lebih efisien karena dapat dipelajari kembali oleh siswa kapan saja.

Salah satu faktor penghambat dalam pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” ini yaitu membutuhkan waktu yang agak lama. Guru harus sabar dalam menyusun materi dan membuatnya menjadi sebuah video pembelajaran berbasis aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” yang sangat kompleks. Penggunaan aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” memiliki kapasitas yang besar sehingga lebih efektif ketika membuka materi tidak dengan smartphone, akan tetapi dengan laptop atau komputer lainnya. Sedangkan, kelebihan utama bahan ajar e-learning sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar e-learning dapat diakses, digunakan, dan disimpan di perangkat lunak seperti PC, laptop, notebook dan lainnya.
- 2) Bahan ajar e-learning dapat digunakan oleh berbagai khalayak umum baik secara mandiri atau kelompok pada umumnya.
- 3) Bahan ajar e-learning memiliki keunikan tersendiri, yaitu dibuat dengan warna yang cerah dan menarik perhatian peserta didik untuk belajar, serta materi lebih mudah dipahami.
- 4) Bahan ajar sangat fleksibel, didukung oleh adanya materi yang kompleks sehingga dapat dipelajari kapan saja oleh peserta didik dan membantu peserta didik secara mandiri mempraktekkan ilmu sesuai dengan kompetensi yang terdapat dalam video.

PENUTUP

Penelitian ini telah menghasilkan beberapa hal sesuai dengan tujuan penelitian yaitu 1) guru mendapatkan pengalaman baru dalam menciptakan bahan ajar e-learning, sehingga mampu meningkatkan daya kreatifitas guru dalam mengajar, 2) bahan ajar e-learning yang telah dibuat oleh guru dapat diterapkan kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, 3) aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” (wondershare filmora version 7.8.9.1) menjadi salah satu media digital yang dipelajari dan dikuasai oleh guru dalam proses pembuatan bahan ajar e-learning, 4) guru telah bersiap untuk mengimplementasikan aplikasi “Wonfilver 7.8.9.1” dalam pembelajaran bahan ajar pada masa adaptasi kebiasaan baru pada era industri 4.0.

REFERENSI

- Aoun, J. E. (2017). *Robot-proof: higher education in the age of artificial intelligence*. US: MIT Press.
- Negara, C. A. & Jumrotin, F. N. A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran bahasa isyarat untuk penyandang cacat rungu wicara berbasis web* (Laporan Akhir, Politeknik Negeri Malang, Indonesia) diambil dari <http://digilib.jti.polinema.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=529&bid=1639>
- Punusingon, R. R., Lumenta, A. S. M., & Rindengan, Y. D. Y. (2017). Animasi sosialisasi undang-undang informasi dan transaksi elektronik. *E-Journal Teknik Informatika*, 12(1),1-8.
- Widodo, Chomsin S. dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.