

UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM PENYUSUNAN BAHAN AJAR ANIMASI MELALUI WORKSHOP DI SLBN 1 BUKITTINGGI

Erma
SLBN 1 Bukittinggi

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SLB N 1 Bukittinggi pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 untuk mendeskripsikan upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Bahan Ajar Animasi Melalui Workshop Di SLBN 1 Bukittinggi. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Sekolah yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari; perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data diolah pada setiap siklus kemudian dianalisis menggunakan prosentase. Bahan ajar animasi adalah bahan atau materi pembelajaran berbasis TIK yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran karena merupakan rangkaian tulisan yang diberi background gambar yang mudah menarik dan mudah dipahami siswa. Langkah peningkatan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar animasi dapat dilakukan dengan 5 langkah yaitu penjelasan tujuan pelaksanaan kegiatan workshop yang akan dicapai, perumusan berbagai masalah yang akan dipecahkan, pengupasan kulit permasalahan oleh pembicara, melaksanakan pengerjaan tagihan dan presentasi tagihan. Temuan pada penelitian di SLBN 1 Bukittinggi yaitu terjadi peningkatan kompetensi guru secara perorangan dari kegiatan pra siklus 61,6 % menjadi 72,5 % pada siklus I dan 82,5 % pada siklus II. Selain itu, penguasaan komponen bahan ajar animasi juga mengalami peningkatan dari 61,6 % pada kegiatan pra siklus menjadi 76,2 % pada siklus I dan mengalami peningkatan signifikan yaitu 87,2 % pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa teknik workshop sesuai untuk diterapkan dalam pembuatan bahan ajar animasi karena dapat meningkatkan kompetensi guru di SLBN 1 Bukittinggi.

Kata kunci: kompetensi guru, inhouse training, bahan ajar animasi

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran,

metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013:1).

Hernawan et al. (2012:4) mengatakan bahwa “bahan pembelajaran merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. (media-rahmatullah.blogspot.com)

Perkembangan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan untuk memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut untuk mampu menggunakan dan mengembangkan media belajar yang tersedia. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap murid.

Terkait dengan hal tersebut, kurangnya pemahaman guru dalam penyusunan bahan ajar akan berdampak buruk bagi kelanjutan proses belajar, sehingga apa yang ditargetkan tidak dapat terlaksana dengan baik. Bahan ajar hendaknya dapat di buat atau disusun dengan baik, jelas dan semenarik mungkin, sehingga diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil supervise pada kegiatan pra siklus, di dapatkanlah temuan rendahnya kompetensi guru dalam penyusunan bahan ajar. Dari 5 orang guru hanya 1 orang yang tuntas dalam pembuatan bahan ajar. Hal ini disebabkan karena kurangnya pelatihan atau workshop bahan ajar. Bahan ajar yang dibuat kurang memenuhi criteria pembuatan bahan ajar yang baik. Bahan ajar yang dibuat hanyalah berupa ikhtisar materio dan kurang nmenarik bagi siswa. lain halnya jika dilakukan workshop penyusunan bahan ajar di sekolah. Guru akan memahami cara pembuatan bahan ajar yang baik dan benar. Selain itu, bahan ajar yang ditampilkan akan lebih bervariasi dengan tampilan animasi yang indah. Hal ini akan menambah motivasi peserta didik untuk memahami pembelajaran dan membaca bahan ajar.

Menyikapi hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penyusunan Bahan Ajar Animasi Melalui Teknik Workshop di SLB N 1 Bukittinggi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah *“Bagaimanakah upaya meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan bahan ajar animasi melalui workshop di SLBN 1 Bukittinggi ?”*

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Bahan Ajar Animasi Melalui Workshop Di SLBN 1 Bukittinggi*

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak,diantaranya:

- a) Bagi siswa ,siswa dapat belajar disekolah maupun di luar sekolah,Bersama ataupun tanpa guru,
- b) Bagi Guru,menghemat waktu guru dalam mengajar,.Maka guru akan mempunyai waktu yang lebih leluasa untuk mengelola proses pembelajarannya, sehingga dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

KAJIAN PUSTAKA

Dikutip dari www.asikbelajar.com menurut Depdiknas (2007:7), kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Arti lainnya, kompetensi adalah spesifikasi dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki seseorang serta penerapannya di dalam pekerjaan, sesuai dengan kinerja yang dibutuhkan lapangan Bahan ajar adalah bahan untuk materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Pannen, 1995). Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Animasi adalah seni menghidupkan ilustrasi sebuah benda mati atau karakter. Definisi tersebut sejalan dengan asal kata animasi. Pasalnya,kata ‘animate’ berasal dari Bahasa latin ‘animare’ yang berarti menghidupkan atau mengisi dengan napas.Ivan (2002 : 56) berpendapat animasi adalah serangkaian gambar diam yang dijalankan satu persatu, dari gambar diam pertama sampai terakhir. Workshop adalah suatu bentuk kegiatan yang mana ada beberapa orang ahli pada

bidang tertentu dan berkumpul dengan sekelompok orang dengan latar belakang maupun profesi yang sama serta melakukan kegiatan interaksi secara bersama untuk membahas suatu masalah.

Berdasarkan paparan kajian diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah meningkatkan Kompetensi guru dalam penyusunan bahan ajar animasi di SLB N 1 Bukittinggi yang dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Penjelasan tujuan pelaksanaan kegiatan workshop yang ingin dicapai (sosialisasi)
2. Pengupasan kulit permasalahan oleh beberapa orang pembicara
3. Penentuan evaluasi pemecahan masalah yang akan diambil

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tindakan sekolah ini dilaksanakan di SLB Negeri 1 Bukittinggi. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah 4 (empat) orang guru kelas SLB Negeri 1 Bukittinggi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II di SLB Negeri 1 Bukittinggi tahun pelajaran 2019/ 2020. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, yang dimulai pada Januari sampai maret 2020.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas, Bogdan dan Taylor (2012) menjelaskan ”pendekatan kualitatif digunakan karena suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati dari orang-orang atau sumber informasi”. Data penelitian ini berupa hasil pengamatan, wawancara dari setiap tindakan pelaksanaan workshop di SLB Negeri 1 Bukittinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pra siklus

Kegiatan pra siklus dilakukan dengan mengamati media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Pada fase ini guru pada umumnya menggunakan bahan ajar buatan sendiri tanpa animasi. Untuk mengetahui kemampuan guru dalam pembuatan bahan materi pembelajaran berbasis TIK, khususnya bahan ajar animasi peneliti membagikan angket pada guru kelas. Hasil angket dianalisa untuk mengetahui kelemahan guru dalam pembuatan bahan ajar. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa angket dibuat untuk penilaian diri supaya individu dapat mengetahui kompetensi yang dimilikinya.

Dari hasil angket yang telah dianalisa, didapatilah temuan bahwa pada umunya semua guru telah dapat menggunakan atau mengoperasikan komputer dan laptop.

Permasalahannya adalah pada penggunaan poin 3 yaitu pembuatan animasi, hanya 2 (dua) guru yang mahir mendownload sementara 3 orang guru lainnya kurang mahir, dan 1 orang guru tidak bisa membuat ataupun mendownload animasi.

Sedangkan untuk kemampuan atau kompetensi guru dalam pembuatan bahan ajar animasi didapatkan temuan bahwa terdapat dua orang guru yang tuntas menguasai materi pembuatan bahan ajar animasi dengan persentase 33% sedangkan empat orang guru lainnya belum menguasai kemampuan pembuatan bahan ajar animasi dengan persentase 67%. Sementara itu, jika diamati dari ketuntasan materi, maka hanya terdapat dua materi yang telah dikuasai oleh guru yaitu mengatur layout serta tampilan. Sementara tiga materi lainnya yaitu pemilihan gambar animasi, kelengkapan materi dan bahasa yang digunakan belum mampu dikuasai oleh guru kelas. Dengan demikian, maka penelitian dilaksanakan untuk tidak memperbaiki siklus I karena hasil yang dicapai belum mampu mencapai batas kriteria ketuntasan minimal.

2. Siklus I

a. Bentuk Perencanaan

Perencanaan siklus I dilaksanakan dengan cara merefleksi kekurangan yang terdapat pada kegiatan pra siklus. Adapun hal yang dilakukan peneliti pada kegiatan perencanaan adalah:

- 1) Menentukan waktu pelaksanaan workshop I beserta alokasi waktu yang diperlukan.
- 2) Menyiapkan materi yang akan dibahas bersama peserta
- 3) Menyiapkan lembar evaluasi dan instrumen yang akan digunakan.
- 4) Menyiapkan langkah langkah kegiatan sesuai dengan langkah pembuatan bahan ajar animasi
- 5) Menentukan jadwal peer teaching untuk mengamati peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar animasi.

b. Pelaksanaan

Langkah langkah pelaksanaan dilakukan sesuai dengan langkah penerapan teknik workshop dalam pembuatan bahan ajar animasi. Adapun langkah langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Penjelasan tujuan pelaksanaan kegiatan workshop yang akan dicapai.
- 2) Perumusan berbagai masalah yang akan dipecahkan.
- 3) Pengupasan kulit permasalahan oleh pembicara
- 4) Melaksanakan pengerjaan tagihan

5) Presentasi tagihan

3. Siklus II

a. Bentuk Perencanaan

Perencanaan siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I. Pada fase ini, guru lebih siap dalam melaksanakan workshop sehingga perencanaan yang dilakukan difokuskan pada materi atau komponen yang belum dikuasai oleh guru yaitu komponen pengaturan background dan pemberian animasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada tanggal maret 2020. Pelaksanaan siklus II didasarkan pada langkah perencanaan yang telah dibuat, dengan didasarkan pada langkah penerapan tehnik workshop pada pembuatan bahan ajar animasi.

Kegiatan selanjutnya adalah peneliti bersama guru merencanakan untuk melaksanakan kegiatan peer teaching di kelas untuk mengamati aktivitas guru dan siswa setelah digunakannya bahan ajar animasi. Peneliti mencatat apakah terjadi perubahan aktivitas setelah menggunakan bahan ajar animasi atau tidak. Peneliti mencatat temuan pada lembar observasi. Hasil temuannya adalah rata rata terjadi peningkatan aktivitas dari kegiatan siklus I ke siklus II

4. Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Dalam Pembuatan Bahan ajar animasi

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap bahan ajar animasi yang dibuat guru serta aktivitas belajar mengajar yang dilakukan, maka terjadi peningkatan kemampuan guru secara perorangan dari kegiatan pra siklus 61,6 % menjadi 72,5 % pada siklus I dan 82,5 % pada siklus II. Selain itu, penguasaan komponen bahan ajar animasi juga mengalami peningkatan dari 61,6 % pada kegiatan pra siklus menjadi 76,2 % pada siklus I dan mengalami peningkatan signifikan yaitu 87,2 % pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa tehnik workshop sesuai untuk diterapkan dalam pembuatan bahan ajar animasi karena dapat meningkatkan kompetensi guru di SLBN 1 Bukittinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan diatas, maka simpulan yang dapat peneliti ambil adalah: Bahan ajar animasi adalah bahan atau materi pembelajaran berbasis TIK yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran karena merupakan rangkaian tulisan yang diberi background gambar yang mudah menarik dan mudah dipahami siswa,. Langkah peningkatan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar animasi dapat dilakukan dengan 5 langkah yaitu penjelasan tujuan pelaksanaan kegiatan workshop yang akan dicapai, perumusan berbagai masalah yang akan dipecahkan, pengupasan kulit permasalahan oleh pembicara, melaksanakan pengerjaan tagihan dan presentasi tagihan. Temuan pada penelitian di SLBN 1 Bukittinggi yaitu terjadi peningkatan kompetensi guru secara perorangan dari kegiatan pra siklus 61,6 % menjadi 72,5 % pada siklus I dan 82,5 % pada siklus II. Selain itu, penguasaan komponen bahan ajar animasi juga mengalami peningkatan dari 61,6 % pada kegiatan pra siklus menjadi 76,2 % pada siklus I dan mengalami peningkatan signifikan yaitu 87,2 % pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa teknik workshop sesuai untuk diterapkan dalam pembuatan bahan ajar animasi karena dapat meningkatkan kompetensi guru di SLBN 1 Bukittinggi.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang dikemukakan diatas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah:

- Kepada guru, hendaklah dapat mengembangkan bahan pembelajaran animasi ini agar dapat semakin sempurna dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- Kepada peneliti lain, diharapkan dapat melakukan penelitian teknik workshop ini dalam kajian atau bidang yang berbeda demi kemajuan pendidikan
- Kepada dinas terkait, hendaklah dapat melakukan workshop pembuatan media berbasis TIK agar dapat meningkatkan kompetensi profesional guru.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, Hermawan. 2012. *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Erlangga

Bogdan dan Taylor. 2012. *Prosedur Penelitian*. Dalam Moleong, Pendekatan Kualitatif. Jakarta: Rineka Cipta

Ivan. 2002. *Macromedia Flash 4*. Exhibition. Jakarta: Gresindo.

Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia Permata

Pannen. (1995). *Mengajar di Perguruan Tinggi, buku empat, bagian "Pengembangan Bahan Ajar"*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka

www.asikbelajar.com Depdiknas (2007)