



## **MEDIA *E-MODUL* DAN *CAMTASIA VIDEO* DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU**

**<sup>1</sup>Dian Anggraini Harahap, <sup>2</sup>Wan Nurul Atikah Nasution, <sup>3</sup>Susi Masniari Nasution**  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Asahan  
<sup>1</sup>diananggrainiharahap123@gmail.com <sup>2</sup>wannurul.atikah@ymail.com  
<sup>3</sup>susienasution1980@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tanjung Balai, Sumatera Utara pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Subjek dalam penelitian adalah guru di SMA Negeri 2 Tanjung Balai yang berjumlah 50 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah (1) pengumpulan data berupa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *e-modul* dan *camtasia video* yang telah dibuat oleh guru mata pelajaran; (2) reduksi data berupa informasi tambahan dengan wawancara guru mengenai pembuatan dan penggunaan *e-modul* dan *camtasia video*; (3) penyajian data berupa menyajikan hasil *e-modul* dan *camtasia video* dan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *e-modul* dan *camtasia video*; (4) penarikan kesimpulan berupa apakah media *e-modul* dan *camtasia video* dapat meningkatkan kompetensi profesional guru. Hasil yang didapatkan bahwa media *e-modul* dan *camtasia video* dapat meningkatkan kompetensi profesional guru.

**Kata kunci:** Kompetensi Profesional Guru, Media *E-Modul*, *Camtasia Video*

### **ABSTRACT**

*In increasing teacher professional competition that aims to describe the e module media and camtasia video in increasing teacher professional competition that aims to describe the e-module media and video camtasia in improving teacher professional competence. This research was conducted at 2 SMA N 2 Tanjung Balai in the even semester of 2018/2019 school year. Subject in this study is the teacher in SMA N 2, totalling 50 people. This study is used qualitative research. He steps were taken: (1) Collectiing data in the form of students learning outcomes before and after use e-module and video camtasia that was created by the teacher subjects; (2) Data reduction in the form of additional information with teacher interview about making and use of e-module and camtasia video; (3) Presenting data in the form of presenting the result of e module and bideo camtasia from student learning outcomes after use e-module and camtasia video media; (4) Drawing conclusion in the form of weather the media e-module and video camtasia can improve teacher professional competenc. The result found that the media e-module and video camtasia can improve teacher professional competence.*

**Keywords:** Teachers Professional Competence, *E-Module Media*, *Camtasia Studio*



## I. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media.

Lucas (dalam Munir, 2010: 9)<sup>[1]</sup> mengemukakan bahwa teknologi Informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik, *micro* komputer, komputer *mainframe*, pembaca *barcode*, perangkat lunak pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja (*worksheet*) dan peralatan komunikasi serta jaringan". sedangkan teknologi komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan proses penyampaian informasi dari pengirim ke penerima. Jadi dapat disimpulkan bahwa TIK merupakan segala hal yang berkaitan dengan proses manipulasi, pengelolaan dan pemindahan

informasi antara pengirim dengan penerima.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini mendorong era baru peradaban manusia dari era industri ke era informasi. Masyarakat era informasi lebih memusatkan pada aset pengetahuan dibandingkan dengan aset modal. Sebagai konsekuensinya, cara masyarakat informasi hidup, bekerja dan belajar menjadi berubah. Pergeseran paradigma ini tentunya menuntut perubahan yang mendasar dalam sistem pendidikan abad 21 ini. Pendidikan dewasa ini bertujuan untuk membangun masyarakat berpengetahuan yang tidak hanya menguasai literasi TIK dan literasi informasi, tetapi juga melalui proses berfikir dalam memanfaatkan, memperdalam, menciptakan, menemukan dan mendesiminasikan pengetahuan kepada masyarakat luas.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dampak globalisasi yang tumbuh cepat maka perlu adanya pembaharuan sistem pendidikan. Guru merupakan salah satu komponen utama bidang pendidikan yang menjadi faktor penentu tinggi rendahnya kualitas hasil pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. UU Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005<sup>[2]</sup> menyebutkan bahwa seorang guru harus mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Definisi kompetensi dalam hal ini meliputi seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan



perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya. Lebih rinci pada PP Nomor 74 Tahun 2008<sup>[3]</sup> menjabarkan bahwa kompetensi profesional guru merupakan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan budaya.

Kenyataannya, sebagian besar guru di Indonesia masih belum bisa mengoperasikan komputer dan mengakses internet. Kompetensi TIK bagi guru sekurang-kurangnya mempunyai dua fungsi, yaitu TIK sebagai pengembangan diri dan TIK sebagai penunjang proses pembelajaran. Guru yang mampu menerapkan TIK dalam pembelajaran dapat disebut telah memenuhi kemampuan dasar sebagai guru profesional yang handal untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan sesuai dengan perkembangan modern. Peran TIK dalam meningkatkan profesionalisme pendidik diantaranya: (1) TIK membantu guru menjalankan fungsinya sebagai fasilitator pembelajaran; (2) TIK membantu guru mewujudkan model-model pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan kreatif; (3) TIK menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien; (4) TIK mempermudah guru mencapai kemampuan dasar sebagai seorang pendidik; (5) TIK membantu guru menciptakan sistem pembelajaran yang mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru dan kepala sekolah SMA Negeri 2 Tanjungbalai diperoleh informasi bahwa

pembelajaran yang dilaksanakan selama ini sangat jarang menggunakan media TIK. Siswa belajar lebih banyak melalui penjelasan secara langsung oleh guru yang didominasi dengan pemberian ceramah. Hal ini terjadi akibat dari penguasaan media TIK juga sangat kurang.

Dari hasil observasi, terdapat hanya sebagian kecil guru yang bisa menguasai TIK dan selebihnya masih rendah, sehingga dianggap perlu untuk dilakukan penelitian. Dari paparan di atas, peneliti ingin memperbaiki situasi pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yakni e-modul dan *camtasia video* pada guru di SMAN 2 Tanjungbalai.

Media e-modul dan *camtasia video* memegang peranan penting dalam proses belajar. Media video *camtasia* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. video dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, video dan e-modul sebaiknya di tempatkan pada konteks yang bermakna.

Modul adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Nasution, 2003 : 204)<sup>[4]</sup>. Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi



yang diharapkan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Awalan *e* bermakna *electronic* yang secara implisit dimaknai *berdasar teknologi elektronika digital*. Jadi e-modul adalah materi pembelajaran yang disajikan secara elektronik.

Tjipto (1992:72)<sup>[5]</sup> juga mengungkapkan beberapa hal yang memberatkan belajar dengan menggunakan modul, yaitu: (1) Kegiatan belajar memerlukan organisasi yang baik; (2) Selama proses belajar perlu diadakan beberapa ulangan/ujian, yang perlu dinilai sesegera mungkin.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan modul juga memiliki beberapa kelemahan yang mendasar yaitu bahwa memerlukan biaya yang cukup besar serta memerlukan waktu yang lama dalam pengadaan atau pengembangan modul itu sendiri, dan membutuhkan ketekunan tinggi dari guru sebagai fasilitator untuk terus memantau proses belajar siswa.

Tjipto (1991:72)<sup>[5]</sup> mengungkapkan beberapa keuntungan yang diperoleh jika belajar menggunakan modul, antara lain: (1) Motivasi siswa dipertinggi karena setiap kali siswa mengerjakan tugas pelajaran dibatasi dengan jelas dan yang sesuai dengan kemampuannya; (2) Sesudah pelajaran selesai guru dan siswa mengetahui benar siswa yang berhasil dengan baik dan mana yang kurang berhasil; (3) Siswa mencapai hasil yang sesuai dengan kemampuannya; (3) Beban belajar terbagi lebih merata sepanjang

semester; (4) Pendidikan lebih berdaya guna.

Camtasia Studio adalah sebuah studio video yang berisi beberapa konversi mengedit, merekam dan menangkap alat untuk desain profesional video, demo dan presentasi. Dengan antarmuka yang disempurnakan dan penyihir, pengguna baru akan lebih mudah belajar program ini daripada versi sebelumnya. Versi ini berfokus pada produksi HD dan berbagai pengaturan baru untuk mendapatkan keseimbangan yang tepat antara definisi tinggi dan kemudahan penggunaan. bantuan ini telah diperbarui ditambah tutorial online definitif akan jelas ada keraguan pengguna mungkin miliki.

Kelebihan Camtasia Studio yakni: (1) Tersedia fitur Screen Record (merekam layar) + Record Powerpoint (merekam presentasi powerpoint). Jadi ketika mau merekam kegiatan di layar laptop/pc bisa disertai suara, maka dari itu, gunakan fitur Screen Record! Untuk merekam presentasi powerpoint, bisa menggunakan Record Powerpoint; (2) Tersedia fitur standar untuk editing video. Di dalam Camtasia Studio ini, bisa melakukan rendering video, memotong audio/video, memisahkan audio/video, penambahan suara, efek transisi, dsb. Jadi setelah merekam layar laptop/pc, bisa langsung mengeditnya disini; (3) Tersedia fitur render tanpa perlu menyimpan hasil/outputnya di laptop/pc dan langsung menguploadnya ke Screencast, Vimeo, Google Drive, dan YouTube; (3) Sangat mudah digunakan untuk editor video pemula (user friendly).



Selain itu, kekurangan camtasia video yakni: (1) Fitur Camtasia Studio 8 tidak selengkap Adobe Premiere dan Sony Vegas Pro; (2) Tidak bisa merekam game. Sehingga Camtasia tidak recommended untuk merekam game; (3) Aktifasinya masih bisa dibobol dengan crack dan patch yang tersebar di internet.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "*Media E-Modul dan Camtasia Video dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru*". Adapun rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah media e-modul dan camtasia video dalam meningkatkan kompetensi profesional guru. Serta bertujuan untuk mengetahui media e-modul dan camtasia video dalam meningkatkan kompetensi profesional guru.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tanjung Balai pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Subjek dalam penelitian adalah guru di SMA Negeri 2 Tanjung Balai yang berjumlah 50 orang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan

lain sebagainya. Selain itu, Sugiyono (2012: 9)<sup>[6]</sup> juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk mendeskripsikan media e-modul dan camtasia video dalam meningkatkan kompetensi profesional guru. Sukmadinata (2011: 73)<sup>[7]</sup>, penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu: (1) Tahap Perencanaan. Tahap perencanaan meliputi: penyusunan proposal penelitian dan merancang instrumen penelitian. (2) Tahap Pelaksanaan. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan



pengambilan data kompetensi guru dalam menggunakan media e-modul dan camtasia video. (3) Tahap Penyelesaian. Tahap ini mencakup proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

Data yang diperlukan adalah data mengenai kompetensi guru dalam membuat media e-modul dan camtasia video, data hasil belajar siswa, data wawancara guru. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil e-modul dan camtasia video yang dibuat oleh guru.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif. Model analisis interaktif adalah suatu analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sutopo, 2006: 114-116)<sup>[8]</sup>. Teknik analisis data tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman (dalam Sutopo, 2006: 120), yaitu: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data (*display data*), dan (4) penarikan simpulan/verifikasi.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah (1) pengumpulan data berupa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan e-modul dan camtasia video yang telah dibuat oleh guru mata pelajaran; (2) reduksi data berupa informasi tambahan dengan wawancara guru mengenai pembuatan dan penggunaan e-modul dan camtasia video; (3) Penyajian data berupa menyajikan hasil e-modul dan camtasia video dan hasil

belajar siswa setelah penggunaan media e-modul dan camtasia video; (4) Penarikan kesimpulan berupa apakah media e-modul dan camtasia video dapat meningkatkan kompetensi profesional guru.

Sementara itu, hasil yang didapatkan bahwa di jaman yang serba modern ini hampir semua bidang pekerjaan membutuhkan sarana dan prasarana TIK. Dalam bidang pendidikan Suparman (2001: 9)<sup>[9]</sup> menyebutkan, tiga konsep utama teknologi pendidikan yaitu: (1) menggunakan berbagai jenis sumber belajar termasuk di dalamnya berbagai jenis media, peralatan, manusia, teknik, metode, dan strategi pembelajaran; penekanan dan berfokus pada belajar lebih menyentuh dan lebih bermakna bagi individu dan bersifat pribadi bagi orang yang belajar; dan menggunakan pendekatan sistem dalam pemecahan masalah (*human learning*). Hampir semua informasi dan data administrasi sekarang ini dikirim melalui web. Khususnya pada penggunaan media e-modul dan camtasia video meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga siswa dapat mengakses pembelajaran melalui handphone.

Selain itu, tidak semua guru-guru yang menguasai TIK khususnya media e-modul dan camtasia video. Contohnya saja guru-guru di SMA Negeri 2 Tanjung Balai pada awalnya tidak dapat mengaplikasikan media berbasis TIK tersebut. Akan tetapi setelah dilakukan pelatihan dan penyusunan media tersebut yang dilakukan tim peneliti sendiri, maka guru-guru sudah bisa membuat e-modul dan camtasia video sendiri.



Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan yakni kurangnya kompetensi guru dalam menguasai TIK, maka ada beberapa hal untuk mengatasi permasalahan tersebut, yakni: (1) Mengirim guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan, penataran, seminar dan workshop mengenai TIK; (2) Mengadakan kegiatan pelatihan dan sosialisasi bagi seluruh guru dengan mendatangkan nara sumber; (3) Mendorong guru untuk melanjutkan studinya ke jenjang pendidikan sebagaimana ditentukan pemerintah; (4) Melengkapi berbagai sarana dan media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran; (5) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi dan metode, meskipun tidak semua sekolah mampu melaksanakan secara efektif; (6) Mengadakan studi banding ke sekolah lain yang dipandang lebih maju.

Sejalan dengan pendapat Sutrisno (2011)<sup>[10]</sup>, Integritas TIK dapat dimaknai sebagai mempelajari teknologi-teknologi dalam pembelajaran untuk memperkenalkan, menekankan, mensupport/mendukung sekaligus sebagai suplemen serta memperluas keterampilan siswa dalam belajar, dan diyakini pula bahwa integritas TIK dalam pembelajaran memiliki efektivitas untuk mempelajari materi pelajaran pada semua bidang studi atau mata pelajaran.

Kehadiran TIK dapat menambah wawasan bagi para perancang pembelajaran untuk menuju model pembelajaran yang inovatif. Menurut Onwu et al (dalam Sutrisno, 2011)<sup>[10]</sup>, integritas TIK dalam pembelajaran adalah

membantu siswa dalam belajar serta mengetahui bagaimana menggunakan TIK sebagai alat bantu dalam mempelajari materi pelajaran. Sedangkan untuk guru yaitu untuk meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan TIK sebagai alat bantu dan sumber belajar.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka hasil yang didapatkan setelah guru-guru menyusun media e-modul dan camtasia video dan diaplikasikan ke dalam pembelajaran adalah terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga media e-modul dan camtasia video dapat meningkatkan kompetensi profesional guru.

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi guru untuk dapat menguasai TIK guna meningkatkan kompetensi profesional guru serta dapat mengikuti perkembangan jaman.



## DAFTAR PUSTAKA

- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- UU Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005. (online) tersedia pada [sa.itb.ac.id/Ketentuan%20Lain/UUNo142005\(Guru%20&%20Dosen\).pdf](http://sa.itb.ac.id/Ketentuan%20Lain/UUNo142005(Guru%20&%20Dosen).pdf). Akses 09 Mei 2019
- PP NO.74 Tahun 2008 Tentang Guru. (online) tersedia pada [www.paudni.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/.../PPNo74th2008.pdf](http://www.paudni.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/.../PPNo74th2008.pdf). Akses 09 Mei 2019
- Nasution, S. (2003). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo, Tjipto. (1991). *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- H.B. Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Suparman, Atwi. (2001). *Kawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Program Pascasarjana UNJ.
- Sutrisno. (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif*