

**PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIO-VISUAL INTERAKTIF BAGI GURU BAHASA INGGRIS
DI KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

Safnil Arsyad

Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Bengkulu

safnil@unib.ac.id

Syahrial

Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Bengkulu

eric.syahrial@gmail.com

Ira Maisarah

iramaisarah@unib.ac.id

Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Bengkulu

ABSTRAK

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif akan memberikan dampak yang positif terhadap kepuasan siswa. Untuk itu, guru yang profesional termasuk guru bahasa Inggris di SMP harus mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan computer. Namun demikian, hanya beberapa guru yang mampu mengembangkan hal tersebut. Media pembelajaran audio-visual interaktif dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Untuk memecahkan masalah ini, pelatihan diberikan kepada guru-guru bahasa Inggris yang ada di Bengkulu Selatan. Pelatihan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu mengembangkan media pembelajaran, menguji media pembelajaran dan merevisi draf media pembelajaran. Setiap tahapan terdiri dari dua aktivitas yaitu workshop dan peer-conferences yang dimaksudkan untuk memfasilitasi guru bahasa Inggris agar terlatih dalam mengembangkan media tersebut. Hasil dari pelatihan tersebut adalah guru memandang pelatihan media pembelajaran audio-visual interaktif sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan mereka dalam hal media dan motivasi mereka dalam mengembangkan media interaktif audio-visual

Kata Kunci: Pelatihan, media interaktif audio-visual, guru bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Guru profesional telah menjadi topik yang sangat penting bagi para guru di Indonesia termasuk di Provinsi Bengkulu karena semua guru telah dan akan disertifikasi untuk menjadi guru profesional melalui proses program setifikasi guru yang diselenggarakan oleh pemerintah Indonesia melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan. Pemerintah Indonesia telah menyatakan dalam ‘Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen’ bahwa guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas utama mengajar, mendidik, membimbing, mengawasi dan mengevaluasi siswa di prasekolah, sekolah dasar dan tingkat sekolah menengah (Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1 dan Ayat 1) sejak akhir tahun 2005. Dalam undang-undang ini, guru yang profesional didefinisikan sebagai pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber

penghasilannya yang untuk mendapatkannya membutuhkan keterampilan, kompetensi yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu dan kebutuhan pendidikan profesi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lingin (2012), pembelajaran yang tidak menggunakan media interaktif akan memberikan dampak kepada kejenuhan peserta didik terhadap pembelajaran itu sendiri. Peserta didik akan mudah merasa bosan, sehingga tujuan dari materi pelajaran tidak bisa dicapai secara maksimal. Selanjutnya, Nur'aeni (2010) dalam Batubara (2017) menemukan bahwa perlu di dalam proses pembelajaran, guru perlu menggunakan media guna memvisualisasikan konsep-konsep tertentu.

Oleh karena itu, salah satu kewajiban guru adalah menyediakan bahan ajar dan media pembelajaran yang cocok dan menarik bagi siswa-siswa mereka yang mutakhir baik untuk digunakan dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran yang efektif adalah yang mutakhir yaitu media pembelajaran dengan menggunakan ICT dan mengaktifkan semua pancaindra siswa seperti pandangan (*visual*), pendengaran (*audior*) dan tindakan (*tactile*). Khusus dalam pembelajaran bahasa Inggris, salah satu media pembelajaran yang baik adalah media yang bersifat audio-visual dan interaktif sehingga hasil belajar siswa bisa lebih baik karena melibatkan indra mereka lebih banyak.

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2011), Asra & Riana (2007), Rusman (2012) dan Cheppy (2007) menyimpulkan bahwa media audio visual adalah jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik media pembelajaran dikelompokkan sesuai dengan jenis dan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2009), media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu:

- a) Media grafis (*visual diam*), media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan. Media grafis adalah media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti.
- b) Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan.
- c) Media audio, media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif.
- d) Media komputer, merupakan kelompok media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

Produk yang dikembangkan termasuk dalam kelompok media komputer, dimana media komputer yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Media komputer juga memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Sajian media berbasis komputer merupakan media yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, gambar, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan terintegrasi. Media

berbasis komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

Dalam pengembangan aplikasi pembelajaran dibutuhkan kriteria untuk mengukur kualitas aplikasi pembelajaran yang juga mengacu pada pengembangan perangkat pembelajaran. Made (2011) mengemukakan beberapa indikator penilaian yang dapat digunakan untuk menilai sebuah produk pembelajaran berbasis komputer. Secara umum indikator-indikatornya adalah sebagai berikut.

- 1) Tingkat kedalaman materi, untuk mengetahui materi atau isi pembelajaran yang disajikan melalui media komputer sesuai dengan tuntutan kurikulum.
- 2) Urutan penyajian isi pembelajaran, untuk mengetahui urutan penyajian isi pembelajaran telah dilakukan dengan baik atau telah mengikuti kaidah-kaidah teori pembelajaran.
- 3) Kejelasan penggunaan bahasa, untuk mengetahui bahasa yang digunakan telah dipahami oleh siswa dengan baik.
- 4) Kejelasan tabel, gambar/grafik/animasi, untuk mengetahui tabel, gambar/grafik/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu merangsang motivasi belajar siswa.
- 5) Tampilan secara keseluruhan, untuk mengetahui tampilan fisik pembelajaran media komputer secara keseluruhan sudah baik dan menarik.

Dengan kata lain, untuk mengukur kualitas media pembelajaran berbasis komputer diperlukan kriteria khusus yang dapat dipakai untuk mengevaluasi media yang ada sebelum digunakan.

Menurut Crawford (2002), memang kenyataan yang terjadi adalah bahwa media pembelajaran yang ada tidak sesuai untuk sekelompok siswa yang sedang belajar bahasa dan oleh sebab itu guru bahasa selalu perlu menyusun media pembelajaran sendiri yang disesuaikan dengan kondisi atau lingkungan siswa untuk melengkapi media pembelajaran yang dipakai secara luas seperti media pembelajaran komersial yang dijual di pasar atau media pembelajaran yang diwajibkan oleh pemerintah untuk sekolah-sekolah formal.

Harwood dalam Morton (2013) memberikan definisi yang luas terhadap istilah media pembelajaran yaitu mencakupi teks dalam bentuk audio, visual dan/atau latihan-latihan dan aktifitas belajar bahasa yang didasarkan pada teks tersebut. Jadi media pembelajaran bahasa yang baik harus memenuhi beberapa kriteria agar media pembelajaran ini dapat memberikan input bahasa yang dibutuhkan bagi siswa agar proses belajar bahasa dapat menjadi pemerolehan bahasa.

Menurut Castro (2015) media pembelajaran seperti buku teks mempunyai kelebihan sekaligus kelemahan; pada satu sisi buku teks dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar karena buku teks yang bagus disusun untuk memberikan materi pelajaran sesuai silabus, mengontrol kepuasan dalam belajar, memotivasi siswa dalam belajar, berisikan materi berupa rekaman suara dan gambar atau CD roms dan tautan pada materi dalam internet. Jadi menurut Castro selanjutnya, tidak ada buku teks yang sempurna karena penulis buku teks tidak dapat memperkirakan karakteristik siswa yang menggunakan buku teks tersebut. Menurut Daryanto (2010) bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung dan menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Namun, tidak semua guru mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk setiap materi pelajaran. Ada beberapa faktor yang menjadi

kendala, yaitu: (1) beberapa guru memiliki jadwal atau jam mengajar padat, terlebih jika jumlah rombel (rombongan belajar) disekolah tersebut cukup banyak, (2) beberapa guru tidak memiliki akses untuk belajar merancang media pembelajaran yang interaktif, dan (3) pelatihan perancangan media untuk guru-guru di sekolah tidak terlalu sering diadakan.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dan fenomena yang ada di dalam dunia pendidikan Indonesia saat ini, maka perlu diadakannya pelatihan pengembangan media pembelajaran yang bersifat audio-visual interaktif. Pelatihan ini difokuskan kepada guru-guru Bahasa Inggris di Kabupaten Bengkulu Selatan, karena Bengkulu Selatan dijadikan sebagai kota berbasis pendidikan. Oleh karena itu, ada 2 (dua) pertanyaan pengabdian, yaitu:

- (1) Bagaimana bentuk pelatihan media pembelajaran audio-visual interaktif untuk guru Bahasa Inggris di Kabupaten Bengkulu Selatan?
- (2) Bagaimana persepsi guru terhadap pelatihan media pembelajaran audio-visual interaktif untuk guru Bahasa Inggris di Kabupaten Bengkulu Selatan?

METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan pelatihan dan pembimbingan pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer atau laptop yang bersifat audio-visual dan interaktif ini adalah metode *intergrated*, yaitu metode yang menggabungkan kegiatan lokakarya dengan kegiatan pembimbingan. Setelah diberikan pengetahuan tentang karakteristik media pembelajaran yang baik, para guru-guru sasaran tersebut akan dibimbing untuk menyusun media pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media yang tersedia seperti laptop dan jaringan internet. Oleh sebab itu kegiatan pelatihan dan pembimbingan ini akan dilakukan secara tatapmuka secara bersama dan berupa pembimbingan secara individu.

Prosedur kerja dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan berlangsung mengikuti langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

- (1) Peserta kegiatan pelatihan diajarkan tentang karakteristik media pembelajaran bahasa Inggris yang baik;
- (2) Peserta kegiatan dibantu, dibimbing dan didampingi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer yang interaktif;
- (3) Para guru sasaran dibantu, dibimbing dan didampingi dalam menyusun media pembelajaran bahasa Inggris dengan mempertimbangkan gaya belajar siswa;
- (4) Peserta kegiatan dibantu, dibimbing dan didampingi dalam menyusun media pembelajaran bahasa Inggris bersifat audio-visual;
- (5) Para guru sasaran peserta kegiatan dibantu, dibimbing dan didampingi dalam merevisi media pembelajaran yang telah mereka kembangkan;
- (6) Para peserta kegiatan dibantu, dibimbing dan didampingi dalam mengujicobakan draf media pembelajaran yang telah disusun; dan
- (7) Para guru sasaran tersebut dibantu, dibimbing dan didampingi dalam memfinalisasi media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari diskusi kelompok dan masukan dalam ujicoba terbatas.

Kegiatan pelatihan ini terdiri dari tiga tahapan utama yaitu: merancang media pembelajaran, mengujicobakan media pembelajaran dan merevisi draf media pembelajaran. Setiap tahapan tersebut meliputi dua kegiatan yaitu lokakarya dan *peer-conference* yang dimaksudkan untuk memfasilitasi pembimbingan dan pendampingan.

Secara khusus, pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif bagi guru Bahasa Inggris dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Peserta di bagi menjadi beberapa kelompok belajar
- 2) Masing-masing kelompok diminta untuk menentukan fokus media pembelajaran yang akan dirancang. Misalnya, menentukan materi ajar yang akan dimasukkan ke dalam media audio-visual interaktif.
- 3) Masing-masing kelompok diminta untuk mempelajari draf atau panduan pembuatan media audio-visual interaktif
- 4) Masing-masing kelompok mulai merancang audio-visual interaktif terkait dengan materi yang telah dipilih oleh masing-masing kelompok
- 5) Instruktur memandu langkah demi langkah pembuatan media audio-visual interaktif
- 6) Setiap kelompok menyajikan media audio-visual interaktif yang telah dikembangkan
- 7) Instruktur memberikan penilaian terhadap media audio-visual yang dikembangkan untuk melihat kekurangan dan kelebihan media tersebut.
- 8) Masing-masing kelompok diminta untuk merevisi media audio-visual interaktif yang sudah dikembangkan jika ada saran perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Interaktif Bagi Guru Bahasa Inggris Di Kabupaten Bengkulu Selatan” dilaksanakan pada hari Selasa, Tanggal 24 September 2019 di SMAN 1 Bengkulu Selatan, pukul 09.00 s/d 12.30 WIB. Ada 60 (enam puluh) orang peserta yang hadir pada pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif tersebut. Peserta pelatihan merupakan guru-guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang mengajar di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah pertama (SMP). Peserta pelatihan terdiri dari 23 (dua puluh tiga) orang guru Bahasa Inggris SMA dan 37 (tiga puluh tujuh) orang guru Bahasa Inggris SMP yang ada di Kabupaten Bengkulu Selatan, khususnya Kota Manna. Acara dimulai dengan kegiatan pembukaan yang dihadiri oleh Pengawas Sekolah untuk Pendidikan Dasar dan Menengah Kabupaten Bengkulu Selatan. Pada kesempatan tersebut, juga hadir Ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris tingkat SMA sederajat Kabupaten Bengkulu Selatan.



Gambar 1. Pembukaan Acara Pelatihan Pengembangan Media Audio-Visual Interaktif

Selanjutnya, acara dilanjutkan pada kegiatan utama, yaitu pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif. Kegiatan ini dipimpin langsung oleh Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat, yakni Bapak Prof. Safnil, M.A., Ph.D. Pada pelatihan tersebut diberikan sebuah materi media pembelajaran audio-visual interaktif berupa software CAMTASIA.



Gambar 2. Pengarahan dari Ketua PkM Pelatihan Pengembangan Media Audio-Visual Interaktif

'Camtasia' adalah *software* (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation. Camtasia ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop komputer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan elearning. Dalam software ini terdapat empat navigasi utama yang perlu kita pahami agar kita dapat menggunakan dan memahami software ini, navigasi utama tersebut adalah :

- a) *Record* (berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop komputer).
- b) *Edit* (berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada desktop computer)
- c) *Produce* (berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta di edit sebelumnya)
- d) *Share* (berfungsi sebagai finishing atau hasil akhir dari ketiga poin diatas)

Camtasia dapat merekam screen yang ada pada desktop, ini berfungsi apabila kita akan membuat suatu video tutorial yang bahan-bahan utamanya terdapat pada desktop komputer. Kita bisa merekam kegiatan *browsing* kita diinternet untuk kemudian kita jadikan video tutorial. Kita juga bisa merekam program atau aplikasi lain yang ada dikomputer kita. Proses *capture* atau *record* pada camtasia dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

Pertama, melalui perekaman *screen*. Camtasia dapat melakukan perekaman screen secara langsung. Apa yang tampil pada layar monitor seperti gerakan mouse, proses klik dan drag mouse, suara, video yang ditampilkan dapat direkam dengan baik dengan Camtasia. Kedua, merekam melalui powerpoint. Dengan adanya Camtasia Studio *Powerpoint Add-In*, fungsi perekaman dapat diintegrasikan dengan program Powerpoint. Fasilitas ini memungkinkan :

- Merekam secara cepat dan menghasilkan video presentasi powerpoint yang interaktif untuk ditampilkan pada sebuah halaman web.
- Menggabungkan audio dan video secara bersamaan dengan fasilitas *Picture-in-Picture* (PiP)

- Menyimpan hasil perekaman sebagai data proyek camtasia yang dapat diolah kembali dan dapat dihasilkan berbagai format data.
- Pemberian penanda (*markers*) pada slide powerpoint secara otomatis.

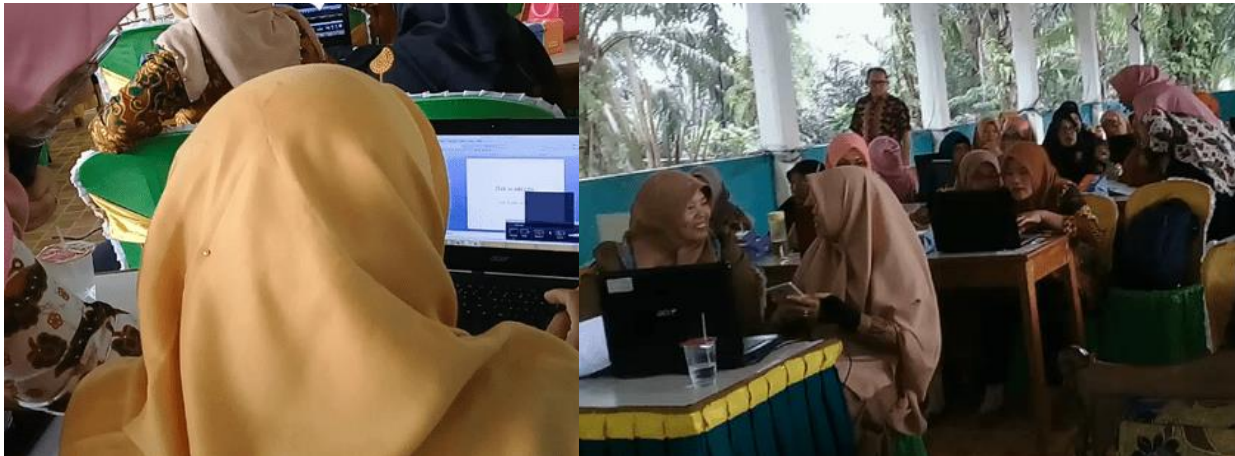
Berikut beberapa bentuk penyajian kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif.



Gambar 3. Penyajian Materi Camtasia pada Pelatihan Pengembangan Media Audio-Visual Interaktif

Setelah itu, peserta pelatihan pengembangan media audio-visual interaktif diminta untuk mempraktikkan langsung Camtasia di laptopnya masing-masing sebagaimana yang terlihat pada gambar 4 berikut, bahwa peserta duduk berkelompok dan mengembangkan media audio-visual interaktif menggunakan Camtasia dengan dibimbing secara intensif oleh instruktur pelatihan.





Gambar 4. Peserta Pelatihan Mengembangkan Media Audio-Visual Interaktif Menggunakan Camtasia

Selain itu, peserta juga diminta untuk mengisi angket angket yang berisikan item-item pernyataan terkait dengan persepsi mereka terhadap pelaksanaan pelatihan pengembangan media audio-visual interaktif menggunakan Camtasia. Dalam hal ini, hasil persepsi di bagi menjadi 2 (dua), yaitu: persepsi guru-guru Bahasa Inggris SMP dan SMA. Adapun nilai persepsi guru-guru Bahasa Inggris SMP dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Persepsi Guru Bahasa Inggris SMP Kabupaten Bengkulu Selatan tentang Pelatihan Pengembangan Media Audio-Visual Interaktif

No	Inisial	Nilai	No	Inisial	Nilai	No	Inisial	Nilai
1	RE	81	14	SP	79	27	ZK	74
2	NG	75	15	TS	77	28	HR	81
3	EL	89	16	AG	78	29	MP	80
4	LS	81	17	SM	78	30	EPS	75
5	ASF	78	18	HT	76	31	EM	80
6	NP	72	19	LH	79	32	EN	73
7	TM	72	20	UD	78	33	PI	84
8	MY	72	21	AB	83	34	SY	78
9	BR	73	22	MH	72	35	YS	78
10	YN	76	23	PH	85	36	WA	80
11	AL	72	24	EK	84	37	FG	82
12	PD	72	25	DL	83	Rata-rata		78
13	SM	77	26	RN	83			

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata isian kuisisioner atau angket persepsi guru Bahasa Inggris SMP terhadap pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif yang dilaksanakan di Kabupaten Bengkulu Selatan ini sebesar 78. Artinya, guru-guru Bahasa Inggris SMP yang ada di Kabupaten Bengkulu Selatan memiliki persepsi yang baik terhadap pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif.

Data ini juga didukung oleh sebaran nilai isian kuisioner atau angket yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Frekuensi Nilai Persepsi Guru Bahasa Inggris SMP Kabupaten Bengkulu Selatan tentang Pelatihan Pengembangan Media Audio-Visual Interaktif

Item		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Total
1	Frekuensi	28	9	0	0	0	37
	Persen	75,7	24,3	0	0	0	100
2	Frekuensi	26	11	0	0	0	37
	Persen	70,3	29,7	0	0	0	100
3	Frekuensi	13	24	0	0	0	37
	Persen	35,1	64,9	0	0	0	100
4	Frekuensi	7	30	0	0	0	37
	Persen	18,9	81,1	0	0	0	100
5	Frekuensi	20	17	0	0	0	37
	Persen	54,1	45,9	0	0	0	100
6	Frekuensi	14	23	0	0	0	37
	Persen	37,8	62,2	0	0	0	100
7	Frekuensi	6	31	0	0	0	37
	Persen	16,2	87,8	0	0	0	100
8	Frekuensi	3	34	0	0	0	37
	Persen	8,1	91,9	0	0	0	100
9	Frekuensi	5	31	1	0	0	37
	Persen	13,5	83,8	2,7	0	0	100
10	Frekuensi	5	32	0	0	0	37
	Persen	13,5	86,5	0	0	0	100
11	Frekuensi	2	34	1	0	0	37
	Persen	5,4	91,9	2,7	0	0	100
12	Frekuensi	13	24	0	0	0	37
	Persen	35,1	64,9	0	0	0	100
13	Frekuensi	19	18	0	0	0	37
	Persen	51,4	48,6	0	0	0	100
14	Frekuensi	24	13	0	0	0	37
	Persen	64,9	35,1	0	0	0	100
15	Frekuensi	13	23	1	0	0	37
	Persen	35,1	62,2	2,7	0	0	100
16	Frekuensi	2	35	0	0	0	37
	Persen	5,4	94,6	0	0	0	100
17	Frekuensi	12	25	0	0	0	37
	Persen	32,4	67,6	0	0	0	100
18	Frekuensi	16	21	0	0	0	37
	Persen	43,2	56,8	0	0	0	100

Dari Tabel 2, terlihat bahwa ada 18 (delapan belas) item pernyataan. Ada 3 (tiga) indikator utama yang terdapat di dalam kuisioner atau angket tersebut. Pertama, pernyataan nomor 1 – 5 berisikan indikator tentang proses pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif menggunakan Camtasia. Kedua, pernyataan nomor 6 – 10 berisikan indikator tentang pemahaman guru Bahasa Inggris terkait dengan media pembelajaran audio-visual interaktif Camtasia yang diberikan selama proses pelatihan. Terakhir, pernyataan nomor 11 - 18 berisikan tentang motivasi guru Bahasa Inggris setelah mendapatkan pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif Camtasia.

Berdasarkan Tabel 2 di atas, maka dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, terkait dengan proses pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif Camtasia, guru-guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Bengkulu Selatan memiliki persepsi bahwa materi yang disajikan oleh instruktur sangat bermanfaat, metode pelatihan dengan melibatkan peserta untuk merancang media pembelajaran secara langsung sangat bermanfaat, dan mengikuti langkah-langkah yang terdapat di dalam modul pelatihan pengembangan video interaktif menggunakan software Camtasia sangat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris. Kedua, terkait dengan peningkatan pemahaman guru-guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Bengkulu Selatan, maka guru-guru Bahasa Inggris memberikan persepsi bahwa pengetahuan mereka terkait dengan media audio-visual interaktif meningkat terutama tentang Camtasia, mereka dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis audio-visual interaktif untuk pembelajaran Bahasa Inggris secara efisien, mereka dapat menggunakan setiap tahapan yang ada pada modul pelatihan pengembangan video interaktif menggunakan software Camtasia. Terakhir, terkait dengan motivasi guru-guru Bahasa Inggris dalam mengembangkan media pembelajaran audio-visual interaktif, maka guru-guru Bahasa Inggris memberikan persepsi bahwa mereka suka merancang pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media audio-visual interaktif, merasa senang ketika instruktur meminta mereka untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran audio-visual interaktif untuk Bahasa Inggris, mereka merasa percaya diri untuk merancang media pembelajaran audio-visual interaktif untuk Bahasa Inggris, dan mereka merasa pengetahuan dan kemampuan mereka di dalam merancang media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) menjadi lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Selanjutnya, persepsi guru-guru Bahasa Inggris SMA terkait dengan pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Nilai Persepsi Guru Bahasa Inggris SMA Kabupaten Bengkulu Selatan tentang Pelatihan Pengembangan Media Audio-Visual Interaktif

No	Inisial	Nilai	No	Inisial	Nilai	No	Inisial	Nilai
1	DI	86	9	VOD	70	17	JR	73
2	JI	84	10	FT	77	18	HM	70
3	HK	76	11	DW	88	19	TRY	74
4	DK	73	12	RS	80	20	RI	74
5	JA	79	13	EV	77	21	MG	79
6	RI	72	14	DN	73	22	HL	72
7	MH	72	15	SE	74	23	NH	73
8	AN1	71	16	HI	81	Rata-rata		76

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa nilai rata-rata isian kuisioner atau angket persepsi guru Bahasa Inggris SMA terhadap pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif yang dilaksanakan di Kabupaten Bengkulu Selatan ini sebesar 76. Artinya, guru-guru Bahasa Inggris SMA yang ada di Kabupaten Bengkulu Selatan memiliki persepsi yang baik terhadap pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif. Data ini juga didukung oleh sebaran nilai isian kuisioner atau angket yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Frekuensi Nilai Persepsi Guru Bahasa Inggris SMA Kabupaten Bengkulu Selatan tentang Pelatihan Pengembangan Media Audio-Visual Interaktif

Item		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Total
1	Frekuensi	11	12	0	0	0	23
	Persen	47,8	52,2	0	0	0	100
2	Frekuensi	16	7	0	0	0	23
	Persen	69,6	30,4	0	0	0	100
3	Frekuensi	6	16	1	0	0	23
	Persen	26,1	69,6	4,3	0	0	100
4	Frekuensi	5	15	3	0	0	23
	Persen	21,7	65,2	13,1	0	0	100
5	Frekuensi	9	14	0	0	0	23
	Persen	39,1	60,9	0	0	0	100
6	Frekuensi	6	17	0	0	0	23
	Persen	26,1	73,9	0	0	0	100
7	Frekuensi	4	19	0	0	0	23
	Persen	17,4	82,6	0	0	0	100
8	Frekuensi	4	15	4	0	0	23
	Persen	17,4	65,2	17,4	0	0	100
9	Frekuensi	1	19	2	1	0	23
	Persen	4,3	82,7	8,7	4,3	0	100
10	Frekuensi	7	16	0	0	0	23
	Persen	30,4	69,6	0	0	0	100
11	Frekuensi	4	17	2	0	0	23
	Persen	17,4	73,9	8,7	0	0	100
12	Frekuensi	2	19	0	2	0	23
	Persen	8,7	82,6	0	8,7	0	100
13	Frekuensi	8	15	0	0	0	23
	Persen	34,9	65,2	0	0	0	100
14	Frekuensi	9	14	0	0	0	23
	Persen	39,1	60,9	0	0	0	100
15	Frekuensi	4	19	0	0	0	23
	Persen	17,4	82,6	0	0	0	100
16	Frekuensi	3	20	0	0	0	23
	Persen	13,1	86,9	0	0	0	100
17	Frekuensi	7	16	0	0	0	23

	Persen	30,4	69,6	0	0	0	100
18	Frekuensi	6	16	1	0	0	23
	Persen	26,1	69,6	4,3	0	0	100

Berdasarkan Tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa guru-guru Bahasa Inggris SMA di Kabupaten Bengkulu Selatan memiliki persepsi yang hampir sama dengan guru-guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Bengkulu Selatan terkait dengan pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Yakni, lebih dari 50% guru Bahasa Inggris SMA memberikan persepsi positif terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut.

Guru-guru Bahasa Inggris SMA di Kabupaten Bengkulu Selatan memiliki persepsi bahwa materi yang disajikan oleh instruktur sangat bermanfaat, metode pelatihan dengan melibatkan peserta untuk merancang media pembelajaran secara langsung sangat bermanfaat, dan mengikuti langkah-langkah yang terdapat di dalam modul pelatihan pengembangan video interaktif menggunakan software Camtasia sangat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, mereka merasa bahwa pengetahuan mereka terkait dengan media audio-visual interaktif meningkat terutama tentang Camtasia, mereka dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis audio-visual interaktif untuk pembelajaran Bahasa Inggris secara efisien, mereka dapat menggunakan setiap tahapan yang ada pada modul pelatihan pengembangan video interaktif menggunakan software Camtasia. Terakhir, guru-guru Bahasa Inggris merasa suka merancang pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media audio-visual interaktif, merasa senang ketika instruktur meminta mereka untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran audio-visual interaktif untuk Bahasa Inggris, mereka merasa percaya diri untuk merancang media pembelajaran audio-visual interaktif untuk Bahasa Inggris, dan mereka merasa pengetahuan dan kemampuan mereka di dalam merancang media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) menjadi lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Namun demikian, untuk beberapa item pernyataan, ada guru-guru Bahasa Inggris yang memberikan jawaban ragu-ragu atau tidak setuju. Misalnya, ada 2,7% guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Bengkulu Selatan yang memberikan persepsi ragu-ragu terkait dengan item pernyataan nomor 9, 11 dan 15. Artinya, untuk item pernyataan tersebut, sebanyak 2,7% guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Bengkulu Selatan merasa masih ragu apakah mereka dapat menggunakan setiap tahapan yang ada pada modul pelatihan pengembangan video interaktif menggunakan software Camtasia atau tidak, merasa masih ragu apakah mereka suka merancang pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media audio-visual interaktif atau tidak, dan merasa masih ragu apakah mereka merasa senang ketika instruktur meminta mereka untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran audio-visual interaktif untuk Bahasa Inggris.

Begitupun dengan guru-guru SMA di Kabupaten Bengkulu Selatan. Sebanyak 4,3% memberikan persepsi ragu-ragu terkait dengan item pernyataan nomor 3 yang berarti bahwa mereka masih tidak yakin bahwa mengikuti langkah-langkah yang terdapat di dalam modul pelatihan pengembangan video interaktif menggunakan software Camtasia sangat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris. Selanjutnya, sebanyak 13,1% juga memberikan persepsi ragu-ragu terkait dengan item pernyataan nomor 4 yang berarti bahwa mereka tidak yakin dapat mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis audio-visual interaktif dengan menggunakan software Camtasia. Berikutnya, sebanyak 17,4% memberikan persepsi ragu-ragu terkait dengan item pernyataan nomor 8

yang berarti bahwa mereka tidak yakin dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis audio-visual interaktif untuk pembelajaran Bahasa Inggris secara efisien/

Untuk item pernyataan nomor 9, sebanyak 8,7% guru Bahasa Inggris SMA memberikan persepsi bahwa mereka tidak yakin dapat menggunakan setiap tahapan yang ada pada modul pelatihan pengembangan video interaktif menggunakan software Camtasia, dan sebanyak 4,3% lainnya memberikan persepsi bahwa mereka tidak dapat menggunakan setiap tahapan yang ada pada modul pelatihan pengembangan video interaktif menggunakan software Camtasia. Sedangkan untuk item pernyataan nomor 11, sebanyak 8,7% guru Bahasa Inggris SMA merasa tidak yakin suka merancang pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media audio-visual interaktif. Untuk pernyataan nomor 12, sebanyak 8,7% guru Bahasa Inggris SMA merasa kurang senang ketika instruktur meminta mereka untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran audio-visual interaktif untuk Bahasa Inggris. Terakhir, sebanyak 4,3% guru-guru Bahasa Inggris SMA merasa tidak yakin apakah pengetahuan mereka menjadi lebih baik setelah mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif dibandingkan sebelumnya atau tidak.

Persepsi-persepsi negatif yang ada di dalam pemikiran guru-guru Bahasa Inggris tersebut bisa disebabkan beberapa faktor. Pertama, masih ada guru-guru Bahasa Inggris yang belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Kedua, ada beberapa guru Bahasa Inggris yang tidak membawa laptop ketika pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif dilaksanakan, sehingga mereka tidak dapat mengikuti instruksi secara maksimal. Mereka hanya mendengarkan penjelasan dan melihat kegiatan tahap demi tahap yang dilakukan oleh peserta lain, tanpa ikut melakukan proses yang sama. Sehingga, kurangnya praktik yang mereka lakukan, bisa mempengaruhi rasa suka dan peningkatan pemahaman mereka terkait dengan penggunaan aplikasi Camtasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

Akan tetapi, secara umum, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi guru-guru Bahasa Inggris tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Selatan. Hal ini terlihat dari interaksi dan respon yang ditunjukkan oleh guru-guru Bahasa Inggris SMP dan SMA selama proses pelatihan berlangsung. Guru-guru Bahasa Inggris SMP dan SMA yang menjadi peserta pelatihan terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Selain itu, persepsi yang mereka berikan juga menunjukkan bahwa mereka menilai positif kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif, dimana lebih dari 50% peserta pelatihan memberikan isian 'setuju' dan 'sangat setuju' untuk setiap item pernyataan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini menambah wawasan dan pengetahuan guru-guru Bahasa Inggris SMP dan SMA di Kabupaten Bengkulu Selatan. Bagi guru-guru Bahasa Inggris yang belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis IT, mereka dapat menggunakan Camtasia sebagai solusi. Karena, Camtasia sangat mudah digunakan dan bisa dimodifikasi dengan berbagai fitur-fitur tertentu sesuai dengan kebutuhan guru.

Oleh karena itu, disarankan agar guru-guru Bahasa Inggris di Kabupaten Bengkulu Selatan untuk menerapkan keterampilan yang telah mereka peroleh dalam pelatihan ini untuk

pengembangan media belajar bahasa Inggris mereka sendiri. Mereka juga dianjurkan agar terus mengikuti pelatihan yang serupa guna meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang media pembelajaran sebagai salah satu bentuk usaha pengembangan profesionalitas mereka secara berkesinambungan (*continuing professional development*). Hal ini sangat penting mengingat perkembangan teknologi yang begitu cepat. Selain itu, pelatihan semacam ini juga berguna untuk menjawab tantangan yang datang dari peserta didik pada era 4.0 ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asra, Darmawan dan Riana. (2007). *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Dirjendikti: Jakarta.
- Asyhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Batubara, H.H. (2017) “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI”. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 3, No. 1. Oktober. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/idex.php/muallima>
- Castro, P.G. (2015) *Design of English Language Teaching Materials*, Universidad de la Laguna
- Cheppy, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Crawford, J. ‘The Role of Materials in the Language Classroom: Finding the Balance’: dalam Richards, Jack. C. Dan Willy A. Renandya (2002) ‘*Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*’, Cambridge University Press, pp: 70-80
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Lingin. (2012). “Pengembangan Media Pembelajaran Interkatif pada pelajaran Geografi” . Vol. 4. No. 2. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php.geo>.
- Made, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Morton, T. (2013) “Critically Evaluating Materials for CLIL: Practiciner’s Practices and Perspectives” dalam John Gray (ed.) *Critical Perspectives on Language Teaching Materials*, Hampshire: Palgrave Macmillan, pp: 89-111
- Rusman. (2012). *Model –Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen.