



PEMILIHAN APLIKASI ACTIVE PRESENTER UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Arif Permana Putra*^a, Alis Triena Permanasari^a, Dwi Junianti Lestari^a

arif.permana@untirta.ac.id(*)

^aUniversitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Raya Palka No.Km 3, Kabupaten Serang, 42124 Indonesia.

Article history:

Received 1 November 2022; Revised 30 November 2022; Accepted 9 December 2022; Published 30 December 2022

Abstract: *The development of information and communication technology demand to be able to use digital learning tools through interactive learning media. Media is an important factor in improving the quality of learning. Currently circulating application products that can be used in making history learning media. The right historical learning media is media that fosters interaction between users in responding to the material presented. For this reason, it is necessary to select the right selection and determination of history learning media applications. And from this study, some application selection criteria that need to be considered include; in addition to being cheap and affordable, an integrated application package that is simple, effective and efficient, as well as a user manual. As a case study of the active presenter application to be discussed a little. From the discussion, it is known that active presenters are applications that can meet the criteria for needs.*

Keywords: *Learning media; interactive; application.*

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut untuk dapat menggunakan perangkat pembelajaran digital melalui media pembelajaran yang interaktif. Media merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Saat ini beredar produk aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sejarah. Media pembelajaran sejarah yang tepat adalah media yang menumbuhkan interaksi antar pengguna dalam menanggapi materi yang disampaikan. Untuk itu diperlukan pemilihan dan penentuan aplikasi media pembelajaran sejarah yang tepat. Dan dari penelitian ini, beberapa kriteria pemilihan aplikasi yang perlu diperhatikan antara lain; selain murah dan terjangkau, paket aplikasi terpadu yang simpel, efektif dan efisien, serta panduan pengguna. Sebagai studi kasus aplikasi presenter aktif akan sedikit dibahas. Dari pembahasan diketahui bahwa active presenter merupakan aplikasi yang dapat memenuhi kriteria kebutuhan.

Kata kunci: Media pembelajaran; interaktif; aplikasi.

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 merupakan sebuah topik kekinian bagi Indonesia saat ini. Dalam perbincangan hangat mengenai Revolusi Industri 4.0, meluncurkan *roadmap* yang lebih humanis, dikenal dengan *super-smart society* atau *Society 5.0*. Yang merupakan tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*) (Budiman, 2019). Pendidikan dalam era *Society 5.0* memerlukan sistem pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu komponen pembelajaran yang berkaitan erat dengan perkembangan teknologi adalah media pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, serta mengurangi bahkan menghilangkan dominasi sistem penyampaian pembelajaran yang verbalistik (Sungkono, 2008), media pembelajaran menjadi faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Realitas di lapangan menunjukkan adanya keterbatasan media pembelajaran baik jenis maupun jumlahnya. Dinamika penggunaan media pembelajaran, mau tidak mau sudah harus menyiapkan diri untuk dapat menguasai berbagai perangkat media pembelajaran berbasis digital terutama aplikasi pembuatan media. Beragam aplikasi yang tersedia, memungkinkan para guru atau mahasiswa-mahasiswa calon guru memilih teknologi yang mudah dan nyaman digunakan. Keharusan terhadap penguasaan aplikasi pembuat media pembelajaran dan banyaknya aplikasi yang tersedia saat ini, menimbulkan persoalan bagi yang memiliki kemampuan awal yang rendah terhadap penguasaan perangkat pembelajaran berbasis digital yaitu; aplikasi yang bagaimanakah yang tepat untuk dipilih dari sekian banyak yang ada untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran sejarah yang tepat.

Keragaman media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah bergantung pada ketersediaan media dan kreativitas. Salah satu aplikasi yang digunakan sebagai alat pembuat media yaitu *active presenter*. Aplikasi ini merupakan sebuah perangkat lunak yang memungkinkan untuk membuat berbagai jenis konten *e-Learning* seperti *training course*, *demo video*, simulasi interaktif, kuis *online*, dan *game*. Penggunaan media dalam pembelajaran, guru atau mahasiswa-mahasiswa calon guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakan. Oleh karenanya yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimanakah menentukan aplikasi pembuatan media pembelajaran sejarah yang tepat dengan *active presenter* ?

METODE

Pembahasan dalam penelitian ini menggunakan metodologi penelitian studi kepustakaan yaitu berisi teori-teori yang relevan dengan masalah-masalah dalam penelitian. Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2003). Oleh karena itu sifat penelitiannya adalah penelitian kepustakaan (*library research*). Metode penelitian studi pustaka memiliki 4 ciri utama (Zed, 2003) yaitu: pertama, penulis dihadapkan

langsung dengan teks/data angka. Kedua, bahan pustaka diartikan sebagai sumber kedua artinya penulis memperoleh informasi dari pihak kedua bukan orisinal dari pihak pertama di lapangan. Ketiga, data/informasi yang diperoleh bersifat tetap dan siap pakai. Keempat, bahan pustaka yang diperoleh tidak dibatasi ruang dan waktu. Data yang dikumpulkan dan di analisis seluruhnya berasal dari literatur maupun bahan dokumentasi lain, seperti tulisan di jurnal, maupun media lain yang relevan dan masih di kaji. Data yang dikumpulkan dalam studi ini adalah dua jenis data yaitu data bersifat primer dan data yang bersifat sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara menganalisis isi dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan dan memadukan dokumen-dokumen untuk membentuk suatu hasil kajian yang sistematis. Sumber data yang digunakan yaitu berupa buku dan jurnal terkait dengan topik penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk dapat menentukan aplikasi pembuat media pembelajaran sejarah yang tepat, maka perlu memperhatikan kriteria-kriteria apa saja yang diperlukan dalam pemilihan aplikasi. Kriteria-kriteria inilah yang selanjutnya akan menentukan aplikasi yang sebaiknya digunakan oleh pendidik. Mudah dan sederhana, adalah salah satu kriteria yang paling penting, namun demikian ada beberapa kriteria lain yang perlu pula mendapatkan perhatian dengan mengkaji aspek-aspek lainnya.

Pemilihan Media Pembelajaran Sejarah

Suatu perantara yang digunakan dalam pembelajaran dinamakan media. Menurut Azhar Arsyad (2011), kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Selanjutnya Hartono (1996) media sangat diperlukan pada anak-anak tingkat dasar sampai menengah dan akan sangat berkurang jika mereka sudah sampai pada tingkat pendidikan tinggi. Pemanfaatan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, serta evaluasi dan tindak lanjutnya.

Pertimbangan dalam memilih media harus didasarkan pada kebutuhan. Dalam pembelajaran sejarah-pun akselerasi perkembangan teknologi harus ditanggapi dengan perubahan sikap yang adaptif bagi generasi digital. Hasil studi yang dilakukan Utami & Nafiah (2017) dalam pengembangan media pembelajaran sejarah yang menarik dengan menggunakan aplikasi *sigil*, selain itu tentunya murah dan mudah digunakan. Hasil studi tentang inovasi media pembelajaran sejarah semakin berwarna, dari karya Efendi, Lutfi, Utami, & Jati (2017) yang mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality (AR)*; Susanto & Akmal (2018) mengembangkan aplikasi *mobile smartphone*. Dalam pembelajaran online oleh Sulistyono, Nafi'ah, & Idris, (2019) *e-PAS (ELearning Pembelajaran Sejarah)* (Utami, 2020).

Media awalnya dianggap sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*), karena alat bantu visual yang dipakai menjadi pusat perhatian sedangkan orang kurang memperhatikan aspek desain,

pengembangan belajar (*instruction*) produksi, evaluasi, dan tindak lanjutnya. Berbagai macam media digunakan untuk menyampaikan pesan ajaran melalui pengelihatian dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata (Sadiman, 2009). Proses pembelajaran biasanya berlangsung melalui proses komunikasi interaktif dengan bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran. Proses pembelajaran *teacher center*, dan peserta didik tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Teknologi paling tua berupa media cetak, kemudian teknologi audio visual hingga teknologi mikroprocessor yang melahirkan pemakaian gawai dan proses pembelajaran interaktif.

Proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (*one way communication*) dan dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multy ways communication*) berlangsung antara pendidik dan peserta didik (Munir, 2009). Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik memberikan tanggapan terhadap materi. Media pembelajaran sejarah sebagai perantara pembelajaran baik antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran interaktif dengan media merupakan salah satu cara yang efektif untuk motivasi peserta didik dalam belajar. Peserta didik dituntut aktif untuk menanggapi materi yang telah disampaikan. Penyampaian materi pembelajaran sejarah dapat menggunakan video, film, animasi, gambar, dan suara menggunakan bantuan komputer yang juga direspon secara aktif oleh peserta didik sehingga terjadinya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan pendidik. Media yang digunakan dapat memberikan tanggapan terhadap siswa untuk saling berinteraksi.

Media bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian bahan pembelajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas peserta didik yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran. Sehubungan dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran sejarah, perlu cermat dalam pemilihan dan penentuan media yang akan digunakan. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Pemilihan media pembelajaran sejarah yang tepat dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan materi pembelajaran. Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran akan berpengaruh pula dalam menentukan pemilihan aplikasi pembuat media pembelajaran. Pendapat pakar media mengenai kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, menurut Kustandi & Bambang (2013) terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, bersifat praktis luwes dan tahan lama, guru terampil menggunakannya, pengelompokkan sasaran, dan mutu teknis.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu memiliki kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sudjana & Rivai (2011) memberikan panduan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa. Indriana (2011) juga berpendapat dalam memilih media yaitu kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang diajarkan, kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan teori yang digunakan. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan antara lain: karakteristik siswa, strategi pembelajaran, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, dan prosedur penilaian.

Pemanfaatan media pembelajaran sejarah yang digunakan oleh pendidik bertujuan agar motivasi dan perhatian peserta didik menjadi terpusat. Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak digunakan secara serentak dalam pembelajaran. Menurut Latuheru (1988) manfaat media pembelajaran yaitu 1) Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan. 2) Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme. 3) Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik. 4) Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain. 5) Media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu. 6) Media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata. 7) Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan. 8) Media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata. 9) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara peserta didik, pendidik, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

Karakteristik media pembelajaran sejarah perlu bersifat interaktif supaya mampu membangkitkan respon pengguna media, dan membangun pengetahuan dasar secara mandiri. Selain memenuhi kedua karakteristik tersebut, media pembelajaran sejarah sebaiknya memenuhi fungsi dalam memperkuat respon pengguna. Mampu memberikan kesempatan membangun pola belajarnya sendiri. Dan mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon komunikatif.

Berdasarkan karakteristik dan pemanfaatan dari media pembelajaran di atas, media pembelajaran sejarah yang tepat adalah media yang menumbuhkan interaksi antar pengguna dalam merespon materi yang disampaikan. Media yang digunakan juga mampu memberikan ruang kontrol proses belajar. Artinya, peserta didik dapat mempelajari secara mandiri terhadap materi yang kurang dipahami.

Studi Kasus: Aplikasi Active Presenter

Media pembelajaran berperan sangat penting yaitu sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses pembelajaran. Berbagai hasil penelitian pada intinya menyatakan bahwa berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian peran pendidik sendiri juga menentukan terhadap efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Peran tersebut tercermin dari kemampuannya dalam memilih media yang digunakan.

Untuk dapat menentukan aplikasi pembuatan media pembelajaran sejarah yang tepat, maka perlu memperhatikan kriteria-kriteria yang diperlukan dalam pemilihan aplikasi, tentunya murah, mudah, dan sederhana. Berdasarkan kriteria pemilihan aplikasi pembuat media pembelajaran ini, maka pemilihan aplikasi *active presenter* sebagai studi kasus aplikasi pembuatan media pembelajaran sejarah yang interaktif dapat memenuhi kriteria.



Gambar 1. Active Presenter

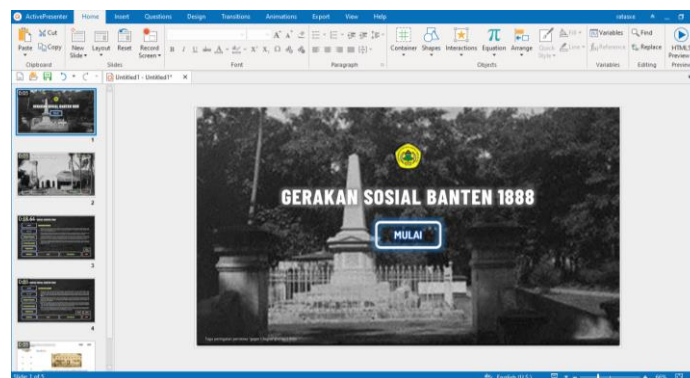
Berdasarkan Atomisystems.com (<https://atomisystems.com/activepresenter/>, 2021) *Active Presenter* sebagai sebuah perangkat lunak *e-Learning* memiliki fitur-fitur yang lengkap dari fitur penyampaian materi mulai dari *training course*, *video record*, *demo video*, simulasi interaktif, kuis *online*, dan *game*. Luaran dari aplikasi ini dapat digunakan pada media gawai dengan sistem *android*. Hal ini dapat memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam mengakses media tersebut. Selain itu, hal ini juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar di mana saja dan kapan saja.

Sebagai sebuah aplikasi, *active presenter* menyediakan tiga macam versi yang dapat diunduh. Masing-masing versi menyimpan keunggulan yang berbeda-beda. Pertama ada versi *Free Edition*. Sesuai namanya, versi ini dapat diunduh secara gratis. Hampir semua fitur yang ada termasuk di dalam versi ini, namun ada batasan format file yang bisa dimasukkan ke dalamnya, seperti JPEG dan PNG untuk gambar, AVI, MPEG4, WebM untuk video, dan SCORM. Selain itu, ada juga tambahan watermark di setiap hasil yang dibuat. Kedua, ada versi *Standard Edition*. Versi ini mampu lebih banyak memasukkan format gambar video, flash video, dan dokumen. Selain itu untuk membuat materi presentasi dari Microsoft PowerPoint juga bisa di sini. Termasuk simulasi HTML5.

Terakhir ada versi Pro Edition. Sesuai namanya, versi ini menjadi versi yang paling terbaik dan paling lengkap karena sanggup membuat materi simulasi interaktif sekaligus kuis dengan output HTML5.



Gambar 2. Tampilan Memulai Active Presenter



Gambar 3. Tampilan Aplikasi Active Presenter

Keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi ini: pertama, didukung berbagai jenis format (sebagai software pengolah media, active presenter didukung dengan berbagai jenis format yang sesuai dengan medianya. Untuk format file, program ini mendukung format Pdf maupun Word hingga Powerpoint. Kemudian untuk format video, Active Presenter juga sudah didukung berbagai format seperti MP4, AVI dan WebM hingga HTML5. Terdapat pula fitur khusus untuk mendukung E-Learning yang bisa menampilkan materi pembelajaran melalui format xAPI maupun Scorm. Kedua, membuat presentasi menjadi lebih menarik. Selain untuk mengolah dan mengedit video, active presenter juga bisa digunakan untuk membuat materi presentasi agar lebih menarik. Di dalam software ini terdapat fitur animasi yang bisa dibuat untuk bahan presentasi. Dan ketiga, membuat game edukasi. Fitur animasi yang ada di active presenter ini juga bisa digunakan untuk membuat game edukasi yang bahkan bisa diolah menjadi game berbasis android. Terdapat banyak template serta karakter animasi yang bisa dipilih untuk dijadikan materi pembuatan game edukasi secara mudah.



Gambar 4. Halaman Kuis

Tampilan *Active Presenter* sederhana dan lengkap. Media ini juga menyediakan berbagai tema dan template yang dapat digunakan untuk mempermudah pengguna. Dalam webnya, *Active Presenter* memiliki *guide book* dalam rangka memaksimalkan penggunaan fitur-fitur yang dimilikinya. Selain itu, *Active Presenter* juga memiliki akun *Youtube* khusus yang berisi video-video tutorial untuk mengoperasikan media ini. Adapun produk yang dihasilkan dari aplikasi ini sangat beragam mulai dari *image*, *video*, *HTML slideshow*, *PDF*, *Word*, *Excel*, dan *Power Point*.

SIMPULAN

Terdapat banyak aplikasi pilihan yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sejarah, namun tidak semuanya dapat mendukung pendidik dalam saluran proses pembelajaran berbasis digital. Berbagai hasil penelitian pada intinya menyatakan bahwa berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik. Namun demikian peran pendidik juga menentukan terhadap efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Peran tersebut tercermin dari kemampuannya dalam memilih media yang digunakan. Pemilihan aplikasi *active presenter*, ada beberapa kriteria yaitu: selain murah dan mudah dipahami, paket aplikasi terpadu yang sederhana, efektif dan efisien, serta adanya petunjuk penggunaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Rivai. & Sujana, Nana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Atomisystems.com. (2021). *Active Presenter*. <https://atomisystems.com/activepresenter/>.
- Budiman, Arief. (2019). *Kolom Pakar: Indutri 4.0 vs Society 5.0*. <http://ft.ugm.ac.id/kolom-pakar-industri-4-0-vs-Society-5-0/>, diakses 10 November 2020.
- Efendi, M. Y., Lutfi, I., Utami, I., & Jati, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (Arc) Candi–Candi Masa Singhasari Berbasis Unity3D pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari untuk Peserta Didik Kelas X KPR1 SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1 (2), 176-187.
- Kasmadi, Hartono. (1996). *Model-Model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.

- Kustandi, Cecep., & Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nafiah, U. & Utami, I. W. P. (2017). Development of Sigil Based E-book for "Technology and Information for History Learning" Course. *Paramita: Historical Studies Journal*, 27(1), 103-112.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sulistyo, W. D., Nafi'ah, U., & Idris. (2019). The Development of E-PAS Based on Massive Open Online Courses (MOOC) on Local History Materials. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(9), 119-129.
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan penggunaan media. Dalam proses pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1 (4), 71-80.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 197-206.
- Utami, I. W. P. (2020). Pemanfaatan *Digital History* untuk Pembelajaran Sejarah Lokal. *JPSI*, 3(1), 52-62.
- Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.