

PKM PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERSAMA KOMUNITAS GURU BELAJAR DENPASAR BERBASIS DARING

Ni Kadek Ariasih¹, Eddy Hartono², Ni Luh Putu Mery Marlinda³,
I Putu Adi Pratama⁴

^{1,2,3,4} STMIK STIKOM INDONESIA (STIKI INDONESIA)

Email: kdariasih@stiki-indonesia.ac.id¹; eddy.hartono@stiki-indonesia.ac.id²; merymarlinda@stiki-indonesia.ac.id³; putuadi@stiki-indonesia.ac.id⁴

ABSTRAK

Permasalahan yang muncul dalam metode daring saat ini adalah guru hanya memberikan materi dan tugas saja tanpa memberikan penjelasan lebih terinci lagi. Dengan melihat fenomena dan permasalahan tersebut maka kegiatan kami menyelenggarakan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran" bersama Komunitas Guru Belajar (KGB) Denpasar. Tujuan dari kegiatan ini adalah menambah pengetahuan dan wawasan guru-guru dalam pembuatan bahan ajar berbasis digital dengan penggunaan tools sederhana, yaitu *powerpoint* dan *Format Factory*. Serta membuat guru-guru lebih persuasif karena peserta didik semakin tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru melalui video kreatif. Adapun metode pelatihan dilakukan secara Online berbantuan MS TEAMS pada bulan Mei dan Juni 2020 yakni 29-30 Mei dan 5 - 6 Juni Tahun Pelajaran 2019/2020. Waktu pelaksanaan yakni Pukul 14.00 - 15.30 WITA. Diadakan selama 4 hari dengan hasil yang memuaskan bagi peserta. Adanya sambutan dan antusiasme peserta yang tinggi selama mengikuti Program Kemitraan Masyarakat berupa kegiatan pelatihan membuat video pembelajaran ini dilihat dari 71,42% dari total 28 peserta yang mengumpulkan hasil video mereka. Selain memahami cara menggunakan *tools* sederhana, peserta juga diwajibkan mengunggah hasil video yang mereka hasilkan ke Youtube, sehingga peserta juga memiliki pengetahuan baru tentang cara mengunggah video Youtube.

Kata kunci: video pembelajaran, bahan ajar, metode daring

1. Pendahuluan

Pemerintah Indonesia mulaimenerapkan kebijakanyaitu *Work From Home (WFH)* pada Maret 2020. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pun telah menerbitkan surat edaran bertanggal 24 Maret 2020 yang mengatur pelaksanaan pendidikan pada masa darurat penyebaran COVID-19. Kebijakan ini merupakan salah satu solusi agar kegiatan perkantoran dapat dikerjakan dirumah dan proses belajar mengajar tetap berjalan sesuai jadwal sebelumnya yang telah ditetapkan. Adanya pembatasan interaksi dari anjuran Pemerintah, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan sesuai dengan surat edaran yaitu dengan mengganti proses KegiatanBelajarMengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (*daring*).

Strategi pembelajaran di rumah dalam kondisi seperti ini tentunya sudah sangat tepat, Namun untuk efektivitas pembelajaran, tentunya perlu ada yang dipersiapkan sekolah dan guru-guru agar tetap proaktif dan kreatif dalam kegiatan belajar-mengajar sama efektifnya dengan tatap muka. Tantangan terbesar bagi guru-guru saat ini bagaimana metode *daring* ini menjadimenarik dan mudah dipahami bagi siswa. Berbagai media pembelajaran jarak jauh pun saat ini telah banyak digunakan dan dipraktekan. Media pembelajaran online yang dapat digunakan saat ini ialah aplikasi *zoom*, *google classroom*, *ms.team*, *youtube* dan sosial media *whatsapp* yang digunakan dari berbagai

kalangan. Dengan menggunakan saran media online tersebut, tentunya kemampuan dan kreatifitas seorang guru dan murid akan berkembang dalam menggunakan teknologi.

Komunitas Guru Belajar Denpasar adalah hikhtiar bersama. Organisasi ini didirikan karena keresahan bersama para guru untuk terlibat aktif dalam perubahan pendidikan. KGB meyakini bahwa perubahan pendidikan dimulai dari kemerdekaan. Kemerdekaan bagi guru untuk terus belajar. Guru yang merdeka adalah mereka yang mandiri dan berkomitmen pada cita-citanya. Bahwa guru yang merdeka akan berdampak pada pelajar yang juga merdeka. Kemerdekaan belajar harus diperjuangkan, bukan diberikan. Pada suasana inilah Komunitas Guru Belajar lahir. Visi Komunitas Guru Belajar adalah menjadi organisasi profesi guru yang mewujudkan cita-cita guru seluruh Indonesia yakni menjadi guru belajar.

Berdasarkan Pretest yang telah dilakukan oleh guru-guru yang tergabung dalam KGB, 82,8 % atau 24 peserta dari 29 yang mengikuti pretest masih menggunakan media papan dan spidol dalam menjelaskan pembelajaran. Ini umum terjadi jika pembelajaran tatap muka. Untuk yang sudah menggunakan powerpoint adalah sejumlah 79,3%, video 65,5%, gambar 72,4%. Artinya disini mitra sudah mengkolaborasikan media yang mereka gunakan. Kebanyakan guru yang mengisi pretest mengungkapkan bahwa mereka menggunakan media tersebut karena mudah untuk digunakan dan tidak sulit untuk diaskes.

Untuk video pembelajaran sebanyak 65,5% telah menggunakannya, hanya saja 18,5% yang mampu membuat video pembelajaran sendiri. Hal ini dikarenakan tidak adanya pelatihan yang mengakomodir mitra dalam membuat video pembelajaran sendiri. Sudah barang tentu hal ini sangatlah perlu untuk dibuatkan sebuah pelatihan agar mitra dapat lebih bervariasi dan kreatif dalam mengajar pada masa pandemic seperti ini. Pada peserta yang pernah membuat video pembelajaran sendiri, tools yang mereka gunakan adalah powerpoint yang tidak menggunakan audio dalam pemberian materi dan masih dalam bentuk teks.

2. Solusi dan Target Luaran

Uraian solusi yang ditujukan untuk mitra program adalah sebagai berikut.

1. Mengadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan *tools* sederhana. Adapun *tools* yang dimaksud adalah:
 - a. Microsoft Powerpoint
Salah satu aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat presentasi adalah Microsoft Powerpoint. Kita dapat membuat ilustrasi menggunakan aplikasi ini. Namun salah satu fitur yang jarang diketahui dan digunakan adalah menyajikan presentasi dalam bentuk video. Ketika diubah dalam bentuk video, informasi yang diberikan tidak hanya berupa ilustrasi tetapi juga penjelasan dari ilustrasi dengan menggunakan suara.
 - b. Format Factory
Software Format ini merupakan sebuah software konversi gratis untuk mengubah format file berbagai jenis multimedia yang sangat lengkap. Hampir semua format file dapat diubah oleh software gratis ini. Format Factory dapat mengubah format file video, audio, gambar, ROM device/DVD/CD/ISO, serta dapat menggabungkan file video dengan audio.
2. Pendampingan mitra untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran, sehingga meningkatkan kreativitas guru-guru dalam memberikan pemaparan materi tidak hanya dalam bentuk teks saja.

Target luaran yang dicapai pada PKM ini adalah modul digital, video pembelajaran serta pengetahuan baru kepada peserta tentang cara mengupload video ke channel youtube. Secararingkas target luaran yang ingin dicapai adalah mitra dapat menghasilkan video pembelajaran dengan salah satu tools sederhana yang dipaparkan dalam pelatihan yang diadakan selama 4 hari yaitu tanggal 29 & 30 mei serta 5 & 6 juni 2020 dengan metode daring menggunakan MS TEAMS.

3. Metode

PKM ini dilaksanakan secara Online pada bulan Mei, Juni yakni 29-30 Mei dan 5 - 6 Juni Tahun Pelajaran 2019/2020. Waktu pelaksanaan yakni Pukul 14.00 – 15.30 WITA. Solusi tersebut akan tercapai setelah melalui beberapa tahapan, mulai dari pembentukan panitia, perancangan literatur, pengajuan proposal kepada mitra, pembuatan MS TEAMS, observasi, sosialisasi kepada mitra, pelaksanaan kegiatan, dan hasil kegiatan. Adapun alur kegiatan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Alur PKM

Kegiatan PKM diawali dengan pembentukan panitia dan pembagian tugas. Setelah panitia terbentuk, diadakan pembahasan melalui daring berbantuan grup WA. Lalu disepakati bahwa materi yang akan dibawakan adalah membuat video pembelajaran dengan *tools* sederhana yaitu Ms. Powerpoint, dan *Format Factory*. Kemudian dibentuk kembali Moderator, Pemateri 1 dan 2 dari masing-masing materi, serta tanggal pelaksanaan. Berikut ini adalah gambar pemateri, moderator dan tanggal pelaksanaan.

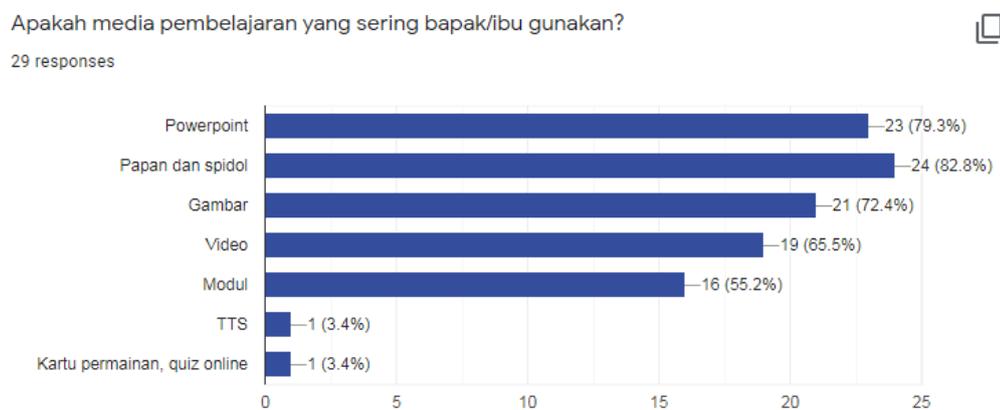
Selanjutnya dalam perancangan literature, pemateri 1 dan 2 beserta moderator mempersiapkan materi yang akan dibahas, sedangkan panitia lainnya mendapat tugas masing-masing. Salah satunya adalah mempersiapkan proposal kegiatan dan penjajakan kepada mitra dan terpenting pembuatan MS TEAMS oleh tim IT. Dipilihnya aplikasi MS TEAMS dalam melakukan daring adalah agar peserta dapat berdiskusi dengan pemateri setelah acara dan MS TEAMS lebih mudah untuk diakses tanpa link. Modul yang dihasilkan antara lain tutorial join channel Ms. Teams. Modul tersebut diberikan kepada anggota melalui channel MS. Teams dan hanya dapat diakses oleh anggota atau akun dalam MS. Teams tersebut. Untuk rapat panitia dan gladi juga dilakukan melalui aplikasi tersebut diatas. MS. Teams panitia telah dipersiapkan dari tanggal 12 Mei 2020 dan kembali

diperbaharui tanggal 14 Mei 2020. Selanjutnya gladi pemateri dilakukan juga di MS. Teams mulai tanggal 18, 21 dan 28 Mei 2020. Gladi ini bertujuan agar secara teknis nantinya presentasi dapat berjalan dengan baik.

Pengajuan proposal ke mitra sendiri dilakukan selama proses pembentukan panitia, dan segera direspon oleh pihak KGB selaku mitra dalam kegiatan PKM ini. Pihak panitia dan mitra juga membuat grup diskusi di WA.

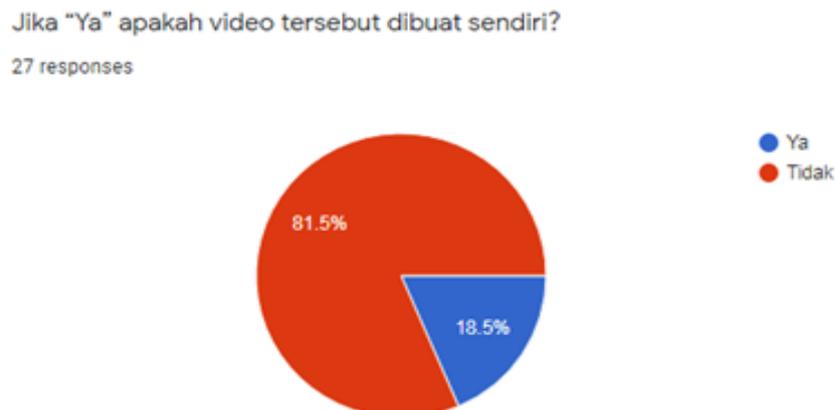
4. Hasil dan Pembahasan

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan ini, berlangsung selama empat (4) kali mulai dari 29 dan 30 Mei dilanjutkan 5 dan 6 Juni 2020, sesuai kesepakatan dengan mitra. Materi pertama yaitu Powerpoint, dengan peserta yang bergabung adalah 29 orang. Sebelum pelatihan berlangsung dilakukan pretest sebagai berikut.



Gambar 2. Soal Pretest

Sebanyak 79,3% sudah menggunakan media powerpoint. Sebanyak 72,4% menggunakan media gambar, 65,5% menggunakan media video dan sisanya masih menggunakan modul, tts dan kartu permainan. Hal ini sangat sinergis dengan PKM ini. Untuk mengetahui lebih lanjut tanggapan peserta dari mitra mengenai media pembelajaran berupa video, berikut pembahasannya dilihat dari hasil pretest.



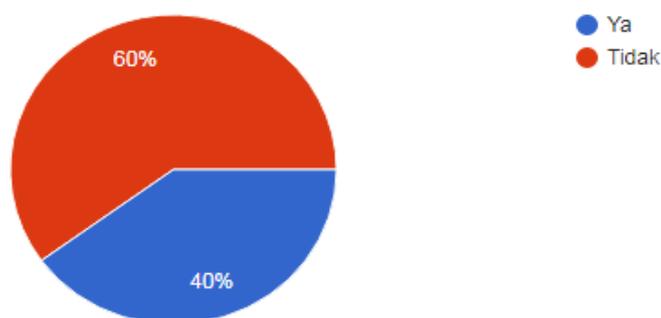
Gambar 3. Soal Pretest

Dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh peserta (81,5%) tidak pernah membuat video pembelajaran sendiri, walaupun dalam pembelajaran telah menggunakan video pembelajaran (65,5%). Sangatlah tepat PKM ini dilakukan pada mitra, sehingga peserta yang mengikuti dapat berinovasi dalam membuat video pembelajaran.

Hasil pelatihan mengenai MS. Powerpoint adalah pelatihan hari pertama telah tepat sasaran. Sebab 60% peserta tidak mengetahui bahwa powerpoint dapat merekam layar. Sehingga dalam pelatihan terdapat banyak pertanyaan. Namun peserta masih ada yang belum menginstal powerpoint versi 2016 sehingga terdapat keterlambatan dalam mengikuti pelatihan. Sehingga hal ini menjadi koreksi bagi panitia PKM agar memastikan tutorial software yang digunakan sudah dibagikan sebelum kegiatan. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.

Sebelum pelatihan ini, bapak/ibu telah mengetahui bahwa PowerPoint dapat langsung merekam layar.

25 responses

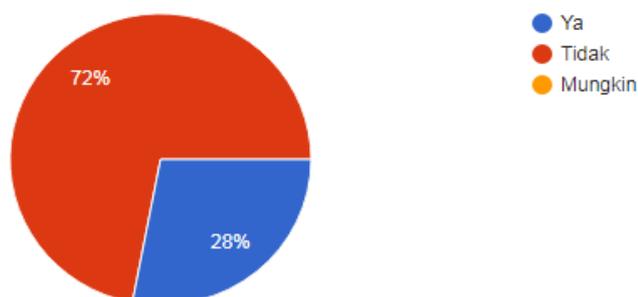


Gambar 4. Hasil Kuisiner setelah Pelatihan

Untuk pelatihan Format Factory menunjukkan bahwa masih banyak yang belum mengetahui software Format Factory yaitu sebanyak 72% dan terdapat 28% yang pernah mendengar Format Factory. Ini berate pertemuan ketiga sudah tepat sasaran. Software tersebut sebelumnya telah diberikan kepada peserta melalui forum diskusi. Berikut gambar grafik dari persentase tersebut.

Apakah sebelum pelatihan ini, bapak/ibu pernah mendengar Format Factory?

25 responses



Gambar 5. Hasil Kuisiner setelah pelatihan

Indikator dari keberhasilan PKM ini adalah konsistensi peserta dalam mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir dan tanggapan peserta (kepuasan dan antusias) di masing-masing pertemuan. Total peserta yang mengikuti kegiatan adalah 33 orang, namun hanya 15% (5 orang) peserta yang tidak mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Sehingga kegiatan ini dapat dikatakan berhasil karena 28 peserta konsisten mengikuti persyaratan untuk mengikuti 3 kali pertemuan. Peserta member respon sangat

antusias dan baik terhadap pelatihan ini. Terdapat juga saran-saran yang membangun dan menyempurnakan pelatihan berikutnya. Sehingga panitia sangat bersemangat melanjutkan pelatihan ini.



Gambar 5. Hasil Youtube salah satu peserta



Gambar 6. Hasil Youtube salah satu peserta

Indikator keberhasilan lainnya yakni hasil video pembelajaran yang telah diupload ke Youtube. Dari 28 peserta yang aktif mengikuti kegiatan, hanya 20 peserta yang sudah mengumpul link hingga laporan ini dibuat. Artinya terdapat 71,42% persentase video yang telah dikumpulkan. Lebih banyak peserta yang menggunakan video dengan powerpoint 2016, sebab tidak perlu lagi menginstal software dan memang sangat sederhana. Seperti gambar 5 dan 6 adalah salah satu peserta yang telah mengupload ke dalam youtube mereka.

5. Simpulan

Berdasarkan seluruh uraian pemaparan laporan kemajuan Program Kemitraan Masyarakat ini, maka dapat disimpulkan bahwa adanya sambutan dan antusiasme peserta yang tinggi selama mengikuti Program Kemitraan Masyarakat berupa kegiatan pelatihan membuat video pembelajaran ini dilihat dari indikator keberhasilan PKM ini. PKM ini juga menambah skill mitra dalam bidang konten youtube, yang awalnya peserta tidak memanfaatkan youtube setelah pelatihan bisa memahami cara mengunggah video.

Daftar Rujukan

- Admin USI FE Unair. 2012. Format Factory (Picture, Audio & Video Converter) <http://usi.feb.unair.ac.id/software/204-format-factory-picture-audio-a-video-converter>
- Alessi, S., & Trollip, S. 2001. Multimedia for Learning. Boston: Allyn and Bacon
- Arsyad. 2011. Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayache, S., & Quénot, G. 2007. Evaluation of active learning strategies for video indexing. CBMI'2007 -2007 International Workshop on Content-Based Multimedia Indexing, Proceedings, 22, 259-266. <https://doi.org/10.1109/CBMI.2007.385420>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47-66.
- Labasariyani, N. L. P., & Marlinda, N. (2014). Penggunaan video pembelajaran sebagai alat bantu dalam mempersiapkan bahan ajar kalkulus I untuk mahasiswa STIMIK STIKOM Indonesia. *Jurnal S@CIES*, 5, 1-3.
- Masran, S. H., Marian, M. F., Yunus, F. A. N., Rahim, M. B., & Baser, J. A. (2018). Effectiveness of using an interactive media in teaching and learning: A case study. Proceedings of the 2017 IEEE 9th International Conference on Engineering Education, IEEE ICEED 2017, 2018-Janua, 222-227. <https://doi.org/10.1109/ICEED.2017.8251197>
- Pengetahuan, S. 2015. 40 Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli (Pembahasan Lengkap). Retrieved 3 1, 2019, from 40 Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli (Pembahasan Lengkap): <http://www.seputarpengetahuan.co.id/2015/2015-pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html>
- Sarwiji, H., dkk. 2015. Kombinasi Format Factory, U-Lead Dan Microsoft Office Powerpoint Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Media Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta Sabtu, 07 November 2015. ISBN: 978-602-8580-19-9. <http://snpe.fkip.uns.ac.id>



Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.