

PENINGKATAN SUMBER DAYA MANUSIA MELALUI PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU

Kiswanto¹, Chandra Kirana², Parlia Romadiana³, Benny Wijaya⁴, Supardi⁵, Agustina Mardeka Raya⁶

^{1),3),5),6)}Sistem Informasi, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang

^{2),4)}Teknik Informatika, Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang

Sejarah artikel
Diterima: 22 Maret 2021
Revised: 15 April 2021
Diterima: 21 April 2021

Email: kiswanto@atmaluhur.ac.id



Abstrak

Perkembangan teknologi semakin pesat dari waktu ke waktu, ditandai dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Tersebarannya informasi yang semakin meluas serta informasi dalam berbagai bentuk bervariasi tersaji dalam waktu yang sangat cepat. Penyajian pesan pada era informasi saat ini senantiasa menggunakan media elektronik yaitu video pembelajaran siswa. Kendala siswa belajar di masa pandemic covid 19 antara lain : 1). Belum meratanya akses jaringan internet, 2). Guru gagap teknologi, 3). Mahalnya biaya kuota, 4). Belum meratanya penguasaan iptek di kalangan pendidik atau guru, 5). Belum siapnya pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran daring, 6). Kesulitan orang tua dalam mendampingi anak-anaknya melakukan kegiatan belajar mengajar menjadi kendala yang ditemui selama proses pembelajaran jarak jauh. Untuk itulah kita perlu mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan membuat video pembelajaran untuk guru-guru SMK N 1 Pangkalpinang. Metode yang digunakan : 1). Memberikan teori tentang pengenalan dasar pembuatan video pembelajaran, 2). Metode praktek dalam membuat video pembelajaran, 3). Memberikan soal latihan. Adapun hasil yang didapatkan dari pelatihan video pembelajaran ini adalah : 1). 100 % guru senang mengikuti pelatihan video pembelajaran, 2). 100 % guru lebih suka praktek pembuatan video pembelajaran, 3). 89,3 % guru suka menggunakan aplikasi zoom, bandicam dan camtasia dalam membuat video pembelajaran, 4). 71,4 % guru bisa membuat video pembelajaran.

Kata Kunci: Teknologi, Pengabdian Kepada Masyarakat, Video Pembelajaran, Pelatihan, Guru

Abstract

The development of technology is increasing rapidly from time to time, marked by the rapid development of technology. The spread of information that is increasingly widespread and information in various forms is presented in a very fast time. Presentation of messages in the current information age always uses electronic media, namely student learning videos. Obstacles for students learning during the Covid 19 pandemic include: 1). Not evenly access to the internet network, 2). Teachers are technology-savvy, 3). The high cost of the quota, 4). Unequal mastery of science and technology among educators or teachers, 5). Not ready to implement the teaching and learning process using online learning methods, 6). The difficulty of parents in assisting their children in teaching and learning activities is an obstacle encountered during the distance learning process. For this reason, we need to hold community service activities in the form of training to make learning videos for teachers of SMK N 1 Pangkalpinang. Methods used: 1). Provide a theory about the basic introduction to making instructional videos, 2). Practical methods in making instructional videos, 3). Give practice questions. The results obtained from this instructional video training are: 1). 100% of teachers are happy to participate in instructional video training, 2). 100% of teachers prefer the practice of making instructional videos, 3). 89.3% of teachers like to use zoom, bandicam and camtasia applications in making learning videos, 4). 71.4% of teachers can make learning videos.

Keywords: Technology, Community Service, Video Learning, Training, Teacher

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang baik secara individu, bersama-sama

atau kelompok atau lembaga untuk membantu peningkatan taraf kehidupan masyarakat yang dibantu sesuai dengan misi yang diembannya [1]. Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan salah satu kewajiban untuk setiap perguruan tinggi [2]. Kemajuan teknologi yang saat ini kita rasakan, memaksa kita untuk meningkatkan kemampuan diri dalam menggunakannya. Sebagai masyarakat yang hidup di era digital, akan merasa tertinggal jika kita tidak mengikuti arus perkembangan teknologi [3]. Tidak semua teknologi bisa kita nilai negatif, karena jika kita menggunakan teknologi dengan bijak maka teknologi tersebut akan membawa manfaat positif dalam kehidupan kita sehari-hari. Misalnya dalam dunia pendidikan, dewasa ini sudah banyak sekali pemanfaatan teknologi yang berpengaruh positif dan bermanfaat untuk pendidikan di Indonesia, seperti Teknologi Internet [4]. Teknologi informasi yaitu suatu teknologi yang mempunyai fungsi dalam mengolah data, memproses data, memperoleh, menyusun, menyimpan, mengubah data dengan berbagai cara untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat atau berkualitas [5].

Era digital merupakan masa dimana perkembangan teknologi terjadi di seluruh belahan dunia. Sebagai masyarakat yang hidup di era digital ini, sepatutnya kita mengikuti arus perkembangan teknologi yang saat ini kita rasakan [6]. Memanfaatkan teknologi untuk memecahkan masalah-masalah dalam dunia pendidikan merupakan tindakan yang bijaksana [7]. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah menggunakan media video berbasis teknologi komputer sebagai media pembelajaran didalam kelas [8].

Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa subsistem yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Beberapa subsistem tersebut diantaranya: (1) Siswa, (2) Guru, (3) Media pembelajaran, (4) Metode pembelajaran, (5) Tujuan pembelajaran, (6) Sumber belajar, (7) Sarana dan prasarana, (8) Lingkungan. Jika salah satu sub sistem tidak optimal, maka keberhasilan dari proses belajar juga tidak akan optimal. Misalnya media pembelajaran, jika seorang guru tidak bisa memilih, menyediakan, menghadirkan media yang efektif dalam proses pembelajaran, maka informasi yang disampaikan melalui media tersebut tidak akan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar dan motivasi belajar siswa [9].

Seiring perkembangan pendidikan, media yang saat ini digunakan oleh guru sangat bervariasi. Dewasa ini banyak teknologi yang mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah media video [10]. Video merupakan jenis media audio visual, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran [11]. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara massal, individu maupun kelompok.

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa [12]. Kemudahan untuk mengulang video (replay) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah konsep [13]. Selain itu video juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

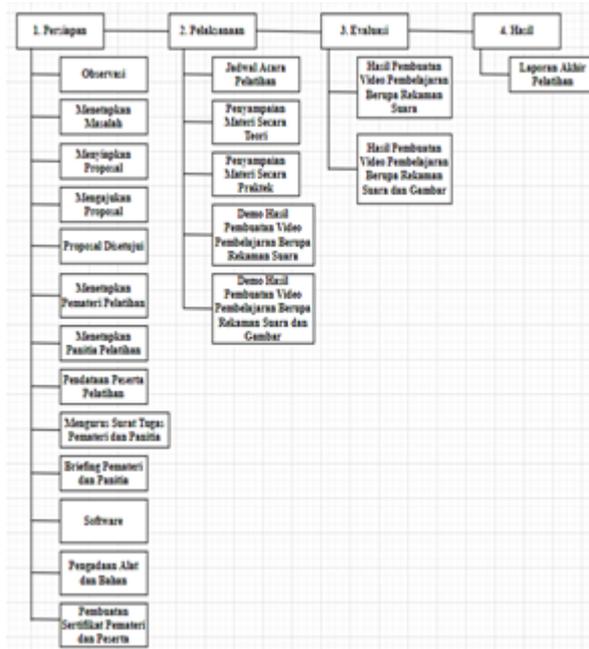
Hal tersebut menjadikan media video merupakan media yang efektif digunakan di dalam kelas, khususnya untuk siswa sekolah dasar yang membutuhkan banyak dukungan motivasi dari luar [14]. Kelebihan lainnya yang dimiliki media video, dapat memenuhi kebutuhan semua siswa yang memiliki karakter belajar yang berbeda-beda (audio, visual, atau audio-visual), dapat menghadirkan peristiwa yang tidak mungkin dialami siswa diluar sekolah seperti melihat terjadinya bencana banjir, gempa bumi, tsunami, dll [15]. Kelebihan tersebut secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa [16]. Beberapa kelebihan yang telah diuraikan membuktikan bahwa video merupakan media yang banyak memiliki nilai positif dan efektif untuk digunakan untuk siswa sekolah dasar. Akan tetapi pemilihan video harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana [17].

Dua unsur yang sangat penting pada proses belajar mengajar, adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa [18].

Kegiatan pelatihan pembuatan media ini telah dilaksanakan sesuai dengan rencana. Hasil yang dicapai dari kegiatan ini adalah para guru peserta pelatihan telah meningkat kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial sesuai dengan kompetensi yang diajarkan kepada siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pelaksanaan yang telah digunakan dalam kegiatan peningkatan sumber daya manusia melalui pembuatan video pembelajaran bagi guru-guru berupa pelatihan yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berikut ini adalah penjelasan untuk gambar 1 :

- Persiapan dilakukan dengan melakukan observasi tempat sasaran yaitu guru-guru SMK N 1 Pangkalpinang, menetapkan masalah yang sedang dihadapi guru-guru dalam pembelajaran daring di masa pandemi, menyiapkan proposal kegiatan, mengajukan proposal kegiatan, proposal disetujui pihak sekolah, menetapkan pemateri pelatihan menetapkan panitia pelatihan yang melibatkan dosen dan mahasiswa dan guru, pendataan peserta pelatihan, mengurus surat tugas pemateri dan panitia di kampus baik dosen dan mahasiswa, briefing pemateri dan panitia, software yang digunakan, pengadaan alat dan bahan yang akan digunakan saat pelatihan, pembuatan sertifikat pemateri, peserta dan panitia [19].
- Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan sesuai dengan jadwal acara pelatihan guru yang telah disepakati oleh kedua belah pihak, penyampaian materi secara teori, penyampaian materi secara praktek, demo hasil pembuatan video pembelajaran berupa rekaman suara, demo hasil pembuatan video pembelajaran berupa rekaman suara dan gambar guru pada saat pembuatan video pembelajaran.
- Evaluasi pelatihan dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak guru-guru yang sudah mahir dalam membuat video pembelajaran baik berupa rekaman suara, rekaman suara dan gambar/video, hasil pembuatan video pembelajaran berupa rekaman suara yang dibuat oleh guru, hasil pembuatan video pembelajaran berupa rekaman suara dan gambar yang dibuat oleh guru.
- Hasil pelatihan berupa laporan akhir pelatihan yang bisa dimanfaatkan baik untuk dosen, mahasiswa, guru, SMK N 1 Pangkalpinang maupun kampus Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur.



Gambar 2. Pemateri Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Guru-guru



Gambar 3. Peserta Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran



Gambar 4. Peserta Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran

Adapun software yang digunakan dalam pelatihan pembuatan video guru-guru ini adalah zoom, bandicam, dan camtasia.

Praktek membuat video pembelajaran dalam praktek membuat video pembelajaran ini pemateri memberikan materi dengan cara memberikan penjelasan berupa teori kemudian mempraktekan dengan media laptop/komputer hingga selesai, memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila dalam penyampaian teori, praktek ada yang kurang dimengerti, asisten pemateri akan mendampingi peserta pelatihan untuk memberikan petunjuk dan bantuan bila ada peserta yang tertinggal dalam melaksanakan praktik [20].

Memberikan soal latihan, untuk soal latihan yang diberikan kepada peserta sesuai dengan materi teori dan praktek yang diberikan oleh pemateri dengan membuat video pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa didiknya.

Melakukan evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran. Kegiatan evaluasi ini dilakukan mulai dari tahapan persiapan, pelaksanaan kegiatan pelatihan, kegiatan dokumentasi hingga hasil pelatihan video pembelajaran.

3. PEMBAHASAN

Hasil kegiatan yang telah dilaksanakan dalam peningkatan sumber daya manusia melalui pembuatan video pembelajaran bagi guru-guru antara lain:

- a) Peserta dapat menggunakan perangkat lunak video pembelajaran
- b) Peserta dapat mengetahui bagaimana cara membuat video pembelajaran dalam bentuk rekaman suara
- c) Peserta dapat mengetahui bagaimana cara membuat video pembelajaran dalam bentuk rekaman suara dan gambar/video
- d) Peserta dapat membuat video pembelajaran dalam bentuk rekaman suara
- e) Peserta dapat membuat video pembelajaran dalam bentuk rekaman suara dan gambar/video



Gambar 5. Hasil Latihan Peserta Dalam Pelatihan Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-guru

Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa :

- a) Hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran peserta dengan nilai baik sekali sebanyak 25 peserta;
- b) Hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran peserta dengan nilai baik sebanyak 2 peserta;
- c) Hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran peserta dengan nilai cukup sebanyak 1 peserta;

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dan saran dalam kegiatan Pelatihan Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-guru adalah sebagai berikut :

- 1) Kegiatan pelatihan ini membawa dampak sangat baik untuk guru-guru guna upaya mengupgrade ilmu dibidang teknologi informasi salah satunya peningkatan sumber daya manusia melalui pembuatan video pembelajaran.
- 2) Peserta sangat antusias mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran.
- 3) 89% peserta mendapatkan nilai baik sekali
- 4) 7% peserta mendapatkan nilai baik
- 5) 4% peserta mendapatkan nilai cukup

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sudin, "Pengabdian kepada masyarakat bagi perguruan tinggi agama islam." Aplikasi, 2004.
- [2] L. Fajarita, "Nawindah 1 , Lusi Fajarita 2 1)," pp. 87-90, 2016.
- [3] U. Rahardja, E. P. Harahap, and S. Pratiwi, "Pemanfaatan Mailchimp Sebagai Trend Penyebaran Informasi Pembayaran Bagi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," *Technomedia J.*, vol. 2, no. 2, pp. 41-54, 2018, doi: 10.33050/tmj.v2i2.323.
- [4] S. Hadi, "Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar," in *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 2017, pp. 96-102.
- [5] M. R. Lubis *et al.*, *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

- [6] Q. Aini, S. Riza Bob, N. P. L. Santoso, A. Faturahman, and U. Rahardja, "Digitalization of Smart Student Assessment Quality in Era 4.0," *Int. J. Adv. Trends Comput. Sci. Eng.*, vol. 9, no. 1.2, pp. 257–265, Apr. 2020, doi: 10.30534/ijatcse/2020/3891.22020.
- [7] I. Handayani, E. Febriyanto, and F. P. Oganda, "PEMANFAATAN SISTEM IJC (iLearning Journal Center) SEBAGAI MEDIA E-JOURNAL PADA PERGURUAN TINGGI DAN ASOSIASI," *CSRID (Computer Sci. Res. Its Dev. Journal)*, vol. 11, no. 1, pp. 23–33, 2020.
- [8] I. Noburu, A. Himki, A. Dithi, K. Kano, and M. Anggraeni, "Covid-19: Portrait of Preservation of the Batik Industry as a Regional Autonomy," *Aptisi Trans. Technopreneursh.*, vol. 2, no. 2, pp. 143–152, 2020.
- [9] K. B. Rii, L. K. Choi, Y. Shino, H. Kenta, and I. R. Adianita, "Application of iLearning Education in Learning Methods for Entrepreneurship and Elementary School Student Innovation," *Aptisi Trans. Technopreneursh.*, vol. 2, no. 2, pp. 131–142, 2020.
- [10] R. M. H. Thamrin, E. P. Harahap, A. Khoirunisa, A. Faturahman, and K. Zelina, "Blockchain-based Land Certificate Management in Indonesia," *ADI J. Recent Innov.*, vol. 2, no. 2, pp. 232–252, 2021.
- [11] M. A. Mumun, F. P. Oganda, N. Lutfiani, and I. Handayani, "Implementation of OJS Based iJC Media E-Journal System at University of Pramita Indonesia," *Aptisi Trans. Manag.*, vol. 4, no. 2, pp. 168–177, 2020.
- [12] U. Rahardja, Q. Aini, D. Apriani, and A. Khoirunisa, "Optimalisasi Informasi Manajemen Laporan Assignment Pada Website Berbasis Content Management System," *Technomedia J.*, vol. 3, no. 2, pp. 213–223, 2019, doi: 10.33050/tmj.v3i2.616.
- [13] V. T. D, "MODEL DALAM E-LEARNING PADA," no. 2016, pp. 21–29, 2020.
- [14] H. Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," *J. TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- [15] W. Andriyan and V. Anesti, "Visual Audio Communication Design on the Role of Information Technology on Student Life Style of Universitas Raharja," *ADI J. Recent Innov.*, vol. 2, no. 1, pp. 15–24, 2020.
- [16] U. Rahardja, N. Lutfiani, E. P. Harahap, and L. Wijayanti, "iLearning: Metode Pembelajaran Inovatif di Era Education 4.0," *Technomedia J.*, vol. 4, no. 2, pp. 261–276, 2019, doi: 10.33050/tmj.v4i2.1010.
- [17] D. Amany and A. Desire, "Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 1, no. 1, pp. 48–55, 2020.
- [18] S. Kosasi, "Karakteristik Blockchain Teknologi Dalam Pengembangan Edukasi," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 1, no. 1, pp. 87–94, 2020.
- [19] A. Adi and P. Kepada, "Memanfaatkan Media Sosial Pada Daerah," vol. 1, no. 1, pp. 69–76, 2020.
- [20] A. Adi and P. Kepada, "Inovasi Di Era," *Pendidik. Manufaktur Berbas. Gamifikasi Untuk Meningkatkan. Inov. Di Era Insudtri 4.0*, vol. 1, no. 1, pp. 14–20, 2020.