

PENINGKATAN KREATIFITAS GURU DALAM MEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SLB N 2 DENPASAR

I.D.M.B.A. Darmawan¹, L.G. Astuti, I.W. Supriana, M.A. Raharja

ABSTRAK

Tantangan para guru pada kondisi Pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring adalah membuat interaksi yang baik antara Pengajar dan Pembelajar selama proses pembelajaran. Akses internet yang tidak merata menjadi hambatan dalam menerapkan pembelajaran langsung maya (live session) melalui video conference. Namun, penyampaian materi harus tetap dilakukan tidak hanya melalui media teks yang cenderung lebih sulit dipahami dibandingkan dengan uraian secara langsung. Solusi yang ditawarkan pada kegiatan pengabdian yang telah dilakukan adalah mengenalkan bentuk objek belajar asinkron dalam bentuk Video Pembelajaran. Membuat video pembelajaran memiliki tantangan agar selama video berlangsung perhatian dari pembelajar tidak hilang. Pelatihan pembuatan video pembelajaran telah dilaksanakan untuk Guru SLB. Kemampuan penyerapan materi pelatihan beragam, hal ini dapat dipengaruhi latarbelakang pendidikan, penguasaan teknologi bahkan umur dari peserta.

Kata kunci : Video Pembelajaran, Objek Belajar, Daring, Elearning, SLB

ABSTRACT

The challenge for teachers in the Covid-19 Pandemic condition which requires learning to be done online is to make good interactions between Teachers and Learners during the learning process. Uneven internet access is an obstacle in implementing live virtual learning (live session) via video conferencing. However, the delivery of material must still be done not only through text media which tends to be more difficult to understand than direct descriptions. The solution offered in the service activities that have been carried out is to introduce the form of asynchronous learning objects in the form of Learning Videos. Making learning videos has challenges so that during the video the attention of the students is not lost. Training on making learning videos has been carried out for high school teachers. The ability to absorb training materials varies, this can be influenced by educational background, mastery of technology and even the age of the participants.

Keywords: Learning Videos, Learning Objects, Online, Elearning, SLB

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, dewabayu@unud.ac.id

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, lg.astuti@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, wayan.supriana@unud.ac.id

⁴ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, made.agung@unud.ac.id

1. PENDAHULUAN

Video pembelajaran adalah salah satu bentuk dari objek belajar dalam seting pembelajaran asinkron. Kelebihan objek belajar yang disajikan dalam seting asinkron adalah dapat didengarkan atau ditayangkan berulang kali dan kapanpun sesuai dengan kebutuhan dari siswa. Hal ini yang membedakan dengan seting pembelajaran sinkron, seperti pembelajaran tatap muka atau melalui konferensi video. Keterbatasan kuota internet dari siswa atau kondisi internet dari siswa di daerah yang tidak merata menyebabkan proses pembelajaran dengan sinkron maya atau konferensi video tidak dapat berjalan dengan baik. Namun, hak siswa untuk mendapatkan kualitas pembelajaran harus tetap terpenuhi meskipun dalam situasi yang terbatas dalam pandemic covid-19.

Dalam pembelajaran berpusat pada siswa yang berbasis teknologi informasi, seorang guru harus dapat mengkonstruksikan pembelajaran dan menggunakan piranti perangkat lunak yang tepat dalam mengelola pembelajarannya. Seorang siswa diberikan kebebasan terencana untuk mengakses objek belajar yang harus dikuasai atau ingin dipahami lebih mendalam. Pemilihan bentuk objek belajar tentu sesuai dengan sasaran kompetensi yang diharapkan. Video pembelajaran yang melibatkan indra mata dan pendengaran tentu diharapkan dapat lebih baik digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dibandingkan dengan objek belajar yang hanya dalam bentuk teks. Efektivitas dari video pembelajaran telah disampaikan Haryani, S. ., & Sari, V. M. . (2021), Suryansah dan Suwarjo (2016), dan Assyifa, dkk. (2020) yang melakukan pengukuran pada siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar hingga sekolah menengah yang memiliki hasil positif terhadap proses pembelajaran. SLB Negeri 2 Denpasar merupakan salah satu sekolah penggerak yang menjadi percontohan pembelajaran luar biasa khususnya di provinsi Bali. Sedangkan, kompetensi para guru untuk menghasikan objek belajar dalam bentuk video pembelajaran masih perlu ditingkatkan lagi. Kemajuan teknologi informasi dalam hal ini perangkat lunak yang dapat digunakan dalam membuat video harus dapat digunakan semaksimal mungkin. Para guru seharusnya dapat mengetahui teknologi perangkat lunak yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan video pembelajaran.

Artikel ini menjelaskan pelatihan yang dilakukan kepada Guru tingkat SLB Negeri 2 Denpasar terkait pembuatan objek belajar video pembelajaran. Pelatihan dilakukan untuk memberikan pemahaman guru terkait metode pembuatan video dimulai dari pengenalan alat, perancangan, produksi, sampai dengan publikasi atau pasca produksi.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan mengacu pada metodologi tindakan kelas yang dijelaskan oleh Arikunto, Suhardjono, Supardi (2006) dengan satu siklus.

2.1. Perencanaan

Perencanaan dilakukan oleh pihak pelaksana bersama dengan mitra sekolah untuk menyepakati kebutuhan dari mitra dalam pelatihan video, waktu pelaksanaan, dan hal teknis lainnya yang perlu dilakukan. Pada tahap ini calon peserta diberikan kuisisioner untuk melihat kecakapan dalam penggunaan teknologi.

2.2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan selama dua pertemuan yang dihadiri 30 orang guru. Pada pertemuan pertama, materi yang diberikan adalah pengenalan alat dan bahan dalam pembuatan video pembelajaran serta instalasi perangkat lunak yang dibutuhkan. Pelatihan ini menargetkan guru pemula yang belum terbiasa membuat video pembelajaran, sehingga alat dan bahan yang

digunakan sederhana seperti mengguakan handphone sebagai kamera dan laptop untuk tahap editing. Selain pengenalan alat juga dilakukan pengenalan teknik rancangan video dalam bentuk teks dan visual/*storyboard*.

2.3. Pengamatan atau Observasi

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan untuk melihat respon peserta dalam menerima materi pelatihan. Tahap ini dilakukan selama materi disampaikan dan diakhir sesi pelatihan. Beberapa peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil video sementara.

2.4. Refleksi

Tahapan refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Tahap ini dilakukan dengan kuisisioner post test dan melihat output dari pelatihan berupa hasil video peserta. Tahap refleksi dilakukan dua minggu setelah pelatihan selesai dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Profil Peserta

Peserta adalah guru SLB Negeri 2 Denpasar yang berumur dari 30 – 54 tahun berjumlah 30 orang. Dari 30 peserta sebaran bidang ilmu mata pelajaran yang diambil mayoritas adalah bidang Sains seperti yang diperlihatkan pada Gambar 3.1 Umur peserta dan bidang ilmu berkorelasi terhadap literasi digital dari peserta pelatihan.



Gambar 3.1 Distribusi Bidang Ilmu Peserta

Observasi profil peserta memperlihatkan pengetahuan peserta terkait bidang pembuatan video pembelajaran. Kuisisioner diberikan untuk melihat pengetahuan terkait alat dan bahan serta beberapa pengetahuan terhadap tahapan dalam pembuatan video. Tahapan pertama adalah pembuatan slide presentasi dengan animasi adalah kompetensi dasar yang seharusnya dimiliki oleh peserta pelatihan. Kompetensi ini sangat dibutuhkan dalam pelatihan, namun dari observasi yang dilakukan guru yang dapat membuat presentasi dengan animasi hanya 57.5%. Tabel 3.1 memperlihatkan rata-rata penilaian peserta terhadap pengetahuan dalam pembuatan video pembelajaran. Beberapa guru telah mengguakan atau menonton konten di youtube namun, hanya sebagian kecil yang pernah mengunggah konten di media tersebut.

Tabel 3.1 Penilaian Peserta terhadap Kemampuan Dasar Komputer

Kemampuan	Rata-rata Penilaian (Skala 100)
Pembuatan slide presentasi dengan animasi	57.5

Teknik Perekaman	52.5
Aplikasi Editing Video	37.5
Publikasi Youtube	32.5

3.2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan selama dua hari dengan materi pelatihan setiap pertemuan sebagai berikut: 1) Alat dan bahan dalam pembuatan video pembelajaran dan perancangan video pembelajaran, 2) pengambilan gambar, produksi dan publikasi. Pelaksanaan pelatihan menerapkan standar protokol kesehatan yang dilakukan secara tatap muka dan *live streaming*. Gambar 3.2 memperlihatkan suasana pelatihan oleh narasumber pertama.



Gambar 3.2 Pemaparan Materi oleh Narasumber



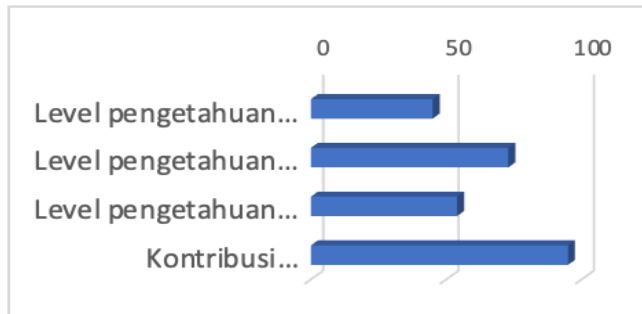
Gambar 3.3 Pemaparan Materi oleh Narasumber

Pelatihan dilakukan dengan metode ceramah dan praktek. Satu hari pelatihan dilaksanakan dalam 8 jam pelatihan dan dibagi menjadi 2 sesi. Setiap sesi narasumber akan menyampaikan materi beberapa saat dan memberikan kesempatan untuk peserta mencoba langsung. Sehingga peserta dapat mengikuti praktek pembuatan video secara langsung. Diskusi dilakukan saat praktek untuk memperdalam kemampuan peserta terkait permasalahan atau proses pembelajaran.. Gambar 3.3 memperlihatkan peserta pelatihan antusias melakukan diskusi dalam pengembangan pembelajaran daring.

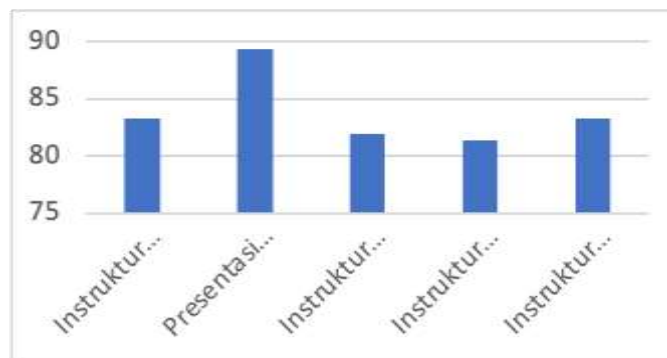
3.3. Evaluasi Kinerja Peserta

Evaluasi mengukur kontribusi pelatihan terhadap kemampuan peserta untuk membuat objek belajar video pembelajaran. Gambar 3.4 memperlihatkan adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah pelatihan. Peningkatan pengetahuan terkait pembuatan video pembelajaran dapat dilihat dari nilai sebelum pelatihan sebesar 45 dan setelah pelatihan memiliki nilai 73. Gambar 3.4 juga memperlihatkan tingkat pengetahuan dasar peserta sebelum mengikuti pelatihan rata-rata 54, hal ini berarti peserta memiliki pengalaman yang minim terkait pembuatan video pembelajaran.

Sedangkan hampir semua peserta sepakat (95%) pelatihan berkontribusi dalam peningkatan keahlian peserta dalam tugasnya sebagai seorang guru.



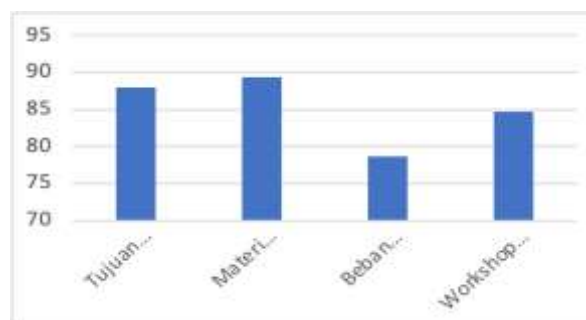
Gambar 3.4 Evaluasi Kontribusi Pelatihan terhadap Kesiapan Peserta untuk Pembelajaran Daring



Gambar 3.5 Evaluasi Keterampilan dan Ketanggapan Narasumber/Instruktur

3.4. Refleksi Kegiatan

Refleksi kegiatan yang diperlihatkan pada Gambar 3.5 memperlihatkan evaluasi dari keterampilan dan ketanggapan narasumber selama pelatihan berlangsung. Berdasarkan nilai yang diberikan oleh peserta, lima komponen penilaian mendapatkan nilai di atas 80, hal ini berarti narasumber dianggap handal dalam memberikan materi. Nilai yang terbaik adalah pada teknik presentasi dan materi yang disusun dengan sistematis. Sedangkan gambar 3.6 memperlihatkan hasil evaluasi terhadap konten pelatihan. Sebagian besar peserta menyetujui empat kriteria penilaian, yaitu: tujuan pembelajaran jelas, materi pembelajaran di desain dengan baik, beban pembelajaran cukup dan workshop memungkinkan semua peserta dapat aktif berpartisipasi. Namun kriteria beban pembelajaran cukup mendapatkan nilai di bawah 80. Hasil refleksi yang dilakukan menyimpulkan beban pembelajaran dalam pelatihan pembuatan video untuk peserta yang memiliki kemampuan TIK yang dasar harus dilakukan lebih panjang. Sehingga peserta memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari dan mempraktekannya dalam pengawasan narasumber.



Gambar 3.6 Evaluasi Konten Pelatihan

4. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif untuk guru tingkat sekolah menengah atas telah dapat dilaksanakan dengan baik. Terdapat peningkatan pengetahuan peserta pelatihan setelah pelatihan dilakukan. Meskipun sebagian besar peserta guru merupakan generasi *Baby Boomers*, namun peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik. Peserta memiliki kemampuan komputer dasar dan membutuhkan perhatian khusus selama pelatihan pembuatan video. Saran dari pengabdian ini agar kerjasama dapat ditingkatkan sehingga pendampingan guru untuk pembuatan objek belajar berbasis TIK dapat terus dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada SLB Negeri 2 Denpasar yang menjadi lokasi pelatihan, dan kepada Universitas Udayana yang telah memungkinkan terselenggaranya pengabdian ini melalui Hibah Udayana Mengabdikan Tahun Anggaran 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. & Kilcher, A. (2010). *Teaching for student learning*. New York and London: Routledge
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, Vol. 15 No. 2, Desember 2020
- Crawford, A. J.. et al. (2020). Journal of Applied Learning & Teaching COVID-19 : 20 countries higher education intra-period digital pedagogy responses, *Journal of Applied Learning & Teaching*, 3(1).
- Clarke, T. and Clarke, E. (2009) 'Born digital? Pedagogy and computer-assisted learning', *Education and Training*, 51(5), pp. 395–407. doi: 10.1108/00400910910987200.
- Darmawan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dewi, LMI., & Rimpiati, NL. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil Untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *JEPUN: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, 1 (1), 31-46. Diakses melalui <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/Jepun/article/view/78>
- Harkins, A. M. (2008) 'Leapfrog Principles and Practices ', *Futures Research Quarterly*, pp. 1–15.
- Haryani, S. ., & Sari, V. M. . (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4365–4572. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1563>
- Jeschke, S. (2014) 'Higher Education 4.0 – Trends and Future Perspectives for Teaching and Learning', *Trends in Glycoscience and Glycotechnology*, 26(150), pp. 89–97. doi: 10.13140/RG.2.1.1509.0002.
- Li. Y. J.& Shieh.J. C.(2015). A study on the effects of multiple goal orientation on learning motivation and learning behaviors. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 12(1), 161-172
- Nedeva, V. and Dineva, S. (2009) 'New learning innovations with Web 4.0', 1(1).
- Puncreobutr, V. (2016) 'Education 4.0: New Challenge of Learning', *Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(2), pp. 92–97. Available at: <http://scopuseu.com/scopus/index.php/hum-se-sc/article/view/188>.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryansyah, Titi dan Suwarjo. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasilbelajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. ISSN:2338-4743. Volume 4 – Nomor 2, Juli 2016, (209 -221).