

WORKSHOP PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU DI SMAN NOMAN MUSI RAWAS UTARA

Ira Miyarni Sustianingsih¹, Helvi Darsi², Isbandiyah³

¹Universitas PGRI Silampari; Lubuklinggau; Indonesia^{1,2,3}

Email : irastkip@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah menciptakan kreatifitas para guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu media yang akan dikembangkan berupa video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran interaktif dipilih karena berdasarkan pengalaman penyampaian informasi melalui sebuah film atau video dalam proses pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih aktif. Selain itu melalui kegiatan pendampingan ini penggunaan IPTEK dalam proses pembelajaran dapat diaplikasikan. Permasalahan yang muncul pada mitra adalah belum mampunya guru-guru di SMAN Noman untuk membuat video pembelajaran interaktif yang sesuai dan baik untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di kelas, baik secara daring maupun luring. Berdasarkan hal tersebut tim PKM UNPARI memberikan solusi berupa kegiatan pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran interaktif bagi para guru dalam lingkup wilayah tersebut. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari 1) Analisis situasi 2) Perancangan program, 3) Pelaksanaan program, 4) Evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah tercapainya target program berupa transfer ilmu secara teoritik dan praktek dalam pembuatan video pembelajaran interaktif bagi seluruh guru di SMAN Noman Kabupaten Musi Rawas Utara.

Kata kunci: Workshop; Pendampingan; Pembuatan Video Interaktif

ABSTRACT

The purpose of this devotional activity is to create the creativity of teachers in developing learning media to support the teaching and learning process in schools. One of the media that will be developed is in the form of interactive learning videos. The interactive learning video was chosen because based on the experience of delivering information through a film or video in the learning process it will make students more active. In addition, through this mentoring activity the use of science and technology in the learning process can be applied. The problem that arises with partners is the inability of the teachers at SMAN Noman to make appropriate and good interactive learning videos to support the process of teaching and learning activities in the classroom, both online and offline. Based on this, the UNPARI PKM team provided a solution in the form of mentoring activities in making interactive learning videos for teachers in the area. The method of implementing this activity consists of 1) Situation analysis 2) Program design, 3) Program implementation, 4) Evaluation. The result of this community service activity is the achievement of the program target in the form of theoretical and practical knowledge transfer in making interactive learning videos for all teachers at SMAN Noman, Musi Rawas Utara Regency.

Keywords: Workshops; Accompaniment; Interactive Video Making

Pendahuluan

Tantangan yang ada dalam dunia pendidikan dapat diatasi dengan adanya sinergitas dari pemerintah, stakeholder dan juga guru sebagai tenaga pendidik yang berinteraksi secara langsung dengan peserta didik. Guru sebagai tenaga pendidikan profesional sangat dituntut untuk memiliki kompetensi pendidik yang sesuai dengan standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang berlaku secara nasional sebagaimana tertulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar, salah satunya adalah dengan video. Menurut Ibrahim, sebagaimana dikutip oleh Daryanto (2013 :3) dalam era perkembangan iptek yang begitu pesatnya seperti sekarang ini, profesionalisme guru dituntut untuk harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa.

Proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bisa dibangun dengan menghadirkan media pembelajaran dalam bentuk video (audio visual). Belajar melalui video akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga memudahkan peserta didik memahami konteks mata pelajaran. Tiga hal yang harus dilakukan untuk membuat video yang menarik sebagai media pembelajaran. Pertama, konsep pembuatan konten video. Kedua, alat produksinya seperti apa. Dan yang ketiga adalah software atau aplikasi editor-nya (ditpsd.kemdikbud.go.id). Adapun aplikasi yang dipakai dalam kegiatan PKM ini adalah Kenimaster.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks (Sustianingsih dan Yati, 2021:64).

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh informasi bahwa belum ada satupun guru di SMAN Noman yang membuat video pembelajaran interaktif sebagai salah satu media penyampaian materi yang terdapat dalam mata pelajaran. Oleh karena itu melalui kegiatan PKM ini tim akan melakukan pendampingan pembuatan video pembelajaran interaktif kepada para guru di sekolah ini. Tentunya materi yang akan dipakai dalam pembuatan video harus mengacu pada RPP yang telah dibuat oleh guru masing-masing mata pelajaran. Hal ini dianggap perlu untuk dilakukan karena sistem pembelajaran yang diterapkan pada sekolah selama pandemi Covid-19 mewajibkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, oleh karenanya tim perlu membekali para guru agar dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan kompatibel pada materi dan lingkungannya.

Permasalahan yang ditemui pada guru-guru di SMAN Noman Kabupaten Musi Rawas Utara antara lain:

Masih minimnya pemahaman guru terkait media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, Kurangnya pengetahuan para guru dalam membuat media pembelajaran khususnya video interaktif, Kurangnya keterampilan guru-guru dalam membuat dan mengembangkan video pembelajaran yang interaktif.

Metode

Tahapan dari metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini terdiri dari: a) *Analisis Situasi*, analisis situasi bertujuan untuk menentukan mitra sasaran, apakah masyarakat umum secara keseluruhan, komunitas tertentu, khalayak atau organisasi tertentu, atau orang-orang tertentu dalam masyarakat. b) *Perancangan Program*, tahap perancangan program kerja adalah tahap persiapan yang dimulai dengan diskusi internal antara tim pengusul (ketua dan anggota), dalam tahap ini tim pengusul akan mengumpulkan data-data mengenai jumlah guru yang telah membuat media pembelajaran, terutama media video di SMAN Noman Kabupaten Musi Rawas Utara. c) *Pelaksanaan Program*, untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan tersebut, tim pengusul menggunakan pendekatan sosial yang menempatkan mitra sebagai subjek sehingga dapat menumbuhkan kesadaran mitra atas masalah yang mereka hadapi. d) *Evaluasi*, Evaluasi dilakukan oleh tim pengusul bertujuan untuk melihat apakah program yang telah dilaksanakan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran berupa video interaktif guru yang menjadi peserta kegiatan ini.

Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap transfer Iptek (penyampaian materi) dan tahap evaluasi pelaksanaan kegiatan. *Tahap persiapan* menjadi tahap awal dari pelaksanaan program PKM kepada guru-guru di SMAN Noman Kabupaten Musi Rawas Utara. Tahap persiapan ini mulai dilakukan oleh Tim Pengusul sejak bulan Oktober 2022. *Transfer iptek* merupakan tahap pelaksanaan penyampaian materi program PKM yang diusulkan yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan jarak waktu yang cukup jauh yakni dua minggu. Faktor proses pembuatan video yang memerlukan ketelitian dan kesesuaian antara narasi dan gambar atau animasi yang dipakai dalam pembuatan video yang sesuai dengan kompetensi yang diinginkan menjadi salah satu penyebab waktu pelaksanaan disesuaikan dengan keinginan peserta PKM. *Evaluasi* dilakukan 2 minggu setelah pelaksanaan program dilaksanakan. Melalui pelatihan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, guru dapat mempunyai pengetahuan untuk mengoperasikan program untuk membuat media pembelajaran tersebut dan menjadikan guru lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran (Afrida et al., 2018). Hasil pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat menambah pengetahuan bagi guru tentang tahapan membuat video pembelajaran interaktif. Adapun evaluasi keberlanjutan dalam kegiatan PKM ini dianggap sangat perlu karena dengan adanya adalah menganalisis pengetahuan dan keterampilan para peserta untuk membuat video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Kenimaster.



Tim PKM saat memberikan materi



Tampilan awal dari proses pembuatan video pada mata pelajaran Geografi

Daftar Pustaka

Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. 2018. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22. <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>

<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/wujudkan-kelas-yang-menyenangkan-melalui-video-pembelajaran>. Diakses tanggal 26 Juli 2022

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Sustianingsih, Ira Miyarni & Risa Marta Yati, (2021), Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Film Dokumenter Berbasis Situs Sejarah Lokal, *KAGANGA: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora* , 4(1), 62-70 <https://doi.org/10.31539/kaganga.v4i1.2196>