

PEMBUATAN VIDEO MENGAJAR SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Miftahul Khair¹, Ultrio Lipu Andica² & Aruna Pradipta³

¹Departemen Kimia, Universitas Negeri Padang, 25131

²Program Pascasarjana, Universitas Negeri Padang

³MAN Insan Cendekia, Siak, Riau

E-mail: miftah@fmipa.unp.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2023-02-21

Revised : 2023-03-02

Accepted : 2023-03-02

KATA KUNCI

*Video pembelajaran
Camtasia, Kinemaster,
daring*

KEYWORD

*ICT-Based Learning,
Camtasia, Kinemaster,
e-learning*

ABSTRAK

Pengabdian Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran video di tengah situasi pembelajaran Pandemi. Metode PKM adalah ceramah, demonstrasi dan lokakarya. Dalam sesi ceramah disampaikan realitas dan tantangan pembelajaran daring pandemi dan topik Media Pembelajaran Berbasis teknologi informasi. Pada metode demonstrasi dilatih keterampilan penggunaan software Camtasia dan aplikasi Kinemaster untuk pembuatan video pembelajaran. Para peserta melakukan workshop pembuatan media video pembelajaran berbasis PowerPoint. Program ini dapat meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar menggunakan perangkat lunak komputer untuk e-learning di masa pembatasan pandemi.

ABSTRACT

This Community Partnership Program (PKM) service aims to increase teacher competency in making video learning media in the midst of Pandemic learning situation. The method of PKM was lectures, demonstrations and workshops. During lecture, the reality and challenges of pandemic online learning and ICT-based Learning Media topics were delivered. In the demonstration method, the skill of using Camtasia software and Kinemaster application for making teaching videos were trained. Furthermore, the participants performed workshops to make PowerPoint-based video teaching media. This program can improve the competence of the elementary school teachers using computer software for e-learning during pandemic restrictions.

A. PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 dunia dikejutkan dengan wabah Covid-19 yang menular sangat cepat dan menyebar ke berbagai negara di dunia. Sebagai langkah untuk pencegahan penyebaran virus corona yang saat ini sudah menjadi pandemi global pemerintah menyelenggarakan proses belajar secara daring di semua jenjang pendidikan dan kebijakan Adaptasi Kebiasaan Baru (new normal) (Firyal, 2020).

Permasalahan muncul dari ketidaksiapan sekolah dan guru dalam menjalankan pembelajaran ini sehingga banyak guru hanya sebatas mendelegasikan tugas pembelajaran di sekolah kepada orang tua siswa, baik menggunakan pesan teks dari media sosial maupun modul belajar yang diambil ke sekolah. Ini pun ditambah dengan akses internet yang belum merata, dan harga pulsa kuota internet di keluhan orang tua sehingga susah menggunakan e-learning, listrik padam, komitmen orang tua dan peserta didik yang tak menentu (Ni'mah, 2016). Banyaknya permasalahan pembelajaran daring menyebabkan semangat belajar dan tingkat pemahaman belajar menjadi menurun (Dzalila et al., 2020).

Untuk mendapatkan metode yang lebih baik, guru perlu mencari alternatif solusi permasalahan diatas, diantaranya dengan menggunakan perekaman video dari guru mengajar. Guru dan peserta didik terbukti membutuhkan media pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video di Sekolah Dasar (Haryanti dkk, 2019).

Video tutorial dari beragam mata pelajaran menggunakan *Camtasia Studio* menunjukkan respon positif dari pengguna (Rahmad et al., 2018) (Wirasasmita & Putra, 2018) termasuk di pendidikan dasar yang menggunakan quantum teaching (Sulistya, 2018) hingga layak digunakan di sekolah dasar (Hafizh, 2017). Video pembelajaran juga menunjukkan korelasi positif dengan pendidikan karakter (Purnomo et al., 2018) sehingga cocok di sekolah, apalagi sekolah agama yang memberi porsi tinggi untuk nilai karakter.

Pembuatan video pembelajaran dengan ponsel bisa juga menggunakan aplikasi Kinemaster (Rahmalina et al., 2020). Video hasil edit dengan Kinemaster menunjukkan siswa SD bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan berkemampuan dalam menyampaikan monolog teks report (Laily Amin Fajariyah, 2018). Dengan dilatihnya guru untuk menggunakan Camtasia dan Kinemaster ini, diharapkan bisa membuat media video pembelajaran agar efektif dalam pembelajaran daring (Aliyah & Wahjudi, 2021) (Gustaviona, 2021) (Putra & Sutrisna, 2022).

B. METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 6 bulan, bertempat SD IUT Miftahul Huda Lubuk Minturun Padang, dalam rentang aktifitas semester Juli-Desember 2020. Tempat pelatihan dilaksanakan di aula sekolah dengan mempertimbangkan protokol Covid-19.

Peserta pelatihan adalah seluruh guru SD IUT Miftahul Huda yang berjumlah 18 orang. Peserta adalah berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan baik guru maupun karyawan dan pengurus yayasan.

Metode pelatihan adalah bentuk ceramah, teori dan demonstrasi oleh instruktur dan narasumber, praktik oleh peserta di kelas, penugasan di rumah, dan presentasi daring di akun channel YouTube peserta. Hasil kerja peserta kemudian diberikan evaluasi pada sesi luring di sekolah setelahnya.

Indikator keberhasilan ditunjukkan dengan Peningkatan Kemampuan peserta dalam pembuatan Video Pembelajaran dengan Camtasia dan Kinemaster, meliputi kemampuan guru mengetahui fungsi icon-icon software dan aplikasi, kemampuan guru merekam menggunakan *Record Screen Menu*, kemampuan guru membuat video pembelajaran dari power point; serta kemampuan guru mengedit video pembelajaran.

Disamping itu, juga diamati bagaimana aspek tekad peserta untuk mulai membuat video pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran, serta

minat tekad peserta untuk menyebarluaskan keterampilan kepada orang lain. Data diambil dari angket yang diperoleh dari pengukuran menggunakan skala Likert.

Metode evaluasi pelaksanaan kegiatan dilihat dari keterlaksanaan program kerja dan keefektifan penerapan video pembelajaran. Angket evaluasi keefektifan pelatihan diolah dengan skala Likert dengan bobot sebagai berikut: Sangat setuju memiliki bobot 5, Setuju memiliki bobot 4, Ragu-ragu memiliki bobot 3, Tidak Setuju memiliki bobot 2 dan Sangat Tidak Setuju memiliki bobot 1.

C. HASIL

1. Aspek Hasil sebagai Proses

Hasil kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek hasil sebagai proses dan aspek hasil sebagai pencapaian tujuan. Proses pelaksanaan pelatihan dapat diamati selama kegiatan berlangsung:

- Tingkat Partisipasi aktif peserta.
- Keterampilan peserta merekam video pembelajaran menggunakan Camtasia.
- Keterampilan peserta mengedit video pembelajaran menggunakan Camtasia.
- Keterampilan peserta merekam video pembelajaran menggunakan Kinemaster.
- Keterampilan peserta mengedit video pembelajaran menggunakan Kinemaster.

Faktor pendukung yang ditemui pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah diantaranya,

- Kepala Sekolah dan Yayasan yang sangat mendukung kegiatan ini
- Respon peserta sangat baik sehingga kegiatan berlangsung lancar
- Para peserta memiliki laptop dan smartphone Faktor penghambat praktis tak dijumpai dalam kegiatan ini.

Evaluasi diterapkan pada aspek relevansi, efektifitas, antusiasme peserta, keterampilan dalam praktek, dan pentingnya diseminasi keterampilan. Aspek relevansi dan efektifitas bagi guru diperoleh menggunakan kuesioner. Keseriusan dan keterampilan peserta diketahui melalui pengamatan di lokasi dan evaluasi hasil kerja peserta. Foto kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1.

Ilustrasi: Letakkan gambar, bagan, dan tabel di kertas di dekat tempat pertama kali dibahas, bukan di akhir, jika memungkinkan. Setiap ilustrasi harus memiliki deskripsi setidaknya satu paragraf di bawahnya. Ilustrasi yang luas dapat berjalan di kedua kolom.



Gambar 1. Suasana Pelatihan

Sebelum dan sesudah melaksanakan pelatihan, guru diberikan kuesioner untuk evaluasi kegiatan pelatihan, berikut ini tabel pernyataan survei evaluasi kegiatan untuk menilai relevansi dan efektifitas kegiatan pelatihan. Angket evaluasi diolah dengan skala Likert dengan bobot sebagai berikut: Sangat setuju memiliki bobot 5, Setuju memiliki bobot 4, Ragu-ragu memiliki bobot 3, Tidak Setuju memiliki bobot 2 dan Sangat Tidak Setuju memiliki bobot 1.

Tabel 1. Pernyataan Angket Evaluasi

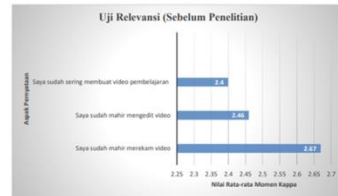
No	ASPEK RELEVANSI
1	Kondisi sebelum pelatihan <i>Saya sudah mahir merekam video</i>
2	Kondisi sebelum pelatihan <i>Saya sudah mahir mengedit video</i>
3	Kondisi sebelum pelatihan <i>Saya sudah sering membuat video pembelajaran untuk murid di sekolah</i>
4	Kondisi setelah pelatihan <i>Saya sudah mahir merekam video</i>
5	Kondisi setelah pelatihan <i>Saya sudah mahir mengedit video</i>

6	Kondisi setelah pelatihan <i>Saya sudah terbiasa membuat video pembelajaran untuk murid di sekolah</i>
No	ASPEK EFEKTIFITAS
1	Komitmen untuk menggunakan video mengajar dalam pembelajaran daring <i>Saya akan menggunakan rekaman video mengajar dalam mengajar</i>
2	Komitmen untuk menggunakan video mengajar dalam pembelajaran daring <i>Saya akan menjadikan channel YouTube saya sebagai sarana penyebaran rekaman bahan ajar saya.</i>
3	Komitmen untuk menyebarluaskan keterampilan membuat video mengajar dalam pembelajaran daring <i>Saya akan mengajarkan ilmu perekaman dan pengeditan video ini kepada rekan sesama guru</i>
12	Komitmen untuk menyebarluaskan keterampilan membuat video mengajar dalam pembelajaran daring. <i>Saya akan mengajarkan ilmu perekaman dan pengeditan video ini kepada pihak luar sekolah.</i>
13	Tentang instruktur. <i>Penyampaian materi oleh instruktur jelas.</i>
14	Tentang instruktur. <i>Instruktur mampu menstimulasi minat peserta.</i>
15	Tentang instruktur. <i>Instruktur efektif dalam penggunaan waktu.</i>
16	Tentang instruktur. <i>Instruktur siap siaga membantu kesulitan peserta.</i>
	Tentang instruktur. .

2. Aspek Hasil Sebagai Pencapaian Tujuan

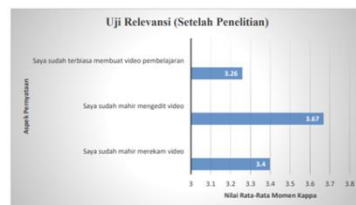
Berdasarkan analisis hasil angket uji relevansi sebelum penelitian kami mendapat-kan hasil nilai rata-rata pada beberapa aspek diantaranya nilai untuk kemahiran guru merekam video sebesar 2,67, nilai untuk kemahiran guru mengedit video sebesar 2,46, dan nilai untuk keseringan guru menggunakan video pembelajaran sebesar 2,40. Hal ini menandakan tingkat pengetahuan guru dalam membuat video sebagai media pembelajaran masih rendah dan perlu

ditingkatkan. Grafik uji relevansi sebelum penelitian dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Uji Relevansi Sebelum Penelitian

Setelah penelitian kami melakukan evaluasi dengan pernyataan yang sama untuk mengukur seberapa besar peningkatan ke-mampuan guru dalam membuat bahan ajar berupa video pembelajaran. Hasil yang didapatkan diantaranya nilai rata-rata untuk kemahiran guru dalam merekam video sebesar 3,40, terjadi adanya peningkatan sebesar 0,73. Kemudian untuk aspek kemahiran guru dalam mengedit video sebesar 3,67 terjadi peningkatan sebesar 1,21 dan nilai rata-rata momen kappa untuk keseringan guru menggunakan video pembelajaran sebesar 3,26 terjadi peningkatan sebesar 0,86. Grafik hasil uji relevansi setelah penelitian dapat dilihat pada gambar 3.

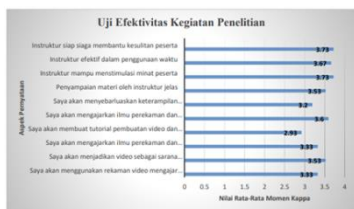


Gambar 3. Uji Relevansi Setelah Penelitian

Dapat terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata momen kappa untuk setiap aspek yang menandakan adanya respon peningkatan kemahiran guru dalam merekam dan mengedit video serta adanya peningkatan keseringan guru dalam merancang video sesudah dilaksanakannya penelitian yang menandakan bahwa kegiatan pelatihan sudah dapat dikatakan relevan membantu guru da-lam merancang video untuk pembelajaran daring di masa pandemi ini.

Selain itu kami melakukan uji efektivitas dan evaluasi kegiatan dengan

membuat beberapa pernyataan diantaranya pernyataan untuk evaluasi instruktur, pernyataan respon keinginan peser-ta untuk menerapkan pengetahuan perancangan video yang dimiliki dalam pros-es pembelajaran serta pernyataan untuk membagikan ilmu yang dimiliki kepada te-man-teman guru lainnya. Hasil analisis angket nilai rata-rata momen kappa untuk setiap aspek uji evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Uji Efektifitas

Dapat terlihat pada grafik dari hasil uji efektivitas, diperoleh memiliki nilai rata-rata diatas 3, yang menandakan nilai keefektifan yang cukup tinggi untuk setiap aspek pernyataan. Setelah mengevaluasi hasil kuesioner diatas, maka selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan PKM. Pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi tiga tahap yaitu 1). Pelatihan perekaman dengan software Camtasia, 2) Pelatihan pengeditan dengan software Camtasia dan Aplikasi Kinemaster, dan 3) Evaluasi masukan aspek pendidikan dan teknis dari tim pengabdian. Kegiatan dilakukan dalam 5 kali pertemuan, dengan lama setiap pertemuan 4-7 jam. Kegiatan yang dilakukan pada setiap pertemuan dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Pertemuan dan Tanggal Kegiatan

12Okt2020	13Okt2020	13Nov2020
1. Urgensi pemanfaatan media pembelajaran di SD	1. Teori video pembelajaran dengan software Camtasia	1. Pelatihan pengeditan dengan software Camtasia
2. Media pembelajaran berbasis ICT	2. Pelatihan perekaman dengan software	2. Pengumpulan karya video pembelajaran

	Camtasia	n Camtasia dan penilaian kemajuan beserta dengan angka.
14Nov2020		28Nov2020
1. Pemasangan instalasi file apk Kinemaster Pro dan perangkat guru		1. Pengumpulan karya video pembelajaran Kinemaster dan penilaian kemajuan peserta dengan angket
2. Pelatihan pengeditan dan perekaman dengan Kinemaster Pro		2. Memberikan angket ujian relevansi dan efektivitas kegiatan

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji relevansi dan keefektifan yang dilakukan melalui angket kepada 15 orang guru SD IUT Miftahul Huda didapatkan hasil data yang cukup baik dari segi relevansi dan keefektifan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan. Hal ini juga sudah dibuktikan dengan penelitian lain yang menunjukkan peningkatan minat serupa dari guru dan siswa (Octavianty et al., 2021) (Atsauri, 2020)

Kami mendapatkan nilai rata-rata momen kappa relevansi sebelum pelatihan sebesar 2,51 dan setelah pelaksanaan pelatihan kami mendapatkan nilai 3,44. Terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata momen kappa sebesar 0,93 yang menandakan bahwa kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan telah cukup relevan untuk membantu guru-guru SD IUT Miftahul Huda dalam mempersiapkan proses pembelajaran online dengan media video. Selanjutnya pada Uji Keefektifan kami memperoleh hasil nilai rata - rata angket sebesar 3,46 yang menandakan kegiatan pelatihan telah memiliki keefektifan yang cukup tinggi.

E. PERSEMBAHAN

Kegiatan pengabdian skim PKM ini didanai PNPB Universitas Negeri Padang 2019.

F. REFERENSI

- Aliyah, M., & Wahjudi, E. (2021). Studi Hasil Belajar Mata Pelajaran Spreadsheet Menggunakan Problem Based Learning Berbasis Online dengan Dukungan Media Video. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/497>
- Atsauri, M. I. (2020). *PENGGUNAAN APLIKASI KINEMASTER PADA JARINGAN TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. repository.unpas.ac.id. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/49891>
- Dzalila, L., Ananda, A., & Zuhri, S. (2020). PENGARUH PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN BELAJAR MAHASISWA. *JURNAL SIGNAL*, 8(2), 203. <https://doi.org/10.33603/signal.v8i2.3518>
- Firyal, R. A. (2020). Pembelajaran Daring dan Kebijakan New Normal Pemerintah. *LawArXiv Papers*, 1–7. <https://osf.io/preprints/lawarxiv/yt6qs/>
- Gustaviona, M. (2021). Peningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD melalui media belajar online dan video pembelajaran pada masa penyebaran Covid-19. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/14594>
- Hafizh, M. A. (2017). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU CAMTASIA STUDIO PADA MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KELAS IV SD. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 7(1), 141–154. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v7i1.6411>
- Haryanti dkk. (2019). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) berbasis Video pada Pembelajaran 5 untuk kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 2, 170–178.
- Laily Amin Fajariyah. (2018). PEMBELAJARAN TEKS REPORT DENGAN PROYEK “CERDIG” BERBASIS KINEMASTER. *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar*, Vol 2, No(1).
- Ni'mah, F. I. (2016). MANAJEMEN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (DISTANCE LEARNING) PADA HOMESCHOOLING “SEKOLAH DOLAN.” *Manajemen Pendidikan*, 25(1), 112–119.
- Octavianty, R., Astuti, A., Hikma, R. S., Iwan, M., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2). <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/17283>
- Purnomo, E. A., Handayani, S., Kadarwati, S., & Pohan, S. (2018). Pemanfaatan Software Camtasia untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Guru TK PGRI 10 Siliwangi. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 141–148.
- Putra, I. B. A., & Sutrisna, I. P. G. (2022). Pengaruh Bahan Ajar Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(2). <http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/view/427>
- Rahmad, R., Yuniastuti, E., & Wirda, M. A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL MENGGUNAKAN CAMTASIA STUDIO 8.5 PADA MATAKULIAH SISTEM INFORMASI GEOGRAFI (SIG). *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13040>
- Rahmalina, W., Gusteti, M. U., & Desmariyani, E. (2020). PELATIHAN

MEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN MENARIK DENGAN SMARTPHONE PADA GURU ADZKIA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(1), 26–35. <https://doi.org/10.36341/jpm.v4i1.1485>

Sulistya, D. A. (2018). PENGEMBANGAN QUANTUM TEACHING BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN CAMTASIA PADA MATERI PERMUKAAN BUMI DAN CUACA. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 169. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.5067>

Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>