



Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru MTs Di Tangerang Selatan

Rufman Iman Akbar¹, Chaerul Anwar², Johannes Hamonangan Siregar³

^{1,2,3} Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Disain, Universitas Pembangunan Jaya

¹rufman.iman@upj.ac.id, ²chaerul.anwar@upj.ac.id, ³johannes.siregar@upj.ac.id

Abstract

This Community Service activity was carried out because they saw the lack of the teachers' ability to make their own learning videos. This ability is very much needed in this pandemic, because students have to do distance learning. The training is conducted using a combination of online and offline methods. Participants are given hand-on training to create, edit, and upload the created learning videos. Training using common applications and can be obtained easily. The applications used are also applications that do not require high computer resources, so they can be done with only standard devices. For example MS Power Point, Canva, and Movie Maker. Understanding of using Ms Power Point and understanding of uploading videos to social media such as Youtube and InstaGram, each is 0.25 and the ability to make learning videos as a whole is 0.625

Keywords: learning videos, distance learning, Ms Power Point, Canva App, Movie Maker

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan karena melihat masih kurangnya kemampuan guru-guru dalam membuat video pembelajarannya sendiri. Kemampuan ini sangat dibutuhkan di masa pandemi ini, karena siswa harus melakukan pembelajaran jarak jauh. Pelatihan dilakukan dengan metode gabungan online dan offline. Peserta diberikan pelatihan hand-on untuk membuat, mengedit, dan mengunggah video pembelajaran yang dibuat. Pelatihan menggunakan aplikasi yang umum dan bisa didapatkan dengan mudah. Aplikasi yang digunakan juga aplikasi yang tidak membutuhkan sumber daya komputer yang tinggi, sehingga bisa dilakukan dengan perangkat yang serba standar saja. Misalnya MS Power Point, Canva, dan Movie Maker. Pemahaman menggunakan Ms Power Point dan pemahaman mengunggah Video ke media sosial seperti Youtube dan InstaGram, masing-masing sebesar 0,25 dan kemampuan membuat video pembelajaran secara keseluruhan sebesar 0,625

Kata kunci: video pembelajaran, pembelajaran jarak jauh, Ms Power Point, Aplikasi Canva, Movie Maker

© 2020 Jurnal JAMTEKNO

1. Pendahuluan

Bencana pandemi covid-19 berdampak besar di berbagai sektor di Negara kita, bahkan di seluruh dunia. Tidak hanya sektor ekonomi saja yang mulai kewalahan, sektor-sektor lain seperti sektor pariwisata, sektor transportasi, , sektor perdagangan, dan sektor industri manufaktur pun kewalahan menghadapi pandemi covid-19 ini. Demikian juga sektor pendidikan kita, juga mengalami perubahan yang sangat besar. Saat ini, sektor pendidikan kita memiliki wajah dan sistem baru yang sekaligus menimbulkan pro dan kontra di masyarakat luas.

Dampak virus covid-19 pada tahun 2020 memberikan efek yang sangat luar pada bidang pendidikan. Dengan adanya pandemi ini, proses pembelajaran menjadi berubah dari yang tadinya tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau tatap maya. Dalam keadaan seperti ini, guru pun masih tetap harus melaksanakan kewajibannya sebagai pemelajar, dimana guru harus memastikan semua siswa memiliki kesempatan memperoleh ilmu pengetahuan yang menjadi hak nya dalam proses belajar-mengajar [1].

Keputusan mengenai pembelajaran jarak jauh atau daring ini dimulai pada tanggal 16 maret 2020, dimana anak mulai belajar dari rumahnya masing-masing tanpa

perlu pergi kesekolah. Dalam pembelajaran jarak jauh atau daring, sangat penting penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar pembelajaran jarak jauh tetap berjalan dengan efektif disaat pandemi seperti sekarang ini [2].

Para guru, sebagai seorang pemelajar - harus melakukan inovasi dalam pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Semenjak pembelajaran diberlakukan dirumah, sebagian guru melakukan pembelajaran lewat media-media online seperti Whatsapp, Google Meet, LMS, dan lain sebagainya.

Merujuk pada Surat Edaran Kemendikbud Nomor 40 Tahun 2020 Tentang “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)”, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, menentukan sejumlah kebijakan dalam menghadapi pandemi ini. Kebijakan tersebut di antaranya adalah penghapusan Ujian Nasional (UN); perubahan sistem Ujian Sekolah (US); perubahan regulasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB); dan termasuk penetapan belajar dari rumah (pembelajaran online atau daring). Dari kebijakan-kebijakan tersebut, penetapan Belajar Dari Rumah (BDR) atau sering disebut pembelajaran daring adalah kebijakan yang paling menuai pro dan kontra di masyarakat [3].

Pada awalnya, orang tua siswa dan para pengamat pendidikan menilai bahwa kebijakan ini adalah cara terbaik untuk melindungi para siswa dari terpapar COVID-19. Namun, seiring berjalannya waktu, mulai timbul kegelisahan dari para orang tua/wali, terutama karena masa BDR yang sudah diperpanjang beberapa kali dan dalam waktu yang relatif lama. Kegelisahan ini diawali oleh orang tua/wali murid yang merasa kerepotan membantu siswa dengan tugas-tugas dari para guru. Utamanya, untuk siswa TK dan SD, yang mana peran orang tua sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas daring. Pembelajaran dirasa tidak efektif karena siswa menganggap “rumah” adalah tempat untuk bermain dan bersantai, bukan tempat belajar seperti di sekolah. Orang tua siswa yang tidak melek teknologi juga agaknya turut pusing dengan pembelajaran daring yang serba digital.

Kegelisahan lain datang dari para guru yang merasa pembelajaran daring yang ada tidak cukup efektif untuk menyampaikan pengetahuan dan membangun kognisi siswa. Beberapa materi ajar, seperti matematika, kesenian, dan olahraga, tidak dapat tersampaikan dengan baik melalui proses online atau daring. Para Guru juga belum memiliki pengalaman dan bekal cukup dengan sistem pembelajaran daring sehingga cara menyampaikan dan media pembelajaran masih cenderung sangat standar dan kurang inovatif. Biaya pulsa internet yang membengkak juga menjadi sumber kegelisahan bagi guru dan orang tua, terlebih subsidi

internet dari pihak sekolah tidak bisa diharapkan. Para mahasiswa, juga banyak yang mengeluhkan sistem pembelajaran daring. Banyak mahasiswa yang harus menunda penelitian mereka karena tidak bisa mengambil data di lapangan. Konsultasi skripsi atau tugas akhir pun menjadi terhambat. Akibatnya, target lulus banyak yang tertunda.

Sistem pembelajaran daring/ online merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa. Pembelajaran dilakukan secara online menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring.

Proses tatap muka secara online (atau tatap maya), bisa terjadi secara synchronous maupun asynchronous. Tatap muka online synchronous bisa menggunakan aplikasi pertemuan online seperti Zoom, Google Meet, Webex dan sebagainya. Sedangkan tatap muka online asynchronous umumnya melalui video. Akan sangat baik jika guru bisa membuat Video pembelajarannya sendiri. Yang menjadi masalah adalah kebanyakan guru belum memiliki kemampuan untuk membuat video pembelajaran – baik secara materi pembelajaran, maupun teknologi pembuatan videonya.

Video adalah bagian dari Multimedia. Multimedia berasal daripada kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Jadi berdasarkan kata ‘multimedia’ dapat dirumuskan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam computer untuk di simpan, diproses dan disajikan baik secara liner maupun interaktif. (betterteachers.weebly.com).

Definisi dari multimedia sendiri, orang sering merujuk pada ;

1. Menurut McCormick (1996), Multimedia adalah kombinasi tiga elemen, suara, gambar, dan animasi [4].
2. Menurut Rosch (1996), Multimedia sebagai kombinasi dari komputer dan video [5].
3. Menurut Gumelar (2014), Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, animasi, suara, gambar dan video dengan tools (alat bantu) dan link sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, interaksi, berkarya dan berkomunikasi.

Sedangkan multimedia sering dibagi kedalam jenisnya dengan pengelompokan sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif
2. Multimedia linier
3. Multimedia Hiperaktif
4. Multimedia kits

Video termasuk kedalam Multimedia linier sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya. Multimedia ini berjalan secara lurus yang artinya berjalan tanpa kontrol dari pengguna dan merupakan jenis yang paling umum di masyarakat. Contoh multimedia linier adalah TV, Video, e-book, musik dan lain-lain.

Ketidak-mampuan guru dalam membuat Video menjadi penghalang untuk guru untuk dapat berkreasi dalam pembelajaran dari asynchronous. Hal ini terjadi di banyak sekolah, baik tingkat Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, hingga Sekolah Menengah Atas [6][7] .

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan oleh Tim Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Disain, Universitas Pembangunan Jaya di Desa Parigi Baru, Kec. Pondok Aren, Tangerang Selatan. Mitra Pengabdian adalah SMP/MTs Miftah Assa'adah. MTs. Miftah Assa'adah memiliki No. Statistik Madrasah: 121.23.67.40.035 dengan status Madrasah : Terakreditasi B. Beralamat di Jl. Taman Makam Bahagia ABRI Gg. Pendidikan I, Desa Parigi Baru, Kecamatan Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, propinsi Banten. Dikelola oleh Yayasan Pendidikan Miftah Assa'adah dengan Kepala Sekolah saat ini bapak Ceceng Mumu Muhajir., MPd. Memiliki 10 orang guru tetap dan beberapa guru honorer (belum tetap).

Sebagaimana karakteristik keadaan guru-guru MTs pada umumnya, guru-guru disini juga masih belum memiliki kemampuan untuk membuat Vido pembelajaran sendiri, sebagaimana dikemukakan oleh Kepala Sekolah MTs. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis bersama tim dari Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya mengadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran untuk para guru. Pesertanya adalah para guru yang menjadi guru tetap di MTs tersebut. Sama seperti kebanyakan guru, para guru di MTs ini juga masih minim pengetahuan tentang pembuatan video pembelajaran. Umumnya mereka menggunakan konten-konten yang didapatkan dari Youtube sebagai pelengkap pembelajaran online di LMS (Learning Management System) sekolah. Penggunaan materi bersumber Youtube ini terkadang memberikan beberapa masalah, seperti [8][9];

1. Materi yang didapatkan tidak sepenuhnya sesuai dengan yang dibutuhkan.
2. Seringkali waktu yang lebih dari 15 menit sehingga membuat siswa tidak fokus atau kesulitan mengunduh video.

3. Estetika tampilan yang belum tentu sesuai.
4. Pembawa acara atau pengisi konten adalah orang yang tidak dikenal oleh siswa.

Dengan mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran ini, maka diharapkan guru-guru peserta pelatihan bisa membuat video pembelajaran sendiri dan dapat mengatasi permasalahan tersebut, seperti;[10][11]

1. Materi yang dibuat sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.
2. Video dengan durasi 10 hingga 15 menit untuk setiap sub bagian, sehingga masig bisa diikuti siswa dengan baik. Sumber daya yang digunakan untuk melakukan pengunduhan juga masih terjangkau oleh sebagian besar siswa.
3. Estetika tampilan bisa disesuaikan dengan keadaan lingkungan di MTs.
4. Pengisi materi adalah orang yang dikenal oleh siswa, sehingga lebih memungkinkan untuk dipahami siswa – karena umumnya sudah memahami karateristik siswa dengan baik.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pelatihan kepada guru agar guru dapat membuat sendiri video pembelajaran online nya. Dengan video yang dibuat sendiri ini, maka diharapkan media ini akan lebih mengenai sasaran sebagai media pembelajaran bagi siswa, baik dari sisi konten, maupun dari sisi keteraksesan oleh siswa. Alat perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan adalah peralatan yang mudah diakses atau didapatkan oleh guru. Untuk perangkat keras perekam video bisa menggunakan kamera HP atau Kamera Web yang ada di laptop atau komputer. Untuk membuat materi pembelajarannya digunakan aplikasi software Microsoft Power Point (versi 2007 keatas) yang sudah cukup akrab dengan para guru. Variasi media dengan menggunakan software Canva yang bisa dijalankan secara online dari situs Canva.com. Sedangkan untuk finishing atau menggabungkan bagian-bagian multimedia, digunakan Windows Movie Maker yang bisa didownload secara gratis dan dijalankan diatas sistem operasi Windows. Linux, ataupun Android.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode mix, antara online dengan tatap muka di laboratorium komputer. Hal ini disebabkan keadaan saat pandemi seperti sekarang ini belum memungkinkan tatap muka secara penuh dan dalam waktu yang cukup panjang.

Hal-hal yang dapat dilakukan secara online, akan dilakukan secara online. Sedangkan untuk hal-hal yang memerlukan untuk bertemu langsung, akan dilaksanakan tatap muka – dengan protokol standar penanganan covid-19.

Tahap-tahap pelatihan adalah sebagai berikut

1. Pengarahan secara online, untuk melakukan persiapan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran video. Guru memasukkan materi ke dalam file berformat *Microsoft Power Point*.
2. Dalam pertemuan tatap muka, guru diarahkan untuk mencoba memodifikasi file power point yang sudah di buat dengan menggunakan template dari Canva – yang lebih kaya variasi dan warna. Guru mengunduh template-template canva sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka dan mengkonversikan file Ms Power Point yang sudah dibuat sehingga lebih menarik.
3. Tahap selanjutnya dilakukan secara online adalah pelatihan untuk menyatukan berbagai komponen multimedia menjadi satu video dengan menggunakan Movie Maker.
4. Setelah video disatukan, dilakukan pemeriksaan kerapian dan konten video – jika masih ada masalah, video diperbaiki lagi dan dikirim ulang.
5. Setelah selesai dan dinyatakan baik, video di upload ke youtube sebagai bukti keberhasilan pembuatan media pembelajaran guru, dan juga digunakan untuk pembelajaran siswa masing-masing.

Sebelum memulai pelatihan, dan sesudah mengikuti pelatihan – guru diminta mengisi angket mengenai kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat lunak untuk membuat video pembelajaran online tersebut. Hasil angket digunakan untuk melihat apakah ada perubahan yang signifikan terhadap kemampuan mereka setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, guru juga diminta memberikan masukan terhadap training yang sudah dilakukan agar bisa digunakan untuk perbaikan dalam pelatihan-pelatihan selanjutnya.

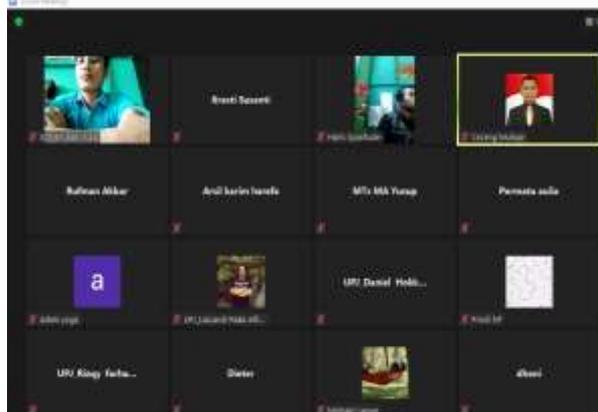
Metode pelatihan yang digunakan gabungan dari kegiatan:

1. Ceramah secara online dengan menggunakan aplikasi Zoom seperti gambar 1.
2. Ceramah tatap muka/ *offline* dan diskusi seperti gambar 2.
3. Hand on training di lab. komputer.
4. Pelatihan interaktif secara online dengan menggunakan aplikasi Zoom.
5. Project atau penugasan mandiri terbimbing secara online.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan dimulai dengan pengarahan secara online. Dalam pengarahan ini, guru diminta untuk mempersiapkan materi ajar yang akan dikonversikan ke dalam bentuk video. Materi video dimulai dengan penjelasan obyektif atau tujuan pembelajaran yang

ingin dicapai (dalam bentuk tujuan instruksional khusus atau standar kompetensi yang ingin dicapai). Bagian utama materi, dibuat dengan perkiraan dapat dijelaskan dalam waktu 7 hingga 11 menit saja. Bagian ahir berisi kesimpulan, dan soal latihan. Total power point berkisar antara 8 hingga 12 menit saat di presentasikan. Sehingga setelah ditambah video pembuka dan video penutup, diperkirakan tidak lebih dari 15 menit.



Gambar 1. Zoom Pengarahan Online

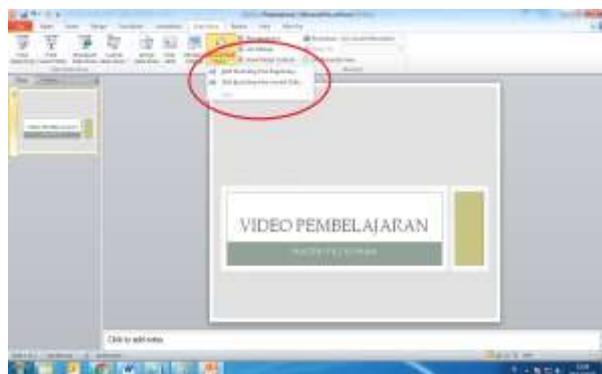
Peserta diberi waktu satu minggu untuk mempersiapkan naskah materi. Dalam waktu satu minggu kemudian, diadakan sesi tatap muka di laboratorium komputer Universitas Pembangunan Jaya untuk pelatihan *hand on (hand on workshop)*

Bagian kedua dari pelatihan adalah *hand on workshop*. Dalam pelatihan ini, peserta diajarkan untuk menggunakan aplikasi Canva yang diakses secara online dari situs Canva.com. Peserta dapat memilih berbagai template presentasi yang sesuai keinginan dan kemudian mengkonversikan menjadi template berformat *Ms Power Point*, menggunakan fasilitas yang ada di Canva.com. Dokumen materi pembelajaran yang sudah dibuat, dipindahkan dari template *Ms Power Point* standar ke template yang dibuat dengan Canva. Peserta menggunakan Canva dan Ms Power Point secara bergantian. Hasilnya adalah Ms Power Point yang didapat dari template Canva.



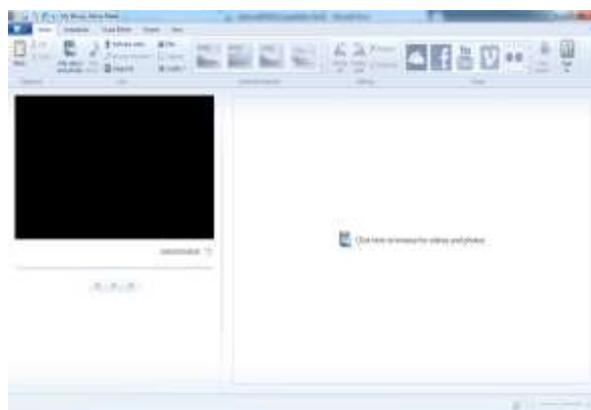
Gambar 2. Pelatihan Offline di Laboratorium Komputer UPJ

Tahapan selanjutnya adalah pelatihan mengkonversi *Ms Power Point* yang sudah dibuat menjadi video. Konversi menggunakan perintah yang ada di *Ms Power Point* dan hasil yang didapatkan adalah dalam bentuk video berformat MPEG4 atau Window Media File.



Gambar 3. Konversi melalui Ms Power Point

Setelah Materi yang dibuat dengan *Ms Power Point* di konversi ke dalam format video, tahapan selanjutnya adalah menggabungkan dengan video pembuka dan video penutup., Aplikasi *Movie Maker* seperti gambar 4 digunakan untuk melakukan penggabungan. Aplikasi ini dipilih karena berjalan di berbagai platform sistem operasi, berbagai versi Windows, dan yang utama bisa download secara gratis serta tidak membutuhkan spesifikasi tinggi pada saat dijalankan.



Gambar 4. Movie Maker

Dengan aplikasi *Movie Maker* ini, peserta belajar menggabungkan video dan gambar yang sudah dibuat menjadi satu video baru yang lengkap (ada pembuka, isi materi dan penutup atau ucapan terima kasih).

Setelah proses penggabungan selesai, dan juga proses editing selesai, maka hasil finishing ini disimpan dalam format untuk diakses dengan menggunakan Handphone pintar berbasis Android seperti gambar 5. Pilihan ini dikarenakan sebagian besar siswa lebih menggunakan Handphone dari pada komputer atau laptop. Hasil penyimpanan dengan standar Android Medium ini tetap dapat diakses dengan baik melalui komputer ataupun Handphone dengan sistem operasi lainnya.



Gambar 5. Pemilihan Setting yang dipilih saat akan menyimpan video

Hasil video ini, selain dapat ditayangkan melalui display di aplikasi *Movie Maker* – dapat juga ditampilkan secara langsung menggunakan aplikasi lain seperti misalnya *Windows Media Player* seperti gambar 6. Tujuannya untuk melihat secara utuh, bagaimana hasil bideo setelah editing dan finishing tersebut.



Gambar 6. Tampilan dengan menggunakan Windows Media Player

Setelah video pembelajaran siap, tahap selanjutnya adalah mengunggah ke media sosial. Pada dasarnya karena berdurasi pendek, video ini bisa dibagikan melalui media sosial komunikasi seperti *WhatsApp*, tetapi dapat juga melalui media lain yang umum untuk video seperti *Youtube* ataupun *InstaGram*, seperti gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Kanal Youtube MTs Miftah Assa'adah

Pre test dan *post test* dilakukan terhadap kemampuan guru-guru berkaitan dengan materi yang diajarkan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Adapun hasilnya seperti tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan kemampuan membuat Video Pembelajaran berdasarkan hasil pre test dan post test

Pre test dan post test - kemampuan guru membuat Video Pembelajaran

No	Indikator Kemampuan	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
1	Pemahaman Menggunakan Ms Power Point dalam membuat materi pembelajaran	2,75	3	0,25
2	Pemahaman Menggunakan Aplikasi Canva dalam membuat materi pembelajaran	1,25	2,875	1,625
3	Kemampuan menggabungkan Template dari aplikasi Canva ke Ms Power Point	3	3	0
4	Kemampuan Menggunakan Aplikasi Movie Maker	1,5	3	1,5
5	Kemampuan Mengedit dan Penyelesaian Penggabungan Video	1,375	3,25	1,875
6	Pemahaman Mengunggah Video ke media sosial Youtube atau InstaGram	3	3,25	0,25
7	Kemampuan Membuat Video Pembelajaran secara keseluruhan	2,25	2,875	0,625

Menggunakan Skala 5
 Dimana 1 - sangat tidak mengerti; 5 - sangat mengerti

Butir indikator pertanyaan yang digunakan adalah

1. Pemahaman Menggunakan Ms Power Point dalam membuat materi pembelajaran
2. Pemahaman Menggunakan Aplikasi Canva dalam membuat materi pembelajaran
3. Kemampuan menggabungkan Template dari aplikasi Canva ke Ms Power Point
4. Kemampuan Menggunakan Aplikasi Movie Maker
5. Kemampuan Mengedit dan Penyelesaian Penggabungan Video
6. Pemahaman Mengunggah Video ke media sosial Youtube atau InstaGram
7. Kemampuan Membuat Video Pembelajaran secara keseluruhan

Di mana guru sebagai responden memberikan nilai 1 jika tidak mengerti atau memiliki kemampuan yang sangat minim, dan nilai 5 jika sudah sangat mengerti atau memiliki pengetahuan maksimal.

Tabel 2. Hasil pre test dan post test peserta pelatihan

Pre Test

No	Pertanyaan	A	B	C	D	E	F	G	H	Rata2
1	Butir 1	3	2	3	3	2	3	3	3	2,75
2	Butir 2	1	1	2	1	1	1	1	2	1,25
3	Butir 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Butir 4	1	2	2	1	1	2	2	1	1,5
5	Butir 5	2	1	1	2	1	1	1	2	1,375
6	Butir 6	3	3	2	3	3	4	3	3	3
7	Butir 7	2	2	2	3	2	3	2	2	2,25

Post Test

No	Pertanyaan	A	B	C	D	E	F	G	H	Rata2
1	Butir 1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	Butir 2	3	3	2	2	3	3	3	4	2,875
3	Butir 3	3	3	2	3	3	4	3	3	3
4	Butir 4	4	3	3	2	3	3	3	3	3
5	Butir 5	3	3	3	3	4	4	3	3	3,25
6	Butir 6	3	3	4	3	3	4	3	3	3,25
7	Butir 7	4	3	2	3	3	3	2	3	2,875

Pre test dilakukan sebelum kegiatan dimulai, dengan cara diberikan pengarahannya terlebih dahulu mengenai apa yang harus mereka nilai dan bagaimana memberikan bobot penilaian. Hal ini dilakukan agar setiap jawaban valid dan reliabel dan bukan karena menduga-duga atau memberikan jawaban dalam keadaan tidak jelas atau tidak paham dengan baik mengenai butir-butir pertanyaan yang diajukan. Daftar pertanyaan dilengkapi nama identitas pengisi untuk dapat dilihat perubahan pengetahuan per individu dan juga perubahan secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil *Pre test* dan *Post Test*, seperti tabel 2, maka peningkatan tertinggi ada pada Kemampuan Menggabungkan *template* aplikasi Canva ke aplikasi *Ms Power Point*. Hal ini dikarenakan para guru belum mengerti atau memahami pengguna Canva pada saat mulai belajar, sehingga mereka memberikan nilai 1 pada kemampuan dasarnya (sebagai nilai terendah). Rata-rata peningkatan pada point ini adalah 2 point. Peningkatan tertinggi kedua adalah pada kemampuan mengedit dan menyelesaikan video dengan menggunakan *Movie Maker*, dengan rata-rata peningkatan sebesar 1.875. Selanjutnya pemahaman penggunaan aplikasi Canva dengan rata-rata sebesar 1.625, dan kemampuan menggunakan *Movie Maker* sebesar 1,5.

Ada 3 butir indikator dengan peningkatan rata-rata di bawah 1, yaitu Pemahaman menggunakan *Ms Power Point* dan Pemahaman mengunggah Video ke media sosial seperti Youtube dan InstaGram, masing-masing sebesar 0,25 dan Kemampuan membuat Video Pembelajaran secara keseluruhan sebesar 0,625.

Peningkatan yang cukup tinggi, antara 30% hingga 40% dalam point-point

1. Pemahaman Menggunakan Aplikasi Canva dalam membuat materi pembelajaran
2. Kemampuan menggabungkan Template dari aplikasi Canva ke Ms Power Point
3. Kemampuan Menggunakan Aplikasi Movie Maker
4. Kemampuan Mengedit dan Penyelesaian Penggabungan Video

Dikarenakan memang Pelatihan lebih menekankan kepada point dari indikator tersebut, sebagai dasar pengetahuan untuk membuat Video Pembelajaran dengan mudah dan murah.

Sedangkan untuk point-point

1. Pemahaman Menggunakan Ms Power Point dalam membuat materi pembelajaran
2. Pemahaman Mengunggah Video ke media sosial Youtube atau InstaGram
3. Kemampuan Membuat Video Pembelajaran secara keseluruhan

Tidak menjadi penekanan karena memang ini adalah pengetahuan dasar yang semestinya sudah dimiliki oleh guru sebelum mengikuti pelatihan. Adapun terjadinya peningkatan, walaupun sedikit – karena efek menggunakan ulang secara bersama-sama dan mendapatkan tambahan pemahaman dari instruktur pada saat pelatihan terjadi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelatihan yang sudah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa guru-guru memang membutuhkan pelatihan untuk bisa membuat Video Pembelajarannya sendiri. Guru sudah memahami penggunaan aplikasi Ms Power Point, guru juga sudah memahami bagaimana memproduksi atau mengunggah Video ke media sosial, tetapi mereka masih belum memahami bagaimana menggunakan aplikasi lain untuk memperindah video yang dibuat. Mereka juga masih kurang memahami bagaimana menyatukan video dari berbagai media (gambar dan video-video lain) menjadi satu kesatuan video. Sehingga perlu dilakukan kegiatan pelatihan terintegrasi untuk menyatukan rangkaian kegiatan dan mengisi kekurangan mereka dalam pembuatan video pembelajaran mereka sendiri. Pemahaman menggunakan Ms Power Point dan Pemahaman mengunggah Video ke media sosial seperti Youtube dan InstaGram, masing-masing sebesar 0,25 dan Kemampuan membuat Video Pembelajaran secara keseluruhan sebesar 0,625.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Pimpinan Universitas Pembangunan Jaya, dan kepada Pimpinan dan staff LP2M yang sudah memberikan alokasi dana dan waktu bagi kami untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan dengan Hibah Pengabdian Masyarakat dari LP2M Universitas Pembangunan Jaya dengan nomer Kontrak 011/PER-P2M/UPJ/11.20

Ucapan yang sama juga kami haturkan kepada Yayasan Pendidikan Miftah Assa'adah dan juga Kepala Sekolah MTs Miftah Assa'adah yang telah memberikan ijin kepada kami untuk melakukan kegiatan ini terhadap guru-guru di lingkungan Madrasah Tsanawiyah Miftah Assa'adah. Mudah-mudahan kegiatan ini bermanfaat bagi guru-guru yang mengikutinya, dan juga bagi para siswa yang bisa mengakses video pembelajaran tersebut.

Daftar Rujukan

- [1] BNPB, 2020, Data Sebaran COVID-19, [Accessed 1 Desember 2020], tersedia di: <https://covid19.go.id/peta-sebaran>
- [2] KEMDIKBUD, 2020, Mendikbud terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan di masa Darurat COVID-19, [Accessed

- 1 Desember 2020], tersedia di : <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>
- [3] KEMDIKBUD, 2020, Mendikbud alokasikan Rp 89 Triliun untuk subsidi kuota internet dan tunjangan profesi pendidik di era pandemi COVID-19, [Accessed 1 Desember 2020] , tersedia di <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/kemendikbud-alokasikan-rp89-triliun-untuk-subsidi-kuota-internet-dan-tunjangan-profesi-pendidik>
- [4] John A. McCormick, 1996, *Create Your Own Multimedia System*, WindCrest, USA
- [5] The Winn L. 1995, Rosch Multimedia Bible, Amazon, USA
- [6] KEMENAG, 2020, *Efektifitas Pembelajaran Dari di masa Pandemi COVID19*, [Accessed 1 Desember 2020] , tersedia di : <https://bdjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- [7] UNEJ, 2020, *Prinsip Video Pembelajaran dalam Rangka Pembelajaran Online*, [Accessed 1 Desember 2020] , tersedia di <http://pwk.teknik.unej.ac.id/prinsip-video-pembelajaran-dalam-rangka-pembelajaran-online/>
- [8] Roger S. Pressman, *Software Engineering - a practitioner's approach*, 7th edition, McGraw Hill, 2010
- [9] Ian Sommerville, , 2011, *Software Engineering*, 9th Edition, Addison-Wesley.
- [10] Jessica Keyes, , 2011, *Software Engineering Handbook*, CRC Publication.
- [11] Gary B. Shelly and Harry J. Rosenblatt, 2012, *Systems Analysis and Design*, Ninth Edition, Course Technology.