

# PELATIHAN PERANCANGAN, DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU SD DI DESA GUBUG KECAMATAN TABANAN

Gst Ayu Mahayukti<sup>1</sup>, I Nyoman Sukajaya<sup>2</sup>, I Gst Putu Sudiarta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Matematika FMIPA UNDIKSHA

Email: [nyoman.sukajaya@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.sukajaya@undiksha.ac.id)

## ABSTRACT

*The results of the situation analysis in SD N in Gubug village show that the ability of teachers in making learning videos is still lacking, even though during a pandemic so that learning takes place optimally, teachers should prepare media that support and are needed by students today, one of which is learning videos because videos are not only as a mediator in learning but also an important element of online learning that can attract students' attention. Together with partners, it was agreed on the priority issues which were also the goal of this PKM program, namely empowering teachers in designing and making learning videos. The method of implementing the activity is training. The training involved 15 teachers and 1 supervisor. The training was carried out in 3 sessions, namely 1) presentation of material about 21st century learning and the steps for making videos, 2) Discussion and question and answer 3) demonstration of the use of learning videos. The training activities have succeeded in increasing the ability of the trainees to design and create learning videos. This can be seen from the ability of participants to produce simple videos but the teacher's face has not yet appeared, therefore the activity continues with mentoring. Participants responded positively to the training activities because 100% stated that this training was important and the resource persons mastered the material presented, and 81.25% of participants hoped that this activity could be continued*

**Keywords:** learning, training, video

## ABSTRAK

Hasil analisis situasi di SD N di desa Gubug menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran masih kurang, padahal saat pandemi agar pembelajaran berlangsung dengan optimal, maka guru harusnya menyiapkan media yang menunjang dan dibutuhkan siswa saat ini, salah satunya adalah video pembelajaran karena video bukan saja sebagai mediator dalam pembelajaran tetapi juga unsur penting pembelajaran daring yang dapat menarik perhatian siswa. Bersama mitra selanjutnya disepakati prioritas masalah yang sekaligus menjadi tujuan dari program PKM ini yaitu pemberdayaan guru dalam merancang, dan membuat video pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan adalah pelatihan. Pelatihan melibatkan 15 orang guru dan 1 pengawas. Pelatihan dilaksanakan dalam 3 sesi yaitu 1) pemaparan materi tentang pembelajaran abad 21 dan Langkah-langkah membuat video, 2) Diskusi dan tanya jawab 3) Demonstrasi penggunaan video pembelajaran. Kegiatan pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan peserta pelatihan untuk merancang dan membuat video pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan peserta dalam menghasilkan video sederhana tetapi wajah gurunya belum muncul, oleh karena itu kegiatan dilanjutkan pendampingan. Peserta menanggapi positif kegiatan pelatihan karena 100 % menyatakan pelatihan ini penting dan narasumber menguasai materi yang disajikan, dan 81,25% peserta mengharapkan kegiatan ini bisa dilanjutkan secara kontinu.

**Kata kunci:** pelatihan, pembelajaran, video.

## PENDAHULUAN

Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), menggunakan sistem daring. Oleh karena itu

peranan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Terlebih lagi matematika merupakan mata pelajaran yang tergolong sulit dan kurang diminati siswa sehingga membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar menjadi mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, jelas

guru dihadapkan pada dua masalah yakni harus siap membuat bahan ajar yang dilengkapi video pembelajaran dan tentunya mampu memanfaatkan teknologi seperti penggunaan google classroom, zoom, google meet, dan lainnya. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru SD yang menjadi guru kelas dan membelajarkan beberapa mata pelajaran yang berbeda. Salah satu cara yang dapat digunakan guru di masa pandemi dan membantu siswa dalam belajar, serta tercipta pembelajaran yang menyenangkan, yakni melalui penggunaan *WhatsApp* group dan video pembelajaran. Video pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran untuk siswanya, begitu juga siswa dalam belajar yang dimungkinkan siswa belajar kapan, dan dimana saja. Video pembelajaran memiliki keunggulan yakni adanya animasi, yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga siswa dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pengajaran konvensional (Clark, 2006). Brecht (2012:227) mengungkapkan bahwa video merupakan sarana bimbingan belajar yang bermanfaat, dan dipertegas lagi oleh Woolfitt (2015) bahwa tren saat ini dan jangka Panjang adalah bagaimana teknologi mempengaruhi pendidikan.

Tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga diduga bisa menyebabkan proses pembelajaran matematika terkesan monoton dan kurang kreatif (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017), penyebab terkendalanya penggunaan media pembelajaran seperti video pembelajaran hal ini dikarenakan beberapa faktor dan kendala, diantaranya adalah terbatasnya waktu bagi guru untuk mengembangkan sebuah media, guru masih terpaku pada media pembelajaran yang sudah ada (Fadlhi, 2015:28).

Hal tersebut kurang sesuai dalam usaha mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada jaman ini, serta menyebabkan pembelajaran terkesan monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa cepat

merasa bosan dan jenuh. Padahal proses pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran memberikan kelebihan tersendiri (Purwanti, 2015: 47; Putri,dkk., 2017:81).

Dalam Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2017 dinyatakan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pendidikan dasar. Mengacu peraturan tersebut, guru sangat berperan penting dalam mengelola proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Banyak masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika, tidak saja materinya yang abstrak, sehingga sulit dipahami, tetapi kegagalan pembelajaran daring juga turut andil pada rendahnya kemampuan siswa. Hal ini dikarenakan tidak sedikit guru yang masih gagap dalam teknologi. Oleh karena itu, dibutuhkan kemauan dan kreativitas guru dalam menyiapkan media pembelajaran sehingga siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring secara maksimal. Salah satu media yang sangat dibutuhkan di masa pandemi ini adalah video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang menggunakan *audio visual* (suara dan gambar) dan memiliki unsur gerak untuk menyajikan materi pembelajaran sehingga dapat menarik dan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Hartono, 2013). Hal ini sejalan dengan pendapat Medina (2015) yang berpendapat bahwa orang lebih mudah menangkap informasi secara visual, dan lebih banyak informasi yang dikirimkan ke otak dalam bentuk visual. Aspek yang dinilai penting dalam pembuatan video pembelajaran di antaranya adalah penyajian materi yang benar, teknik penyampaian yang tepat, dan produksi video dengan kualitas yang optimal, dan durasi video juga mempengaruhi tingkat ketertarikan penonton (Kim, Guo, Seaton, Mitros, Gajos, & Miller, 2014:40), lebih lanjut diungkapkan juga perlu diperhatikan aspek konten, bentuk media video, penggunaan warna, musik, ilustrasi,

presenter, penggunaan bahasa, dan penugasan melalui video.

Terdapat banyak penelitian tentang manfaat penggunaan video dalam Pendidikan dan merupakan bagian penting dalam Pendidikan, beberapa penelitian khusus telah menunjukkan bahwa video menjadi alat pendidikan yang efektif (Kay, 2012; Hsin & Cigas, 2013:253).

Telah dilakukan observasi di sekolah dan juga penyebaran kuesioner kepada guru terkait media pembelajaran yang digunakan guru di kelas selama pandemi. Diperoleh hasil bahwa guru dalam pembelajaran 70 % hanya menggunakan *WhatsApp* group, 30 % menggunakan gabungan *WhatsApp* group dengan video pembelajaran dari YouTube. Bila guru hanya mengandalkan *WhatsApp* group tanpa bantuan video, siswa tentu akan mengalami kesulitan belajar, jenuh dan berbuara pada hasil belajar mereka yang rendah. Padahal seperti diketahui siswa masih dalam tahap berpikir operasional konkrit, dan

siswa sangat membutuhkan figur guru dalam untuk memahami suatu materi apalagi matematika. Hasil wawancara dengan guru memang diperoleh informasi yang demikian, bahwa hasil belajar siswa SD di desa Gubug masih rendah dan belum ada yang bisa menang dalam lomba mata pelajaran, juga sangat jarang mencapai target lingkup materi sesuai kurikulum, seandainya pun ada guru yang mampu memenuhi target tetapi guru hanya memberi tugas. Salah satu penyebab belum optimalnya kualitas pembelajaran matematika SD di desa Gubug adalah belum tersedianya video pembelajaran untuk menunjang pembelajaran daring. Penguasaan dan keterampilan guru memanfaatkan teknologi untuk merancang dan membuat video pembelajaran juga sangat terbatas.

Berdasarkan informasi kepala sekolah SD sekolah mitra, memang sebagian besar guru di sekolahnya lulusan S1, tetapi belum semua guru bersertifikasi, lebih lengkapnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Distribusi Jumlah Guru SD di Desa Gubug

| No | Sekolah    | Guru PNS bersertifikasi | Guru PNS belum bersertifikasi | Guru kontrak daerah bersertifikasi | Guru kontrak/pengabdian sekolah | Ijasah S1 | Non S1 |
|----|------------|-------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|-----------|--------|
| 1  | SDN1 Gubug | 3                       | 5                             | 1                                  | 1                               | 10        | 0      |
| 2  | SDN2 Gubug | 6                       | 0                             | 0                                  | 3                               | 8         | 1      |
| 3  | SDN3 Gubug | 2                       | 1                             | 0                                  | 5                               | 8         | 0      |
| 4  | SDN4 Gubug | 3                       | 2                             | 0                                  | 3                               | 8         | 0      |
| 5  | SDN5 Gubug | 4                       | 0                             | 0                                  | 3                               | 7         | 0      |
|    | Total      | 17                      | 12                            |                                    |                                 | 41        | 1      |

Pendidikan terakhir guru umumnya adalah PGSD, IHDN dan Penjas serta ada 1 orang guru di SD N 2 Gubug yang statusnya guru pengabdian yang sedang kuliah S1. Guru yang sudah bersertifikasi ada sebanyak 17 orang dari total guru 41 orang. Dengan demikian bisa dimaklumi bila pengetahuan dan kemampuan sebagian besar guru dalam merancang video pembelajaran masih kurang. Padahal unsur penting pembelajaran daring yang dapat menarik perhatian siswa adalah video pembelajaran (Oakley & Sejnowski, 2019:6). Lebih lanjut diungkapkan bahwa aspek yang dinilai penting dalam pembuatan video pembelajaran di antaranya adalah penyajian materi yang benar, teknik penyampaian yang tepat, dan produksi video dengan kualitas yang optimal.

Adapun tujuan dari kegiatan PkM ini adalah untuk memberdayakan guru dalam merancang, dan membuat video pembelajaran.

## METODE

Menindaklanjuti permasalahan yang dihadapi guru di sekolah mitra berkaitan dengan belum optimalnya penguasaan guru dalam membuat video pembelajaran, maka dibutuhkan suatu program pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan pelatihan dan pendampingan. Adapun kerangka pemecahan masalah yang ditempuh adalah sebagai berikut. (1) Menyusun materi pelatihan tentang “Pembelajaran Abad 21, dan Langkah-langkah Pembuatan Video Pembelajaran” (2) Melaksanakan pelatihan sesuai jadwal yang ditentukan. (3) Peserta secara kelompok mulai membuat video pembelajaran. (4) Di akhir program, diadakan evaluasi secara keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program. Evaluasi kegiatan dilaksanakan pada awal kegiatan, pada saat pelatihan, dan setelah pelatihan dengan rancangan seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Evaluasi

| NO | KRITERIA  | INDIKATOR                                      | TOLOK UKUR |
|----|---|--|------------|
| 1  | Kesiapan materi pelatihan                       | Semua materi pelatihan telah tersedia          | 100%       |
| 2  | Pemahaman terhadap pembuatan video pembelajaran | Semua peserta mampu membuat video pembelajaran | 70%        |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan kegiatan pelatihan terlebih dahulu disusun materi pelatihan berupa makalah yang didalamnya memuat materi tentang i) pendahuluan, ii) Keterampilan Abad 21, iii) Langkah-langkah pembuatan video pembelajaran dan penggunaannya dan iv) penyajian contoh-contoh video pembelajaran (Guo, Kim & Rubin, 2014). Setelah materi pelatihan tersusun, selanjutnya dilakukan kegiatan pelatihan secara daring. Tindak lanjut kegiatan melalui pendampingan melalui luring. Sebanyak 15 orang guru dan 1 orang kepala sekolah terlibat dalam kegiatan ini yang seluruhnya berasal dari SD N di desa Gubug dengan rincian 2 orang dari SD N 1 Gubug, 2

orang dari SD N 2 Gubug, 2 orang dari SD N 3 Gubug, 6 orang dari SD N 4 Gubug dan 4 orang dari SD N 5 Gubug. Acara dibuka langsung oleh Sekretaris LPPM Undiksha, bapak Dr. I Made Sugiarta, M.Si,

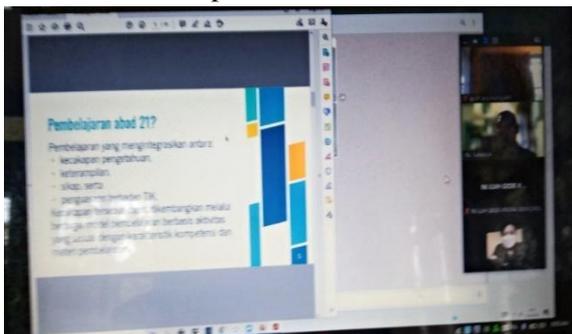


Gambar 1. Pembukaan Pelatihan oleh Sekretaris LP2M Undiksha

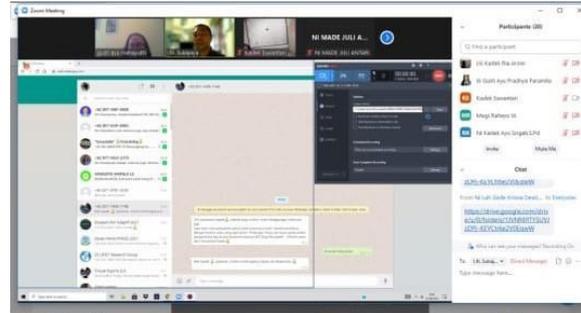
Pada sesi I diawali dengan pemaparan materi yang dibawakan oleh Narasumber Bapak I Nyoman Sukajaya, M.T. Dalam paparannya beliau menyampaikan tentang pentingnya guru memiliki pengetahuan tentang pembelajaran abad 21 dan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran. Pada kesempatan tersebut juga dipaparkan dalam pembuatan video agar memperhatikan durasi video karena juga mempengaruhi tingkat ketertarikan penonton (Kim, Guo, Seaton, Mitros, Gajos, & Miller, 2014), selain tentu saja aspek konten, bentuk media video, penggunaan warna, musik, ilustrasi, posisi penyaji, dan penggunaan bahasa. Pada sesi ini juga ditampilkan beberapa video pembelajaran matematika.



Gambar 2. Pemaparan materi oleh narasumber



Gambar 3. Pemaparan materi Pembelajaran Abad 21



Gambar 4. Langkah- Langkah Merancang & Membuat Video Pembelajaran

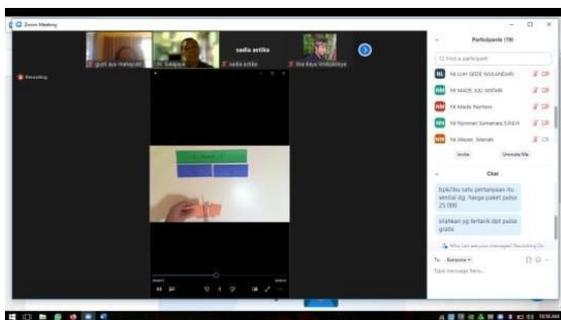
Peserta dilatih untuk merancang dan membuat video pembelajaran. Kegiatan dipandu oleh tim materi pelatihan, sesi berikutnya adalah pemaparan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran dengan dipandu tim pengabdian, yang materinya sudah diundang guru sehari sebelumnya. pengabdian. Peserta dikelompokkan menjadi 5 kelompok dan masing-masing membuat video pembelajaran matematika. Pelatihan sesi kedua dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Diskusi diawali oleh penanya ibu Mugi dari SDN 3 Gubug yang mengajukan pertanyaan tentang ada tidak langkah mudah dan cepat dalam pembuatan video, biar kami cepat bisa membuat, sedangkan ibu Ni Ketut Sariasih yang sekaligus sebagai SD 4 Gubug bertanya dan memberikan saran sebagai berikut. Kami belum semua faham bagaimana membuat video yang cepat karena pelatihan ini dilakukan secara daring, sehingga kami menjadi bingung, mana yang di klik, sebab kami juga sangat awam masalah IT, mendownload file yang dikirimkan narasumber juga kami tidak semua bisa karena terbatasnya guru yang memiliki laptop, karena itu kami bingung dengan langkah-langkahnya jika tidak langsung didampingi, dan berharap kegiatan ini ditindaklanjuti dengan pendampingan, dan penanya ketiga ibu Komang dari SD N 1 Gubug bertanya bagaimana cara mendapatkan aplikasi untuk membuat video yang murah dan gratis seperti ditunjukkan pada Gambar 5. Narasumber memberikan jawaban yang lugas sehingga peserta menjadi faham, dan narasumber berjanji untuk memberikan link nya dan teknik pembuatannya yang akan dikirim melalui

WhatsApp serta mendampingi secara luring sehingga nantinya kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran meningkat.



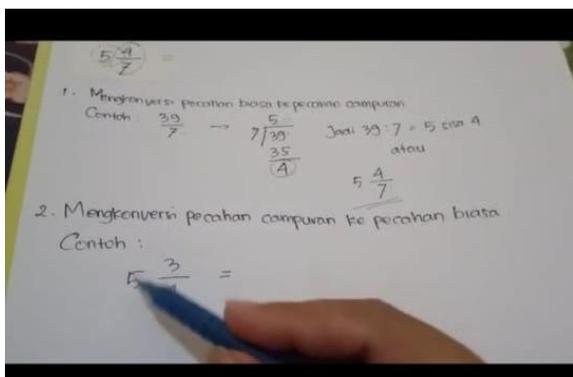
Gambar 5. Peserta bertanya kepada narasumber

Pada sesi ketiga narasumber menayangkan contoh video pembelajaran matematika seperti ditampilkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Penyajian Contoh Video Pembelajaran

Pada akhir sesi ketiga, pembahasan video yang dihasilkan peserta seperti pada Gambar 7



Gambar 7. Demonstrasi video yang dihasilkan peserta

Video yang dihasilkan salah satu peserta seperti pada Gambar 7, memang belum maksimal sesuai teori yang diberikan

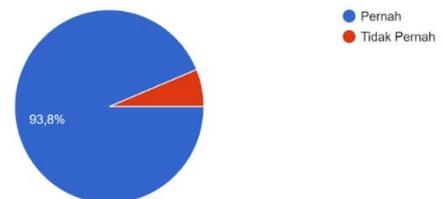
narasumber dan masih perlu direvisi dan didampingi, hal ini disebabkan peserta tersebut masih gagap teknologi.

Dilanjutkan pendataan profil guru terkait penggunaan dan pembuatan video pembelajaran dan didapat hasil sebagai berikut. Sebesar 93,40 % peserta sudah pernah menggunakan video pembelajaran, dan hanya 12, 50 % yang membuat sendiri video pembelajarannya, 100% menyatakan pelatihan ini penting, dan 37,50 % peserta menyatakan tidak menguasai teknologi. Untuk lebih lengkapnya disajikan seperti berikut.

1. Apakah selama pandemi Covid-19 Bapak/Ibu pernah melakukan pembelajaran menggunakan video pembelajaran?

**Hasil:**

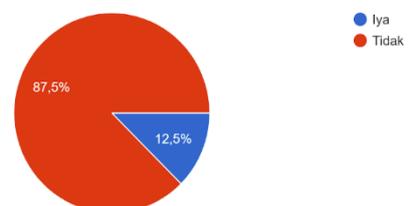
16 jawaban



2. Jika no. 1 jawabannya pernah, apakah Bapak/Ibu membuat sendiri video yang digunakan selama daring?

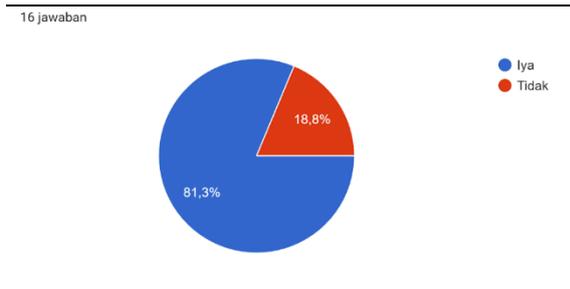
**Hasil:**

16 jawaban

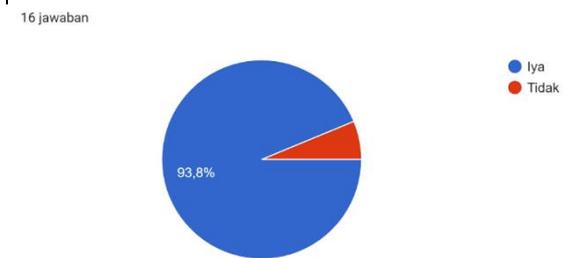


3. Jika no 2 jawabannya tidak, apakah Bapak/Ibu menggunakan video dari YouTube?

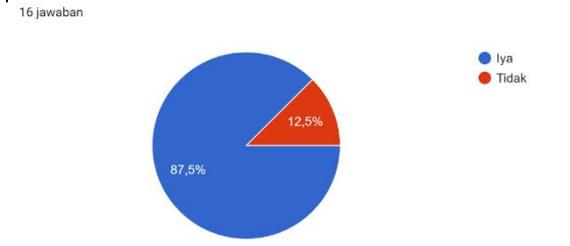
**Hasil:**



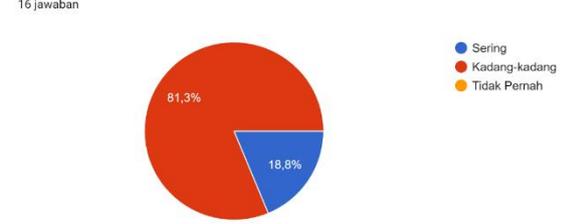
4. Jika Bapak/Ibu tidak membuat sendiri video pembelajarannya, apakah Bapak/Ibu mengalami kendala dalam pembuatan video pembelajaran?  
**Hasil:**



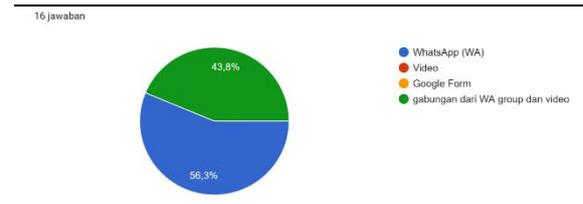
5. Jika Bapak/Ibu tidak menggunakan video pembelajaran, apakah Bapak/Ibu mengalami kendala dalam penguasaan teknologi?  
**Hasil:**



6. Seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan video dalam pembelajaran?  
**Hasil:**



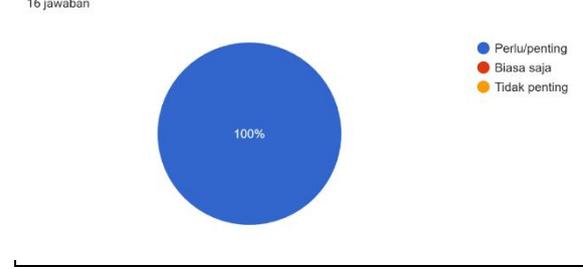
7. Bapak/Ibu melaksanakan pembelajaran selama daring melalui:  
**Hasil:**



8. Apa kesulitannya membuat video?  
**Hasil:**

| Jawaban responden                                  | Banyak jawaban |
|--|----------------|
| Tidak menguasai teknologi                          | 6 jawaban      |
| Kurangnya fasilitas                                | 5 jawaban      |
| Kendala dalam waktu pembuatan                      | 3 jawaban      |
| Kendala karena siswa juga tidak memiliki fasilitas | 2 jawaban      |

9. Apakah pelatihan pembuatan video pembelajaran ini perlu/penting bagi Bapak/Ibu?  
**Hasil:**



Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan, Video Pembelajaran Bagi Guru SD Negeri di desa Gubug kecamatan Tabanan” telah berjalan dengan baik dan mampu menggugah dan memotivasi guru dalam merancang dan membuat video pembelajaran.

Pada tahap persiapan, telah disusun materi pelatihan dengan kesiapan materi pelatihan telah mencapai tolak ukur yang ditetapkan yaitu 100%. Pada tahap pelaksanaan pelatihan, telah dilaksanakan kegiatan pelatihan selama 1 hari yang dibagi dalam 5 sesi yaitu registrasi, pembukaan, pemaparan materi, Diskusi dan Demonstrasi dan Penutupan. Peserta yang terdaftar sebanyak 16 orang guru. Tingkat kehadiran peserta melebihi target karena sekolah

yang lebih mengirimkan peserta, ini menunjukkan ketertarikan guru SD di desa Gubug kecamatan Tabanan terhadap materi pelatihan. Peserta yang hadir di room juga mengikuti pelatihan secara penuh dan antusias, meski ada peserta keluar dan masuk room akibat gangguan sinyal. Hal ini nampak dari perhatian mereka yang terfokus pada narasumber ketika diberikan sesi pemaparan materi Pembelajaran abad 21 dan Langkah-langkah membuat video pembelajaran. Narasumber juga menyampaikan beberapa hal penting dalam pembuatan video, salah satunya memperhatikan teorinya Brame (2016:1) bahwa agar video yang dibuat berfungsi sebagai pengalaman belajar, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan tiga elemen untuk desain video dan implementasinya yakni 1) *cognitive load* (pendidik harus selektif dalam memberikan informasi, 2) *student engagement* (memasukkan unsur-unsur yang membantu keterlibatan siswa), dan 3) *active learning together* (menyediakan alat-alat untuk membantu siswa mendapatkan informasi dan memantau pemahaman siswa). Begitu pula ketika sesi diskusi, peserta aktif bertanya, mengungkap permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan video. Oleh karenanya dapat dikatakan bahwa “proses” pelaksanaan pelatihan telah berjalan dengan baik. Selanjutnya saat narasumber menayangkan salah satu video pembelajaran matematika, peserta juga sangat tertarik dan menyarankan agar kegiatan ini dilanjutkan secara luring agar peserta lebih mudah dan lebih mengerti langkah-langkah dalam membuat video jika didampingi karena disadari bahwa masih banyak guru yang kurang memanfaatkan media sebagai kelengkapan pembelajaran yang memadai dalam membelajarkan matematika akibat kurangnya dalam penguasaan teknologi (Akbar & Kommaruddin, 2018).

Dengan demikian kegiatan pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, membuat dan menggunakan alat peraga matematika SD. Pada akhir kegiatan, peserta juga dimintai responnya terhadap pelaksanaan pelatihan melalui penyebaran

kuesioner, yang hasilnya menunjukkan peserta 100 % menyatakan tertarik dengan materi pelatihannya, 100 % menyatakan narasumber menguasai materi dan 81,25% peserta mengharapkan kegiatan ini dilanjutkan disertai pendampingan, sebab guru menyadari pentingnya bagi guru untuk mampu membuat dan menggunakan video dalam pembelajaran, mengingat berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video pembelajaran daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015: 28) yang diperkuat lagi Putri (2012:326) bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya. Hasil respon peserta terhadap pelatihan ada 12,5 % peserta minta diadakan pelatihan tentang pembuatan google form.

Hasil ini menunjukkan bahwa peserta menanggapi positif terhadap pelaksanaan pelatihan. Peserta merasakan senang karena materi yang diberikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika dan mereka berharap kembali dilibatkan dalam kegiatan yang sejenis di waktu yang akan datang. Secara umum program pengabdian pada masyarakat bertema “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dan Pendampingan Bagi Guru SD di desa Gubug kecamatan Tabanan” telah mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi guru-guru berkaitan dengan kurangnya kemampuan guru dalam video pembelajaran. Menurut Kepala SD N 4 Gubug, dalam sambutannya di akhir kegiatan mengatakan bahwa kegiatan pengabdian seperti ini sangat mereka perlukan dan sangat bermanfaat bagi mereka dan sekiranya memungkinkan mereka meminta agar di tahun-tahun mendatang pengabdian sejenis dapat lagi dilaksanakan dengan melibatkan guru dan sekolah yang lebih banyak, minimal melibatkan guru-guru di dua Gugus.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan, Video Pembelajaran Bagi Guru SD Negeri di desa Gubug kecamatan Tabanan” telah

berjalan dengan baik dan mampu menggugah dan memotivasi guru dalam merancang dan membuat video pembelajaran.

Pada tahap persiapan, telah disusun materi pelatihan dengan kesiapan materi pelatihan telah mencapai tolak ukur yang ditetapkan yaitu 100%. Pada tahap pelaksanaan pelatihan, telah dilaksanakan kegiatan pelatihan selama 1 hari yang dibagi dalam 5 sesi yaitu registrasi, pembukaan, pemaparan materi, Diskusi dan Demonstrasi dan Penutupan. Peserta yang terdaftar sebanyak 16 orang guru. Tingkat kehadiran peserta melebihi target karena sekolah yang lebih mengirimkan peserta, ini menunjukkan ketertarikan guru SD di desa Gubug kecamatan Tabanan terhadap materi pelatihan.

Peserta yang hadir di room juga mengikuti pelatihan secara penuh dan antusias. Hal ini nampak dari perhatian mereka yang terfokus pada narasumber ketika diberikan sesi pemaparan materi Pembelajaran abad 21 dan Langkah-langkah membuat video pembelajaran. Narasumber juga menyampaikan beberapa hal penting dalam pembuatan video, salah satunya memperhatikan teorinya Brame (2016:1) bahwa agar video yang dibuat berfungsi sebagai pengalaman belajar, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan tiga elemen untuk desain video dan implementasinya yakni 1) *cognitive load* (pendidik harus selektif dalam memberikan informasi, 2) *student engagement* (memasukkan unsur-unsur yang membantu keterlibatan siswa), dan 3) *active learning together* (menyediakan alat-alat untuk membantu siswa mendapatkan informasi dan memantau pemahaman siswa).

Begitu pula ketika sesi diskusi, peserta aktif bertanya, mengungkap permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan video. Oleh karenanya dapat dikatakan bahwa “proses” pelaksanaan pelatihan telah berjalan dengan baik. Selanjutnya saat narasumber menayangkan salah satu video pembelajaran matematika, peserta juga sangat tertarik dan menyarankan agar kegiatan ini dilanjutkan secara luring agar guru lebih mudah dan lebih mengerti langkah-

langkah membuat video jika didampingi, sebab peserta menyadari masih banyak guru yang kurang memanfaatkan media sebagai kelengkapan pembelajaran yang memadai dalam membelajarkan matematika karena kurang dalam penguasaan teknologi (Akbar & Kommaruddin, 2018).

Dengan demikian kegiatan pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, membuat dan menggunakan alat peraga matematika SD. Pada akhir kegiatan, peserta juga dimintai responnya terhadap pelaksanaan pelatihan melalui penyebaran kuesioner, yang hasilnya menunjukkan peserta 100 % menyatakan tertarik dengan materi pelatihannya, 100 % menyatakan narasumber menguasai materi dan 81,25% peserta mengharapkan kegiatan ini dilanjutkan disertai pendampingan, sebab guru menyadari pentingnya bagi guru untuk mampu membuat dan menggunakan video dalam pembelajaran, mengingat berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video pembelajaran daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015: 28) yang diperkuat lagi Putri (2012:326) bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya. Hasil respon peserta terhadap pelatihan ada 12,5 % peserta minta diadakan pelatihan tentang pembuatan google form.

Hasil ini menunjukkan bahwa peserta menanggapi positif terhadap pelaksanaan pelatihan. Peserta merasakan senang karena materi yang diberikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika dan mereka berharap kembali dilibatkan dalam kegiatan yang sejenis di waktu yang akan datang. Secara umum program pengabdian pada masyarakat bertemakan” Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dan Pendampingan Bagi Guru SD di desa Gubug kecamatan Tabanan” telah mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi guru berkaitan dengan kurangnya kemampuan guru dalam video pembelajaran.

Menurut Kepala SD N 4 Gubug, dalam sambutannya di akhir kegiatan mengatakan bahwa kegiatan pengabdian seperti ini sangat mereka perlukan dan sangat bermanfaat bagi mereka dan sekiranya memungkinkan mereka

meminta agar di tahun-tahun mendatang pengabdian sejenis dapat lagi dilaksanakan dengan melibatkan guru dan sekolah yang lebih banyak, minimal melibatkan guru-guru di luar desa Gubug.

## SIMPULAN

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan PkM ini diantaranya (1) guru SD di desa Gubug telah mampu merancang dan membuat video pembelajaran meski belum optimal dan sangat perlu pendampingan, dan (2) guru SD di desa Gubug kecamatan Tabanan memberikan tanggapan positif terbukti 100 % menyatakan pelatihan ini penting dan mengungkapkan narasumber menguasai materi yang disajikan, serta 81,25% peserta mengharapkan kegiatan ini bisa dilanjutkan secara kontinu.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diberikan kepada (1) Kepala SD Negeri 4 Gubug dan Pjt Kepala SD Negeri 5 Gubug selaku Mitra yang atas kerjasama dan dukungan aktifnya sehingga kegiatan pengabdian ini berjalan sesuai rencana dan berlangsung lancar, serta dukungan dari kepala SDN 1, SDN2 dan SDN3 Gubug yang sudah mengirimkan gurunya sebagai peserta, (2) DIPA Undiksha atas pendanaan kegiatan, dan (3) guru-guru peserta kegiatan dan mahasiswa atas partisipasinya.

## DAFTAR RUJUKAN

Akbar, A.R.R. & Kommaruddin. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Desimal: Jurnal Matematika*,1(2): 209-215. Available online at:[http://ejournal.radenintan.ac.id/index](http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index)

[x.php/desimal/index](http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index) (Diakses pada 12 Januari 2021).

- Brame, C.J. (2016). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Videos Content. *CBE Life Sciences Education*,15(4):1-9. Available online at: <https://www.lifescied.org/doi/10.1187/cbe.16-03-0125> (Diakses pada 17 Januari 2021)
- Brecht, M.I. (2012). Learning from Online Video Lectures. *Journal of Information Technology Education: Innovations I Practice*, 11:227-250. Available online at <http://www.jite.informingscience.org/documents/Vol11/JITEv11IIPp227-250Brecht1091.pdf> (Diakses pada 14 Februari 2021)
- Clark, R. E. (2006) Evaluating the Learning and Motivation Effects of Serious Games. Rosier school of Education Center for Creative Technologies. Available online at: [http://projects.ict.usc.edu/itgs/talks/Clark\\_Serious%20Games%20Evaluation.ppt](http://projects.ict.usc.edu/itgs/talks/Clark_Serious%20Games%20Evaluation.ppt) (Diakses pada 10 Maret 2021).
- Hsin, W.J.& Cigas J. (2013). Short Videos Improve Student Learning in Online Education. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 28(5):253-259. (Diakses pada 14 Maret 2021)
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How Video Production Affects Student Engagement: an Empirical Study of MOOC Videos. In *Proceedings of the first ACM conference on Learning@scale conference*: 41-50. ACM

- Available online at:  
<https://doi.org/10.1145/2556325.2566239> (Diakses pada 14 Februari 2021).
- Kay, R.H. (2012). Exploring The Use of Video Podcasts in Education: AA Comprehensive Review of The Literature. *Computers in Human Behavior*, 28: 820-831. Available online at:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.011> (Diakses pada 23 Februari 2021)
- Kim, J., Guo, P. J., Seaton, D. T., Mitros, P., Gajos, K. Z., & Miller, R. C. (2014). Understanding in-Video Dropouts and Interaction Peaks Inonline Lecture Videos. In *Proceedings of the first ACM conference on Learning@ scale conference*:31-40. ACM. Available online at:<https://doi.org/10.1145/2556325.2566237>. (Diakses pada 12 Agustus 2021).
- Masykur, R Nofrizal, Syazali, M. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2): 177 – 186 Available online at:  
<file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/2014-4018-2-PB.pdf> (Diakses pada 19 Agustus 2021).
- Medina, J. (2015). *Brain Rules: A 15-Minutes Key Takeaways & Analysis of John Medina*. Available online at:  
[www.books.google.co.id](http://www.books.google.co.id). (Diakses pada 17 Mei 2021).
- Oakley, B. A.& Sejnowski, T. J. (2019). What we learned from creating one of the world's most popular MOOCs. *Npj Science of Learning*, 4(1):1-7. Available online at:  
<https://doi.org/10.1038/s41539-019-0046-0> (Diakses pada 14 Agustus 2020).
- Hartanto. (2013). Buku Ajar Media Pembelajaran. [Online]. Available online at:<https://hartanto104.files.wordpress.com>. (Diakses pada 10 Desember 2020).
- Putri, N. M. L. K., Parmiti, D. D. P., & Dr. I Komang Sudarma, S. P. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Bahasa Isyarat Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas V di SDLB-B Negeri I Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 8(2): 81-91. 47 Available online at:  
<file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/23162-57708-1-PB.pdf> (Diakses pada 8 Desember 2020)
- Putri, N. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2): 318-328. 47 Available online at:  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jup ekhu> (Diakses pada 9 September 2020).