

PEMBUATAN VIDEO BERBASIS GENERATIVE ACTIVITY PADA GURU-GURU TK DI KOTA SINGARAJA

Dewa Gede Agus Putra Prabawa¹, Anak Agung Gede Agung², Desak Putu Parmiti³, I Komang Sudarma⁴

¹²³⁴Program Studi Teknologi Pendidikan FIP Undiksha

Email: dgap-prabawa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The problems experienced by kindergarten teachers in Singaraja City are: (1) teachers experience problems in the form of limited digital media that can be used in learning, (2) teachers' skills in creating special digital innovative videos are not yet optimal. The solution provided is to provide digital media innovation training using Generative Activity principles. Training is carried out in two stages, namely general training and mentoring. General training aims to provide knowledge about digital videos and the technical steps for making digital videos. Mentoring aims to assist teachers to be more intensive in completing digital media. The training participants were 15 kindergarten teachers in Singaraja City. The methods used in training are lectures, question and answer discussions, practice and simulations. The instruments used to measure increased knowledge are tests, increased skills through product assessment sheets, and responses to questionnaires. The training results show that the initial test average is 58.00 and the final test average is 81.33. The Wilcoxon test obtained a sig value. $0.001 < 0.05$, thus there is a significant increase in knowledge between before and after being given training. The participant's product in the form of a generative video is in the Good category. Participants responded very positively to the training they attended.

Keywords: training, digital media, video, Generative Activity

ABSTRAK

Masalah yang dialami guru-guru TK di Kota Singaraja, yaitu: (1) guru-guru mengalami kendala berupa terbatasnya media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran, (2) keterampilan guru-guru dalam membuat digital khusus video inovatif belum optimal. Solusi yang diberikan adalah memberikan pelatihan inovasi media digital dengan menggunakan prinsip *Generative Activity*. Pelatihan dilakukan dalam dua tahapan yaitu tahap pelatihan umum dan pendampingan. Pelatihan umum bertujuan memberikan pengetahuan tentang video digital dan langkah-langkah teknis pembuatan video digital. Pendampingan bertujuan untuk mendampingi guru-guru agar lebih intensif menyelesaikan media digital. Peserta pelatihan adalah guru-guru TK di Kota Singaraja yang berjumlah 15 orang guru. Metode yang digunakan dalam pelatihan adalah ceramah, diskusi tanya jawab, praktik, dan simulasi. Instrumen yang digunakan mengukur peningkatan pengetahuan adalah tes, peningkatan keterampilan melalui lembar penilaian produk, dan respon menggugurkan kuesioner. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa rerata tes awal adalah 58,00 dan rerata tes akhir 81,33. Uji wilcoxon memperoleh nilai sig. $0,001 < 0,05$ dengan demikian terjadi peningkatan pengetahuan secara signifikan antara sebelum dan setelah diberikan pelatihan. Produk peserta berupa video generative berada pada kategori Baik. Peserta memberikan respon yang sangat positif atas pelatihan yang diikuti.

Kata kunci: pelatihan, media digital, video, *Generative Activity*

PENDAHULUAN

Pada era digital seperti saat ini peran konten digital dirasakan sangat penting. Dengan adanya teknologi informasi dan teknologi internet mendorong konten pembelajaran harus bertransformasi sesuai dengan karakteristik sasaran atau peserta didik. Sebagaimana diketahui bahwa peserta didik di jenjang TK saat ini lahir di atas tahun 2011 atau disebut

dengan generasi Alfa (Fadlurrohimi et al., 2020). Pola pikir generasi Alfa cenderung serba ingin instan dan ingin cepat. Kehidupan mereka cenderung bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Karakteristik generasi alfa adalah tidak bisa terlepas dari gadget, kurang bersosialisasi, kurang kreativitas, dan bersikap individualias (Mc Crindler dalam Fadlurrohimi, et al, 2020). Dengan demikian, ini

menunjukkan bahwa mereka sangat dekat dengan Teknologi.

Perkembangan teknologi juga turut mengubah pola belajar dan karakteristik peserta didik. Dulu peserta didik masih sangat bergantung dengan kehadiran pendidik di kelas namun pada di era digital peserta didik dapat belajar lebih dulu melalui media sosial, *youtube*, *shcoology*, *edmodo*, *moodle*, maupun aplikasi belajar lainnya. Dulu peserta didik hanya belajar dari satu sumber namun sekarang mereka dapat belajar dari aneka sumber yang bertebaran di internet. Melalui *Smartphone*, peserta didik dapat memilih materi yang mereka minati, mengatur tempo belajar, dan mengakses materi tersebut kapan pun dan dimana pun. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada generasi alpha khususnya adalah sebesar 94%. Penyebab tingginya tingkat penggunaan *smartphone*, antara lain: 1) *smartphone* dan tablet sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *smartphone* dan tablet sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) *smartphone* dan tablet sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel (Zaini and Soenarto 2019).

Anak-anak yang merupakan generasi generasi Alfa memiliki kesempatan yang luas untuk mengakses materi-materi pembelajaran yang tersedia secara *online*. Peserta didik dapat belajar materi yang mereka peroleh sebelum melakukan pembelajaran tatap muka dilakukan. Namun materi yang siswa peroleh memiliki karakteristik yang beragam dan belum tentu sesuai dengan setiap perkembangan kognitif siswa saat ini. Misalnya, materi terlalu padat, urutan materi yang kurang sistematis, kurangnya contoh-contoh dan uraian materi panjang-panjang. Sebagaimana diketahui bahwa generasi alfa cenderung suka cepat maka dalam menyajikan materi ajar pun harus menukik langsung ke pokok materi.

Penerapan konsep siswa yang aktif dalam belajar tidak hanya berlaku pada kegiatan pembelajaran di kelas namun hal itu dapat diterapkan dalam mendesain media pembelajaran. Konten yang selama ini bertebaran di internet ternyata belum banyak didesain dengan mengedepankan aspek pedagogis, teori belajar, teori pemrosesan informasi, maupun teori-teori multimedia.

Misalnya, penyajian materi terlalu padat tidak akan optimal dipahami siswa. Penyajian materi yang padat justru akan membebani kapasitas kognitif peserta didik (Albus, Vogt, and Seufert 2021). Padahal, beban kognitif merupakan pertimbangan utama dalam mendesain konten digital atau multimedia (Mayer and Moreno 2003). Selain itu, itu penelitian-penelitian sebelumnya hanya mengembangkan konten digital saja tanpa mengadopsi teori pedagogi (Kusnandar 2013). Di samping itu, pula belum banyak konten atau media pembelajaran yang belum mampu mengaktifkan siswa. Konten digital belum didesain untuk mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Padahal, belajar dapat lebih baik ketika media mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran (Mayer, Fiorella, and Stull 2020). Media tidak hanya dirancang untuk meneruskan informasi namun yang lebih penting adalah mampu memberikan stimulus agar siswa aktif.

Berdasarkan perkembangan TIK, karakteristik siswa, dan terbatasnya konten digital yang didesain dengan teori-teori multimedia, teori belajar, termasuk teori pemrosesan informasi, maka dipandang penting mengembangkan konten digital khususnya video pembelajaran dengan menerapkan prinsip *generative activity*. Pembelajaran generatif terdiri atas tiga tahap belajar yaitu: *selector*, *organize*, dan *integrate* (SOI) (Fiorella and Mayer 2016). Video pembelajaran yang dirancang bertujuan agar siswa dapat memilih informasi dalam konten digital, kemudian mengorganisasikan informasi tersebut dalam memori kerja (*working memory*). Selanjutnya, informasikan tersebut diintegrasikan ke dalam memori jangka panjang atau bisa pula diaplikasikan dalam unjuk kerja. Ada delapan cara yang akan dirancang pada video untuk mengaktifkan siswa, yaitu (1) meringkas, (2) memetakan (3) menggambar, (4) mengimajinasikan, (5) self-testing, (6) menjelaskan, (7) mengajarkan, (8) membuat/memerankan (Fiorella and Mayer 2016).

Perkembangan teknologi dan konten atau media digital saat ini telah merambah ke berbagai jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan yang tidak luput kena dampak adalah taman kanak-kanak. Infrastruktur yang dimiliki sekolah maupun pendukung lainnya sudah cukup

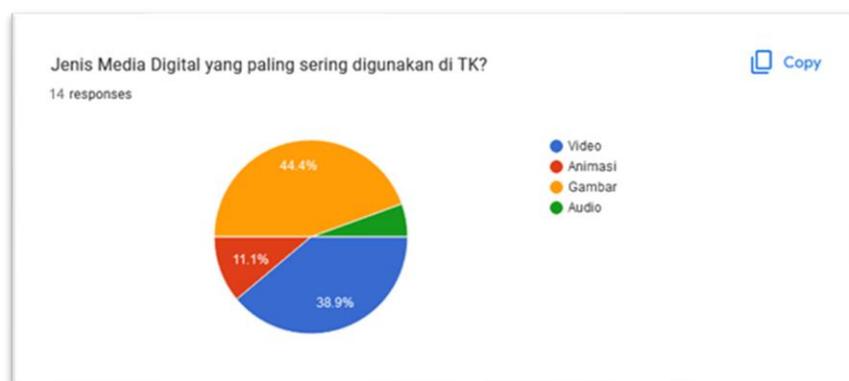
memadai seperti jaringan internet dan perangkat elektronik seperti komputer dan LCD. Hasil wawancara dengan Kepala sekolah TK Lab Undiksha menyatakan bahwa saat ini peran media digital sangat penting di taman kanak-kanak. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik anak-anak saat ini yang sudah terbiasa mengakses konten-konten digital.

Selain melalui wawancara, analisis situasi lebih diperkuat dengan pemberian kuesioner secara online kepada guru-guru TK di Kota Singaraja

pada bulan Maret 2023 melalui link berikut <https://forms.gle/hG13EqqVZ4jcGCU77>.

Jumlah responden adalah 14 yang berasal dari 9 TK yang ada di kota Singaraja. Pertanyaan-pertanyaan kuesioner difokusnya pada media pembelajaran digital TK. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi ternyata ditemukan hal-hal menarik sebagai berikut.

Guru-guru TK menyatakan bahwa jenis media digital yang sering digunakan sebagaimana tersaji pada grafik berikut.



Gambar 1. Jenis Media Digital yang Digunakan Guru TK

Berdasarkan data di atas bahwa jenis media digital terbanyak yang digunakan oleh guru-guru adalah media gambar 44,5%, media video 38,9%, media animasi 11,1%, dan media audio 5,6%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital video merupakan media yang cukup banyak

digunakan. Video menjadi media yang sering digunakan dalam pembelajaran.

Konfirmasi juga dilakukan bahwa video yang digunakan adalah sebagian besar diperoleh dari youtube atau dari internet sebagai tersaji pada grafik dibawah ini.



Gambar 2. Klafisikasi Media Video berdasarkan Cara memperoleh

Berdasarkan grafik di atas bahwa guru-guru memperoleh media video dari internet (95%)

dan karya sendiri 7,1% dari hasil karya sendiri. Ini artinya bahwa belum banyak guru-guru yang merancang media video secara mandiri. Hal ini disebabkan karena terbatasnya sumber daya yang dapat digunakan untuk memproduksi media secara mandiri. Media yang ada diyoutube juga tidak didesain secara khusus untuk pembelajaran di TK sehingga memiliki beberapa kelemahan. Misalnya durasi video yang terlalu panjang, sifat video hanya berupa informasi saja tanpa ada tindak lanjut yang mesti dilakukan siswa, dan tema yang dibawakan kadang kurang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan di sekolah.

Berkaitan dengan cara menyajikan isi dalam media video. Hasil survei menunjukkan bahwa guru-guru TK belum banyak yang mengetahui

cara menyajikan materi secara tepat melalui media video sebagai terjadi pada grafik dibawah ini. Persentase cukup paham dan kurang paham lebih dominan dari persentase sangat paham dan paham. Ini artinya bahwa guru-guru belum banyak yang paham cara menyajikan konten-konten secara inovatif melalui video. Selama ini sering video hanya menyajikan materi setelah itu belum ada kejelasan tentang apa yang akan dilakukan oleh siswa setelah menonton video.

Berdasarkan kompetensi yang dibutuhkan bahwa guru-guru saat ini membutuhkan keterampilan dalam membuat video pembelajaran sebagai tersaji pada grafik berikut.



Gambar 3. Keterampilan yang dibutuhkan guru-guru saat ini

Berdasarkan grafik diatas bahwa guru-guru membutuhkan keterampilan dalam pembuatan video 64,3%, media sederhana 21,3%, dan evaluasi pembelajaran 14,3%. Ini menunjukkan bahwa keterampilan membuat media video sangat diperlukan oleh guru-guru TK di kota Singaraja saat ini.

Berdasarkan kesulitan belajar yang dialami siswa bahwa banyak yang mengalami kendala dalam menganalisis, memahami, dan mengingat materi sebagaimana terjadi pada grafik berikut.



Gambar 4. Kompetensi yang sulit dikuasai siswa di TK

Berdasarkan gambar di atas bahwa kemampuan menganalisis merupakan kemampuan yang sulit dikuasai (35,7%), diikuti memahami (35,7%), dan mengingat (14,3%), sisanya kemampuan mempraktikkan dan mencipta masing-masing 7,15%. Ini artinya bahwa salah satu metode untuk memperjelas suatu pesan agar mudah dipahami adalah media video sehingga kesulitan-kesulitan tersebut dapat diatasi.

Berdasarkan hasil survei menunjukkan bahwa media video memiliki peran penting dan merupakan satu media yang trend digunakan saat ini. Walaupun saat ini beberapa video telah ada di internet, namun dari sisi desain masih memiliki beberapa kelemahan seperti penyajian misalnya, materi terlalu padat sehingga tidak optimal dipahami siswa. Penyajian materi yang padat justru akan membebani kapasitas kognitif peserta didik bahkan media tidak mampu mengaktifkan siswa (Albus et al. 2021). Solusi dari kelemahan tersebut adalah dengan menerapkan teori *generative learning*. Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teori *generative learning* memberikan dampak terhadap hasil belajar (Harso, Kwure, and Ika 2020; Tuada, Gunawan, and Susilawati 2017). Sedangkan penerapan *generatif activity* pada sebuah media pembelajaran menunjukkan hal yang positif pada proses belajar siswa (Fiorella et al. 2019; Mayer et al. 2020). Penerapan prinsip *generative activity* dalam video merupakan bagian dari teori pemrosesan informasi yang mampu memberikan kejelasan pada sebuah pesan dan efektif diterapkan dalam aktivitas pembelajaran (Khotijah and Agus Trianto 2017; Lloyd and Jankowski 1999). Disamping itu pula, bahwa perubahan konten tercetak menjadi digital merupakan sebuah

tuntutan di era revolusi industri 4.0. konten yang diwujudkan dalam bentuk digital lebih efektif jika dibandingkan dalam bentuk cetak (Torkar 2021).

Berdasarkan analisis situasi tersebut khususnya pada guru-guru TK di Kota Singaraja dan beberapa hasil penelitian maka dinilai penting melaksanakan pelatihan pembuatan media video yang inovatif. Inovasi yang diberikan dalam pembuatan media digital tersebut adalah berupa implementasi prinsip *Generative Activity*. Media video berbasis *Generative Activity* diharapkan dapat dibuat guru dengan baik. Video yang dihasilkan guru-guru diharapkan pula mampu memudahkan siswa memahami dan mempraktikkan materi.

METODE

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan terhadap 15 orang guru TK di Kota Singaraja tentang pembuatan video digital. Metode pelatihan meliputi ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, simulasi, dan praktik. Rincian pelaksanaan pelatihan diuraikan menjadi dua sebagai berikut.

1. Langkah-langkah Pelatihan Umum
 - a. Merencanakan waktu dan tempat pelatihan bekerja sama dengan Ketua Gugus 7 Kecamatan Buleleng.
 - b. Pelatihan umum tentang konsep media pembelajaran berbasis TIK, multimedia, teori pemrosesan informasi, dan prinsip *Generative Activity*.

- c. Diskusi dan tanya jawab tentang media digital berbasis *Generative Activity*
 - d. Pelatihan membuat media digital berbasis *Generative Activity*
2. Langkah-langkah Kegiatan Pendampingan
- a. Merencanakan waktu pendampingan secara daring
 - b. Memberikan pendampingan kepada peserta untuk memfinalisasi video berbasis *Generative Activity*
 - c. Peserta mempresentasikan video berbasis *Generative Activity*
 - d. Tim memberikan masukan pada video berbasis *Generative Activity* yang dipresentasikan peserta
 - e. Penilaian video berbasis *Generative Activity*

Dari penerapan langkah-langkah pelatihan dan pendampingan maka *output* yang diharapkan dari peserta adalah: (1) meningkatnya pengetahuan guru-guru dalam membuat media digital, (2) meningkatnya keterampilan guru-

guru dalam menggunakan TIK untuk menghasilkan video, dan (3) menghasilkan produk berupa video berbasis *Generative Activity* yang siap digunakan dalam pembelajaran baik tatap muka maupun daring.

Rancangan evaluasi kegiatan PkM ini melibatkan dua jenis evaluasi, yaitu: (1) evaluasi pelaksanaan dan (2) evaluasi hasil. Secara lebih detail, dipaparkan sebagai berikut.

- a) Evaluasi pelaksanaan pelatihan bertujuan untuk mengetahui kepuasan dan keaktifan peserta selama mengikuti pelatihan dan pendampingan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur dua aspek tersebut adalah kuesioner yang diberikan secara online.
- b) Evaluasi hasil bertujuan untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta pelatihan dalam membuat video berbasis *Generative Activity*. Evaluasi hasil ini untuk mengetahui terjadinya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta antara sebelum dan sesudah diberikan pelatihan. Secara ringkas aspek, teknik, instrumen serta kriteria evaluasi yang digunakan pada tabel berikut.

Tabel 2. Rancangan Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

No	Aspek yang Diukur	Teknik	Instrumen	Kriteria Keberhasilan
1	Pelaksanaan Pelatihan			
	Kepuasan Peserta	Kuesioner	Kuesioner	Tanggan peserta >85% positif
	Keaktifan Peserta	Observasi	Lembar Observasi	Kehadiran dan keaktifan peserta >85%.
2	Hasil			
	Pengetahuan	Tes	Tes	Rerata Posttest >80
	Keterampilan	Penugasan	Rubrik Penilaian	Berada pada kategori Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media video berbasis *generative activity* bagi guru-guru TK di Kota Singaraja dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2023 di TK Lab Undiksha. Pelatihan tersebut dihadiri oleh kepala TK Lab Undiksha, guru-guru TK di Kota Singaraja, semua tim PkM, dan mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan. Jumlah peserta

(guru) yang hadir adalah 15 orang yang berasal dari TK Lab Undiksha, TK kartika, TK Negeri kampung baru, TK Kumara Canti, TK Tunas bangsa, TK Trisula. Materi pelatihan disampaikan oleh narasumber Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. dan pada saat peserta praktik narasumber dibantu oleh 2 orang mahasiswa Prodi TP semester IV. Berikut adalah dokumentasi pelaksanaan pelatihan.



Gambar 1. Suasana Pelatihan



Gambar 2. Praktik membuat Konten Digital yang dibantu oleh Mahasiswa Prodi TP

Pelatihan diawali dengan pemberian *pretest* secara *online* yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal peserta. Tes ini untuk mengukur sejauh mana konsep media digital, prinsip generative activity, dan aplikasi video digital yang diketahui oleh guru-guru. Setelah itu, narasumber menyampaikan materi tentang konsep media pembelajaran, media digital, teori multimedia, dan prinsip segmentasi. Sesi pemaparan materi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan praktik membuat media digital berbasis generative activity. Berikut ini adalah dokumentasi praktik membuat video yang dibantu oleh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan.

Guru-guru sangat antusias mengikuti pelatihan karena kegiatan pelatihan didominasi dengan praktik. Materi yang diberikan juga dinilai menarik dan penting untuk dikuasai sebagai pengetahuan penting dalam membuat media pembelajaran digital. Materi tentang media pembelajaran, multimedia, media digital, dan teori prinsip generatif memberikan pengetahuan baru kepada guru-guru TK. Secara umum guru-guru sudah mengetahui media pembelajaran namun secara spesifik teori-teori desain pesan dan cara mengaktifkan agar-anak berinteraksi dengan media belum banyak yang tahu.

Hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan secara online. Pada tabel berikut disajikan deskripsi data skor *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Deskripsi Data Pretest dan Posttest

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	15	40.00	30.00	70.00	58.00	13.20173	174.286
Posttest	15	20.00	70.00	90.00	81.33	6.39940	40.952
Valid N (listwise)	15						

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 bahwa rerata pengetahuan guru-guru sebelum diberikan pelatihan adalah 58,00 dan meningkat menjadi 81,33 setelah mengikuti pelatihan. Ini artinya bahwa terjadi peningkatan pengetahuan antara sebelum dan setelah diberikan pelatihan. Jika dianalisis dari skor *pretest* bahwa guru-guru belum banyak yang tahu tentang strategi untuk mengaktifkan interaksi antara peserta didik dengan konten video. Sesuai data *pretest*, bahwa guru-guru telah mengetahui tentang media pembelajaran secara umum, namun belum tahu secara spesifik tentang teori-teori aktivitas generatif yang dapat diterapkan dalam video pembelajaran. Dengan demikian, materi

yang diberikan dapat disimpulkan sebagai sesuatu yang baru bagi guru-guru TK.

Rerata *pretest* dan *posttest* kemudian diuji lebih lanjut menggunakan statistik non parametrik yaitu uji Wilcoxon yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Wilcoxon untuk Mengetahui perbedaan rerata Pretest dan Posttest

Pengujian	Posttest - Pretest
Z	-3.434(a)
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,001

a Based on negative ranks.

b Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai Sig yang diperoleh adalah $0,001 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Skor *posttest* lebih tinggi daripada skor *pretest*. Hal ini berarti bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan pengetahuan guru-guru terutama tentang video pembelajaran berbasis generative activity.

Pelatihan ini tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan guru-guru tentang video berbasis generative. Hal terpenting juga adalah meningkatnya keterampilan guru membuat video yang mendorong interaksi antara siswa dengan video. Peningkatan keterampilan guru-guru diukur melalui video generatif yang dihasilkan. Guru-guru diberikan pelatihan membuat video generatif menggunakan aplikasi *Canva*, *tiktok*, dan *aplikasi video editor sejenis*. Peserta pelatihan diberikan kebebasan memilih aplikasi agar peserta dapat lebih mudah membuat konten

video. Video yang selesai selanjutnya diupload pada situs h5p.com agar video tersebut dapat diterapkan prinsip generatif. Bentuk aktivitas generatif yang disajikan dalam video adalah pertanyaan singkat, game, dan pilihan ganda. Berikut adalah salah satu karya guru-guru.



Gambar 3. Salah Satu Produk Guru-guru berupa video berbasis generative activity

Produk berupa video generatif telah dihasilkan para guru. Video tersebut telah diberikan skor dan hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Penilaian Video Generatif

No	Butir Pernyataan	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X 10	X 11	X 12	X 13	X 14	X 15
1.	Kejelasan topik/judul/tema video	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
2.	Kemenaarikan opening video	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3
3.	Operasional rumusan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
4.	Ketepatan durasi waktu	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3
5.	Ketepatan dan kemarikan gambar-gambar	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6.	Ketepatan unsur suara (suara narasi, music, dan suara efek)	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4
7.	Kejelasan unsur <i>generative activity</i>	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3
8.	Kejelasan simpulan video	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4
9.	Kerunutan alur video	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	Jumlah	33	29	31	31	29	31	31	30	33	30	31	30	33	31	31
	Skor	92	81	88	88	88	88	88	83	92	83	88	88	99	88	88
	rerata	86														

Berdasarkan data pada Tabel 3. Bahwa rerara kualitas video peserta adalah 86 dan lebih tinggi

dari standar yang ditetapkan yaitu 80. Guru-guru dinilai telah berhasil menerapkan

keterampilannya dalam membuat video pembelajaran. Video pembelajaran tersebut di buat untuk satu topik pembelajaran.

Respons guru-guru setelah pelatihan diukur menggunakan kuesioner. Guru-guru menyatakan bahwa pelatihan memberikan pengetahuan bagi guru-guru. Selama pelatihan guru-guru sangat antusias mempraktikkan teknik-teknik pembuatan video pembelajaran.

Pembahasan

Pelatihan telah memberikan dampak pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru-guru. Pada aspek pengetahuan terjadi peningkatan pengetahuan secara signifikan. Meningkatnya pengetahuan guru-guru terkait dengan beberapa faktor berikut. Pertama, para pelatih memberikan materi video dengan berbagai sumber belajar seperti video, media presentasi, dan beberapa contoh-contoh. Hal tersebut cukup membantu guru-guru memahami tentang konsep video generatif. Kedua, Memberikan umpan balik yang konstruktif kepada guru tentang video yang sudah mereka buat. Beberapa guru telah memiliki pengalaman dalam membuat video namun masih perlu diperbaharui sesuai dengan perkembangan saat ini. Pemberian umpan balik, memberikan pengalaman kepada guru-guru lebih cepat memahami konsep video generatif. Ketiga, Komitmen untuk Belajar. Guru memiliki komitmen yang tinggi untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka dalam pembuatan video. Dunia teknologi terus berubah, membuat guru-guru semakin termotivasi untuk belajar. Komitmen yang ditinggi ditujukan ketika praktik membuat video dilakukan dari pagi sampai sore hari. Guru-guru sangat menikmati membuat video.

Pada aspek keterampilan bahwa guru-guru telah mampu membuat video berbasis aktivitas generatif. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, guru-guru telah memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat keras maupun perangkat lunak yang diperlukan untuk membuat video. Keterampilan dasar ini memudahkan tim pengabdian untuk memberikan sentuhan inovasi pada video yang dihasilkan. Kedua, guru-guru telah memahami materi video dan generatif dengan baik. Pemahaman yang baik mempercepat guru-guru dalam mengimplementasi prinsip aktivitas

generatif dalam sebuah video. Ketiga, guru-guru telah memiliki konten dan telah mampu mengidentifikasi konten dengan baik agar cocok diupload. Termasuk merumuskan tujuan pembelajaran, urutan video, dan pesan utama yang akan disampaikan. Keempat, dukungan sumber daya. Sekolah atau lembaga pendidikan telah menyediakan dukungan dan sumber daya yang diperlukan bagi guru untuk membuat video pembelajaran. Ini sangat mendukung implementasi pemanfaatan teknologi untuk kepentingan pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di TK Lab Undiksha kepada guru-guru TK di kota Singaraja telah berhasil dilaksanakan. Pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang video generatif. Hal ini diketahui dari rerata skor *pretest* peserta adalah 58 dan rerata *posttest* 81,33 yang artinya ada peningkatan pengetahuan yang signifikan antara sebelum diberikan pelatihan dan setelah diberikan pelatihan. Guru-guru telah mampu menghasilkan video generatif dengan kualitas baik. Guru-guru juga memberikan respon yang positif atas pelatihan yang telah diikuti.

DAFTAR RUJUKAN

- Albus, Patrick, Andrea Vogt, and Tina Seufert. 2021. "Signaling in Virtual Reality Influences Learning Outcome and Cognitive Load." *Computers and Education* 166(January):104154.
- Anugrahana, Andri. 2020. "Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Scholaria* 10(3):282–89.
- Basar, Afip Miftahul, Pendidikan Agama Islam, Smpit Nurul, Fajri Cikarang, and Barat Bekasi. 2021. "Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di SMPIT Nurul Fajri – Cikarang Barat – Bekasi) A . Pendahuluan Kemampuan , Sikap , Dan Bentuk-Bentuk Tingkah Laku Yang Bernilai Positif . Hal Itu Untuk Pencipta . Pendidikan S." 2(1):208–18.
- Dick, W., L. Carey, and J. O. Carey. 2005. *The*

- Systematic Design of Instruction*. Boston: Pearson.
- Fadlurrohman, Ishak, Asmar Husein, Liya Yulia, Hery Wibowo, and Santoso Tri Raharjo. 2020. "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0." *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial* 2(2):178.
- Fiorella, Logan, and Richard E. Mayer. 2016. "Eight Ways to Promote Generative Learning." *Educational Psychology Review* 28(4):717–41.
- Fiorella, Logan, Andrew T. Stull, Shelbi Kuhlmann, and Richard E. Mayer. 2019. "Fostering Generative Learning From Video Lessons: Benefits of Instructor-Generated Drawings and Learner-Generated Explanations." *Journal of Educational Psychology* 94(4):659.
- Gagne, E. D. 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston: Little, Brown & Company.
- Harso, Aloisius, Karolus K. Kwure, and Yasinta Embu Ika. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Fisika* 4(20):196–207.
- Khotijah, Septiani, and Padi Utomo Agus Trianto. 2017. "Penerapan Model Pemrosesan Informasi Pada Pembelajaran Membaca Siswa Di SMP Negeri 02 Bengkulu Utara." *Jurnal Ilmiah Korpus* 1(2):199–209.
- Kusnandar. 2013. "Pengembangan Bahan Belajar Digital Learning Object." *Jurnal Teknodik* 17(1):583–95.
- Lloyd, Karl Brett, and David John Jankowski. 1999. "A Cognitive Information Processing and Information Theory Approach to Diagram Clarity: A Synthesis and Experimental Investigation." *Journal of Systems and Software* 45(3):203–14.
- Mayer, Richard E., Logan Fiorella, and Andrew Stull. 2020. "Five Ways to Increase the Effectiveness of Instructional Video." *Educational Technology Research and Development* 68(3):837–52.
- Mayer, Richard E., and Roxana Moreno. 2003. "Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning." *Educational Psychologist* 38(1):43–52.
- Sadiman, Arief., Dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Santrock, J. W. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Torkar, Gregor. 2021. "Effectiveness of Digital and Paper-Based Identification Keys for Plants with Slovenian Pre-Service Teachers." *European Journal of Educational Research* 10(2):619–27.
- Tuada, Rasydah Nur, Gunawan Gunawan, and Susilawati Susilawati. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Dengan Teknik Guided Teaching Terhadap Keterampilan Proses Sains." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 3(2):128–36.
- Zaini, Muhammad, and Soenarto Soenarto. 2019. "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):254.