

PENDAMPINGAN MENDESAIN VIDEO PEMBELAJARAN INOVATIF BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI DESA EMPAT BALAI KECAMATAN KUOK KABUPATEN KAMPAR

Laili Rahmi¹, Leny Julia Lingga², Putri Octa Hidayati³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau

e-mail: rahmi_emybio@edu.uir.ac.id, lenyjulialingga89@edu.uir.ac.id, putrioctahidayati@edu.uir.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan sekolah dasar Negeri 005 Empat Balai Kabupaten Kampar bertujuan untuk membekali pengetahuan dan pemahaman guru-guru dalam medesain atau merancang video pembelajaran inovatif keterampilan guru-guru dalam medesain atau merancang video pembelajaran inovatif untuk kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain itu guna meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang diharapkan. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan lamanya direncanakan pada akhir bulan Juli sampai dengan September 2022, dengan beberapa tahap yaitu; 1) tahap pertemuan menyepakati kerja sama kegiatan dengan pihak sekola Pekanbaru, 2) tahap membuat proposal ke LPPM UIR dan perencanaan program pelatihan, 3) merealisasikan kegiatan pelatihan di sekolah dasar Negeri 005 Empat Balai abupaten Kampar Provinsi Riau.

Kata kunci: Desain, Video Pembelajaran

Abstract

Community service activities carried out at the elementary school Negeri 005 Empat Balai, Kampar Regency aim to equip teachers' knowledge and understanding in designing or designing innovative learning videos, teachers' skills in designing or designing innovative learning videos for learning needs at the elementary school level. In addition, to improve the ability of teachers to design and implement the expected learning. This activity was carried out for 3 (three) months, planned for the end of July to September 2022, with several stages, namely; 1) the meeting stage agreed on the cooperation of activities with the Pekanbaru school, 2) the stage of making a proposal to LPPM UIR and planning the training program, 3) realizing training activities at elementary school Negeri 005 Empat Balai, Kampar Regency, Riau Province.

Keywords: Design, Learning Video

PENDAHULUAN

Secara etimologis, media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang artinya "tengah, perantara, atau pengantar" pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gagne & Briggs (1975) dalam Arsyad (2019:4) mengatakan media pembelajaran merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain, buku, tape recorder, kaset, vidio camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. The Association for Educational Communication and Technology (AECT). Fajariyah dan Amin (2018) menyatakan terdapat sejumlah faktor yang memberi pengaruh capaian nilai hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, baik berasal dari dalam diri peserta didik (internal) ataupun lingkungannya (eksternal). Peserta didik memiliki semangat ikut serta dalam belajar dan keterampilan serta kreativitas peserta didik dalam memakai teknologi informasi semakin membaik.

Penggunaan multimedia merupakan metode efektif untuk menjadikan pembelajaran agar semakin baik. Keterampilan individu dalam mengingat 15% dari hal yang didengarnya, 25% berdasarkan apa yang dilihat, namun mereka mengingat 60% melalui interaksi yang terjadi (Aloraini, 2012). Multimedia interaktif merupakan media alternatif yang begitu direkomendasikan sebab multimedia mencakup tiga bagian sekaligus, yakni aspek mendengar, melihat serta terdapat interaksi. Didukung juga dengan penelitian Atsauri, dkk (2020) yang menjelaskan bahwa pembelajaran memakai Media Audio Visual bisa memperbaiki aktivitas serta capaian belajar siswa.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, untuk itu guru/pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran, yang meliputi sebagai berikut ini, Hamalik (1994:6) dalam Arsyad (2019: 2) a). Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, c) Seluk-beluk proses belajar, d) Hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran, e) Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, f) Berbasis jenis alat dan teknik media pembelajaran, g) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan h) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Seperti media berbasis video pembelajaran misalnya, ialah media berbentuk gambar yang bergerak, materi dijelaskan melalui audio visual (Andarini dkk, 2012).

Media video terkait dengan penggunaan bahan (software) serta perangkat (hardware), yaitu benda yang bisa terlihat, terdengar, ataupun dipegang dengan panca indera, penekanan media video pembelajaran berada pada visual serta audio yang bisa dipakai menjelaskan isi bahan ajar dari sumber belajar untuk pembelajar (individu ataupun kelompok), yang bisa memancing pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa, menangkap, memproses, serta menata dalam/di luar kelas) jadi semakin efektif (Sari, dkk 2013).

Diantara aplikasi yang bisa digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berbantu multimedia berbentuk video pembelajaran ialah Kinemaster. Kinemaster ialah aplikasi mobile yang dirancang untuk membantu pengguna Android dan Ios untuk mengedit video. Aplikasi memberi kemudahan pemakai mengedit video sesuai tools yang telah tersedia di menu utama. Melalui sejumlah sentuhan, penggabungan tema, animasi, serta efek bisa menciptakan suatu karya imajinasi seperti editor video profesional (Ningsih, dkk. 2019).

Aplikasi edit video Kinemaster untuk Android ini menawarkan banyak fitur keren. Beberapa fitur seperti membuat beberapa lapisan efek video dan stiker. Selain itu, pengguna Kinemaster dapat mengunduh lebih banyak efek untuk membuat pengeditan video lebih menyenangkan. Pratinjau instan memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melihat pratinjau hasil pengeditan video. Pengguna juga dapat mengatur warna dan kecerahan video. Selain itu, filter audio dapat digunakan untuk memilih suara yang tepat. Kecepatan video juga bisa diatur sesuai keinginan. Transisi untuk 3D atau efek lainnya tersedia di Kinemaster. Fungsi berbagi video di jejaring sosial seperti Youtube dan Facebook adalah fitur yang sama menariknya dibandingkan dengan Kinemaster. Kinemaster juga mampu merekam video dan audio secara real-time (Sugiharto, dkk 2019:291).

METODE

Pelaksanaan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode demonstrasi dan workshop. Pelatihan ini diselenggarakan oleh suatu tim yang terdiri dari ketua tim dan anggota tim. Adapun pesertanya adalah guru-guru SDN 005 Empat Balai sekitar 30 orang guru dari semua mata pelajaran.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan cara:

1. Penyajian materi oleh tim pengabdian
2. Demonstrasi mendesain video pembelajaran inovatif oleh tim..
3. Simulasi merencanakan dan merancang video pembelajaran inovatif oleh peserta pelatihan
4. Berdiskusi dan diiringi dengan tanya jawab

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah terlaksana ini secara keseluruhan berjalan dengan lancar. Pada saat pelaksanaan para peserta pelatihan antusias dan aktif bertanya dan bertukar pendapat mengenai pengalaman-pengalamannya selama mengajar, serta membagi cerita mengenai kendala yang dihadapi pada saat mengajar. Tentunya hal ini menjadi point penting oleh TIM pengabdian untuk memberikan arahan dan mengemukakan solusi terhadap apa yang dialami oleh pesera pelatihan.

Berikut bentuk kegiatan yang telah dilaksanakan terkait pelatihan untuk yang dilaksanakan di SDN 005 Empat Balai Kuok kabupaten Kampar Riau.



Gambar1. Penyampaian Materi oleh TIM PkM FKIP UIR

Kegiatan diawali dengan pemaparan materi mengenai desain video pembelajaran, yaitu memaparkan mengenai hal-hal yang penting untuk dipersiapkan dalam membuat desain video pembelajaran tujuannya agar pengalaman belajar siswa dapat dirasakan siswa dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan terdokumentasi menjadi kenangan belajar yang dapat diingat sepanjang hayat. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan oleh guru-guru dalam mendesain atau merancang media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah mempersiapkan materi pelajaran, misalnya dengan membuat uraian ringkas materi menggunakan power point.
2. Langkah kedua adalah memahami penggunaan layer yang ada pada aplikasi Kinemaster. Layer dapat digunakan dalam melakukan pengeditan video. Yakni image, dapat dipakai menyelipkan foto ataupun gambar sebagai logo ataupun watermark. Sticker, dapat menciptakan video semakin lucu yang telah disediakan pada aplikasi. Text, amat berguna sekali dalam memberi penjelasan, ataupun nama orang pada video.
3. Langkah ketiga adalah pemilihan Audio. Instrument ataupun musik amat penting untuk video. Fitur ini digunakan untuk menambah efek suara di bagian video khusus untuk memperkuat karakter video dan untuk merekam suara secara langsung (Ningsih, 2019).

Berikut skenario perencanaan desain video pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Pendahuluan
2. Tayangan Pembuka
3. Pengantar
4. Isi Video
5. Penutup

Desain diawali dari bagian pendahuluan sebaiknya ditampilkan pengantar untuk menjabarkan deskripsi singkat materi pelajaran yang akan dipelajari. Hal lainnya ialah penyajian tujuan pembelajaran guna memberi motivasi peserta didik agar semangat dalam belajar. Aktivitas inti berisikan penjabaran materi yang komprehensif, hal ini didukung dengan contoh, simulasi serta demonstrasi ataupun peragaan. Durasi waktu yang ada selama video itu berlangsung di kegiatan inti. Untuk penutup diberikan kesimpulan atau ringkasan serta aktivitas dari penyajian video yang mesti dilakukan oleh peserta didik.



Gambar 2. Diskusi dan istirahat bersama pemateri dan peserta pelatihan

Peserta yang antusias dan aktif bukan hanya mengikuti presentasi dengan tertib, namun juga tidak ragu untuk sharing pengalaman belajar misalnya pengalaman belajar guru IPA SD bersama siswa yang melakukan praktek belajar di luar ruangan. Selama ini guru lebih dominan belajar di dalam ruangan kelas, namun pada saat diluar ruangan pengalaman belajar belum terdokumentasikan. Hal inilah yang menjadi masukan bagi guru agar pengalaman belajar yang menyenangkan seperti itu sebaiknya di dokumentasikan dengan teknik video editing yang apik, agar kenangan akan pengalaman belajar pererta didik lebih berkesan.



Gambar 3. Foto bersama dengan para peserta dan Tin PkM FKIP UIR

SIMPULAN

Media video pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar merupakan media tambahan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media yang bervariasi dan juga untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan.

SARAN

Guru sebagai seorang pendidik sudah seharusnya mampu melakukan kreatifitas merancang media-media pembelajaran yang lebih bervariasi. Ada baiknya seorang guru juga memahami bagaimana mendesain dan merancang media pembelajaran serta mau mengimplementasikannya untuk pembelajaran yang nantinya akan di muat di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sebab memberikan variasi media dan pengalaman berkesan yang diberikan untuk kegiatan pembelajaran nantinya akan berdampak kepada minat dan motivasi siswa serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar yang diharapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami dari Tim Pengabdian kepada masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau (UIR) sangat berterimakasih kepada Yayasan Lembaga Pendidikan Islam (YLPI) Riau, Rektor UIR beserta para jajaran rektor beserta staf, Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat UIR, Dekan FKIP UIR beserta para jajaran beserta staf, Ketua dan sekretaris Program Studi Guru Sekolah Dasar FKIP UIR, dan para rekan-rekan dosen PGSD maupun mahasiswa PGSD FKIP UIR yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan yang mensupport dan membantu kelancaran serta kesuksesan kegiatan ini, sehingga kegiatan ini terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aloraini, S., 2012. *The Impact of Using Multimedia on Students' Academic Achievement in The College of Education at King Saud University. Journal of King Saud University –languages Translation* (24):75-82
- Andarini, Tri, Masykuri, M dan Sudarisman, Suciati, 2012. Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar. *Jurnal Inkuiri*, Vol 1, No 2
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Press
- Atsauri, Muhamad Irfan, 2020 *Penggunaan Aplikasi Kinemaster Pada Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi: FKIP Universitas Pasundan. <http://repository.unpas.ac.id/49891/>
- Fajariyah, dan Amin L, 2018. Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek “Cerdig” Berbasis Kinemaster. *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar*, Vol 2, No 1
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ningsih, Dewina Cahya. 2019. *Pemanfaatan Aplikasi Videoscribe & Kinemaster Dalam Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia*, <http://dewinacahya.blogspot.com/2019/04/pemanfaatan-aplikasi-videoscribe.html> Diakses pada 10 November 2022
- Sari, Dian Maya dan Siagian Sahat, 2013. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No. 1
- Sugiharto, Aris, Wibowo, Adi, Wirawan, Panji Wisnu, dan Suhartono. 2019. *Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMPN 1 Karimunjawa*. *Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP-UNNES*.