




## *Enhancing the capability of online teaching for elementary school teacher through interactive video making training*

Yuita Arum Sari, Randy Cahya Wihandika, Sigit Adinugroho✉, Indriati, Putra Pandu Adikara

Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

✉ [sigit.adinu@ub.ac.id](mailto:sigit.adinu@ub.ac.id)

 <https://doi.org/10.31603/ce.6616>

### **Abstract**

*The strategies and learning mechanisms that have been widely used up until now have changed as a result of the Covid-19 pandemic. Learning from home (BDR) activities are used to replace face-to-face learning activities. Effective implementation of BDR requires information technology skills, especially the use of learning support software. Thus, it is imperative that teachers receive training in the use of learning support software in order to advance their abilities to teach online effectively and efficiently. In this community service, training activities for making creative teaching materials were carried out for elementary school teachers. The creative teaching material is in the form of animation, so that it attracts the interest of students and is expected to increase the effectiveness of online learning. This community service activity begins with a pre-test, continues with the delivery of material, and ends with the provision of a post-test and questionnaire. The evaluation's findings revealed that participants' skills had improved when learning support hardware and instructional videos were introduced.*

**Keywords:** *Online learning; Learning technology; Interactive video*

## **Peningkatan kemampuan pengajaran daring pada guru sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan video interaktif**

### **Abstrak**

Pandemi Covid-19 mengubah strategi dan mekanisme pembelajaran yang selama ini telah biasa dilaksanakan. Kegiatan pembelajaran tatap muka digantikan dengan kegiatan belajar dari rumah (BDR). Pelaksanaan BDR yang efektif memerlukan keterampilan teknologi informasi, terutama pemanfaatan perangkat-perangkat lunak pendukung pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan perangkat lunak pendukung pembelajaran dalam rangka peningkatan kemampuan pengajaran daring sangat diperlukan agar guru dapat melakukan pembelajaran daring secara efektif dan efisien. Pada pengabdian kepada masyarakat ini, dilaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar kreatif bagi guru-guru sekolah dasar. Bahan ajar kreatif yang dimaksud adalah penggunaan animasi sehingga menarik minat siswa-siswi sekolah dasar dan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara daring. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan *pre-test*, dilanjutkan dengan penyampaian materi, dan diakhiri dengan pemberian *post-test* dan kuesioner. Hasil evaluasi yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam pengenalan perangkat keras pendukung pembelajaran dan pembuatan video pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pembelajaran daring; Teknologi pembelajaran; Video interaktif

# 1. Pendahuluan

---

Pada awal tahun 2020, pemerintah Indonesia mulai membuat kebijakan-kebijakan baru terkait adanya pandemi Covid-19. Salah satu kebijakan yang diambil untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19 adalah dengan melakukan pembelajaran secara daring (Sekertariat GTK, 2021). Mulai dari jenjang pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi melakukan pembelajaran secara daring. Prinsip kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan selama pandemi Covid-19 (Wahyuni, 2020). Kemajuan teknologi yang terus berkembang harus diimbangi dengan keahlian pada berbagai bidang, khususnya pada bidang komputer.

Pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan dan inisiatif untuk menghadapi kendala pembelajaran di masa pandemi Covid-19, seperti revisi Surat Keputusan Bersama (SKB) Empat Menteri yang telah diterbitkan tanggal 7 Agustus 2020 untuk menyesuaikan kebijakan pembelajaran pada era pandemi saat ini (Handarini & Wulandari, 2020). Selain itu, sekolah diberi fleksibilitas untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di masa pandemi, sebagaimana ditetapkan dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan terkait kurikulum pada masa darurat (Munajim et al., 2020).

Sekolah-sekolah yang berada di zona oranye dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan belajar dari rumah (BDR) (Kurniasari et al., 2020). Pembelajaran daring merupakan sebuah solusi yang dianggap tepat untuk merealisasikan kegiatan BDR karena *platform* digital berbasis internet dapat mewujudkan kegiatan tatap muka tidak langsung tanpa batasan jarak dan waktu (Putra & Irwansyah, 2020). Hal ini ditunjang pula dengan infrastruktur internet yang telah berkembang dengan baik terutama di daerah perkotaan sehingga dapat menunjang pembelajaran daring (Wardani & Ayriza, 2021).

Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kota Malang, pada tahun 2020 terdapat 282 Sekolah Dasar (SD), 73709 murid SD dan 4180 guru SD. Murid SD dengan jumlah yang besar membutuhkan cara pembelajaran yang tepat agar mereka mampu memenuhi kompetensi yang wajib dikuasai untuk jenjang sekolah dasar meskipun dalam situasi pembelajaran daring. Guru, sebagai salah satu sumber daya manusia harus mampu menguasai beberapa teknologi untuk melakukan pembelajaran daring. Teknologi diperlukan untuk mengganti cara pembelajaran konvensional menjadi modern (Khusniyah & Hakim, 2019). Selain itu, dukungan koneksi internet merupakan sesuatu yang mutlak untuk melengkapi aktivitas pembelajaran daring (Martin, 2015). Latar belakang guru yang berbeda serta sarana dan prasarana yang berbeda membuat adanya perbedaan pembelajaran daring antara satu sekolah dengan sekolah yang lain (Hasanah et al., 2020). Guru-guru yang mengajar murid sekolah dasar di Malang mempunyai kemampuan menguasai teknologi yang berbeda-beda karena ada beberapa guru yang belajar secara mandiri melalui internet ada pula yang tidak. Sumber belajar di internet sangat banyak pilihannya sehingga membuat mereka juga kesulitan untuk menentukan cara yang tepat dan efisien khususnya untuk membuat video interaktif yang digunakan untuk membantu pembelajaran daring. Sehingga dengan adanya pelatihan mampu memfasilitasi guru-guru tersebut untuk menguasai teknologi untuk membuat video

interaktif dengan lebih terarah. Untuk meningkatkan kemampuan guru menguasai teknologi selama melakukan pembelajaran daring, maka diperlukan adanya pelatihan menggunakan teknologi yang dapat diterapkan selama pembelajaran daring.

Penentuan pelatihan teknologi yang dibutuhkan oleh guru ditentukan berdasarkan kuisisioner *online* yang telah diisi oleh 53 orang guru sekolah dasar di Kota Malang. Kuisisioner *online* berisi pertanyaan mengenai proses pengajaran daring yang selama ini mereka lakukan dan pelatihan apa yang diinginkan mereka untuk menunjang pembelajaran daring. Banyak guru yang menuliskan keinginan mereka untuk diadakan pelatihan membuat video pembelajaran yang bagus dan interaktif agar siswa mereka mampu memahami pelajaran dengan lebih mudah. Pelatihan yang diadakan untuk kegiatan pengabdian pada masyarakat akan memberikan pengetahuan untuk membuat video pembelajaran dengan menggunakan *software* yang sudah sering dipergunakan oleh guru yaitu Microsoft PowerPoint dan *software* untuk melakukan proses edit pada video pembelajaran. Video pembelajaran dibutuhkan karena selama pengajaran daring melalui meeting baik Zoom maupun Google Meet banyak kendala yang dihadapi salah satunya adalah sinyal yang tidak stabil sehingga menyebabkan pelajaran tidak tersampaikan secara keseluruhan ke siswa.

Video pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat mampu menunjang proses pembelajaran yang baik selama masa pandemi. Apabila sekolah sudah diperbolehkan tatap muka, video pembelajaran juga penting untuk dibuat oleh setiap guru karena dapat membantu siswa yang tidak bisa melakukan tatap muka untuk memahami materi pelajaran. Adanya pelatihan ini diharapkan guru sekolah dasar mampu melakukan pembelajaran daring yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa sehingga meskipun tidak dapat bertatap muka secara langsung siswa dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh guru melalui pembuatan video pembelajaran. Pelatihan ini memiliki tujuan memberikan pembekalan kepada guru untuk menghasilkan video pembelajaran yang inovatif dan mudah dipahami siswa sehingga dapat menggantikan pertemuan tatap muka.

## 2. Metode

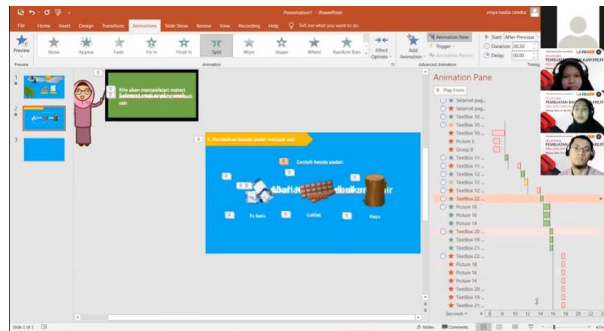
---

Pelatihan ini memiliki target peserta guru SD. Sampai dengan batas waktu pendaftaran, terdapat 100 orang peserta yang mendaftar. Namun, pada saat pelaksanaan hanya 73 peserta yang benar-benar hadir. Peserta tersebut berasal dari 62 sekolah dasar, dengan rincian 61 sekolah dasar di Indonesia dan 1 sekolah Indonesia di Sabah, Malaysia. Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dilakukan pada tanggal 24 Juli 2021 secara daring menggunakan aplikasi Zoom.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah survei kebutuhan dan materi pelatihan. Pada tahapan ini dilakukan survei terhadap 53 guru sekolah dasar di Kota Malang untuk menggali permasalahan yang biasa timbul dan kebutuhan materi pelatihan yang diinginkan. Tahapan selanjutnya adalah analisis permasalahan yang diperoleh melalui survei yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil survei, dilakukan pemetaan permasalahan yang sering timbul serta daftar materi yang paling diperlukan oleh para guru SD.

Setelah memperoleh gambaran lengkap mengenai permasalahan dan materi yang diperlukan, tahapan berikutnya adalah penyusunan modul. Pada tahapan ini modul

pelatihan beserta disusun. Demi kelancaran kegiatan pelatihan, draft modul yang telah dibuat dikoreksi terlebih dahulu oleh perwakilan guru SD. **Gambar 1** menunjukkan proses pelatihan yang dilakukan yang berisi tentang (a) pengenalan perangkat keras pendukung pembelajaran daring, (b) pembuatan animasi sederhana menggunakan Microsoft PowerPoint, dan (c) pembuatan video pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint.



Gambar 1. Suasana pelatihan

### 3. Hasil dan Pembahasan

Evaluasi dilakukan dengan menguji peserta dalam penerimaan materi yang telah disampaikan. Evaluasi yang pertama dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan dasar pengguna mengenai perangkat keras pendukung pembelajaran daring dan dasar-dasar animasi pada PowerPoint. Hasil *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan pada **Tabel 1**. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa peserta memiliki pengetahuan dasar yang baik mengenai dasar-dasar animasi pada PowerPoint yang diindikasikan dengan besarnya persentase jawaban benar.

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test*

No	Pertanyaan	Pre-Test			Post-Test		
		Benar	Salah	% Benar	Benar	Salah	% Benar
1	Manakah jenis audio jack yang mendukung mikrofon?	21	52	28,76%	43	25	63,24%
2	Apakah kegunaan dari efek animasi <i>entrance</i> pada PowerPoint?	65	8	89,04%	67	1	98,53%
3	Apakah kegunaan dari efek animasi <i>emphasis</i> pada PowerPoint?	52	21	71,23%	63	5	92,65%
4	Mikrofon yang dihubungkan oleh konektor USB	51	22	69,86%	58	10	85,29%

Namun, peserta masih kurang memiliki pengetahuan dasar mengenai perangkat keras pendukung pembelajaran daring. Hal ini ditunjukkan oleh nilai persentase kebenaran yang lebih rendah jika dibandingkan dengan jenis soal animasi PowerPoint. Pada semua jenis pertanyaan, terdapat peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan, yang diindikasikan oleh meningkatnya persentase jawaban benar. Pada pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, jumlah peserta yang mengisi *post-test* lebih sedikit jika

dibandingkan dengan peserta yang mengisi *pre-test*. Hal ini disebabkan ada beberapa peserta yang tidak mengikuti pelatihan sampai acara berakhir.

Selain mengukur kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan, evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui seberapa baik pelaksanaan kegiatan jika ditinjau dari sudut pandang peserta. Evaluasi ini dilakukan melalui pengisian kuesioner. Terdapat empat aspek yang dinilai, yaitu instruktur, materi/modul, suasana, dan sarana prasarana. Detail hasil kuesioner ditunjukkan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil kuisisioner

	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
	1	2	3	4	5
<b>1. Instruktur</b>					
a. Apakah pemateri menguasai materi?	0	1	1	13	44
b. Apakah pemateri komunikatif?	0	1	10	18	30
c. Apakah pemateri memberikan presentasi yang menarik?	0	1	6	20	32
<b>2. Materi/Modul</b>					
a. Apakah sasaran/tujuan pelatihan jelas?	1	0	2	20	36
b. Apakah materi relevan/sesuai dengan kebutuhan?	1	0	3	17	38
c. Apakah materi bermanfaat?	1	0	2	12	44
d. Apakah materi sesuai dengan harapan?	2	0	4	19	34
e. Apakah cakupan materi memadai?	0	1	4	23	31
<b>3. Suasana</b>					
a. Apakah suasana membosankan?	9	14	9	20	7
b. Apakah banyak memberikan kesempatan diskusi?	0	3	12	35	9
c. Apakah suasana pasif?	7	18	16	11	7
d. Apakah suasana nyaman?	1	2	9	25	22
e. Apakah pelatihan yang dilakukan secara daring/ <i>online</i> lebih dipilih/disukai daripada secara luring/ <i>offline</i> ?	3	7	16	17	16
f. Apakah banyak kendala apabila pelatihan dilakukan secara daring/ <i>online</i> dibanding secara luring/ <i>offline</i> ?	4	12	15	17	11
<b>4. Sarana/Prasarana</b>					
a. Apakah fasilitas daring yang disediakan memadai?	1	1	9	27	21
b. Apakah panitia bekerja dengan baik?	2	0	8	20	29

Mayoritas peserta berpendapat bahwa pemateri menguasai materi yang disampaikan. 96% peserta setuju atau sangat setuju bahwa pemateri menguasai materi yang disajikan. Dilihat dari segi penyajian, 81% peserta sangat setuju atau setuju berpendapat bahwa pemateri komunikatif dalam menjelaskan materi. Pada pelatihan yang akan datang, tingkat komunikasi antara pemateri dengan peserta perlu ditingkatkan karena masih

ada 19% peserta yang menganggap pemateri kurang atau tidak komunikatif selama acara. Dari sisi materi, 84% peserta menganggap bahwa presentasi disajikan dengan menarik.

Peserta menganggap bahwa materi yang disajikan memiliki tujuan atau target yang jelas. Hal ini disetujui oleh 95% peserta. Sembilan puluh lima persen peserta juga menganggap bahwa materi yang disampaikan bermanfaat bagi mereka, sedangkan persentase peserta yang menganggap bahwa materi yang disampaikan relevan dengan profesi mereka adalah 95%. Kesimpulannya, 90% peserta menganggap materi yang disajikan sesuai dengan harapan mereka ketika melakukan pendaftaran.

Dari segi suasana penyampaian materi, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Terdapat 46% peserta yang menyatakan bahwa suasana penyampaian materi membosankan. Selain itu, 46% peserta merasa bahwa suasana pelatihan pasif. Dari segi kenyamanan dan kesempatan diskusi, peserta menganggap kedua aspek ini sudah baik. Selain itu, dari sisi sarana dan prasarana, mayoritas peserta menyetujui bahwa sarana yang disediakan selama pelaksanaan kegiatan sudah memadai dan panitia sudah bekerja baik untuk menyiapkan acara.

Secara umum, proporsi peserta yang menginginkan pelatihan daring dan luring berimbang. Hampir separuh peserta beranggapan bahwa pelatihan yang dilakukan secara daring berpotensi lebih besar untuk memperoleh gangguan dan kendala. Meskipun demikian, 79% peserta tertarik mengikuti pelatihan serupa apabila akan diadakan lagi.

## 4. Kesimpulan

---

Beberapa kesimpulan dapat diambil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. *Pertama*, pelatihan pembuatan video pembelajaran telah dilaksanakan secara daring yang berisi teori dan praktik untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan guru-guru sekolah dasar. Untuk mengetahui efektivitas pelatihan, diselenggarakan *pre-test* sebelum materi dan *post-test* setelah materi. *Kedua*, kegiatan pelatihan mampu meningkatkan pemahaman guru mengenai perangkat keras pendukung pengajaran, pembuatan animasi dan video pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint.

## Ucapan Terima Kasih

---

Pendanaan kegiatan pengabdian masyarakat berasal dari dana DIPA Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya dengan nomor kontrak 2651/UN10.F15/PM/2021.

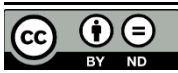
## Daftar Pustaka

---

- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3).
- Hasanah, A., Lestari, A. S., Rahman, A. Y., & Daniel, Y. I. (2020). *Analisis aktivitas belajar daring mahasiswa pada pandemi Covid-19*.



- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Tatsqif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 17(01).
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3).
- Martin, L. (2015). How to Effectively Integrate Technology in the Foreign Language Classroom for Learning and Collaboration. *Procedia-Social and Behavioral Science*, 174, 77-84. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.629>
- Munajim, A., Barnawi, & Fikriyah. (2020). Pengembangan Kurikulum Pembelajaran di Masa Darurat. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.45288>
- Putra, R. S., & Irwansyah. (2020). Media Komunikasi Digital, Efektik Namun Tidak Efisien, Studi Media Richness Theory dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi di Masa Pandemi. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(2).
- Sekretariat GTK. (2021). *Kebijakan Kemendikbud di Masa Pandemi*. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/kebijakan-kemdikbud-di-masa-pandemi>
- Wahyuni, S. (2020). *Bahan ajar Pengantar Psikologi Perkembangan Anak (Revisi)*. Prodi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2021). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License