COMMUNITY
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol. 01 No. 01, Maret 2021
e-ISSN: 2775-3441
p-ISSN: 2775-345X
https://journal.academiapublication.com/index.php/community

academiapublication.com
©2021

Pendidikan dan Pelatihan Desain Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif di SMAN Kembangbahu Lamongan

Yayuk Chayatun Machsunah[1*], Ety Youhanita[2], Ratna Nurdiana[3], Endah Yuliani[4]
[1234]Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
E-mail: yayukchayatunmachsunah@gmail.com[1*], etyyouhanita@yahoo.com[2], ratnanurdiana128@gmail.com[3], endahyuliani07@gmail.com[4]

Article Info

Received: 11 Januari 2021
Revised: 13 Januari 2021
Accepted: 16 Januari 2021
Available online: 17 Januari 2021

Keywords:
Power point
Video Pembelajaran Interaktif

p_ 2775-345X /e_2775-3441/
© 2020 The Authors. Published by Academia Publication. Ltd This is an open access article under the CC BY-SA license.

Abstract

This service activity aims to provide education and training for teachers at SMA Negeri Kembangbahu, Lamongan regency on making learning media by designing interactive videos. This is because video besides being used as entertainment media can also be used as a medium for education / learning. The method used is exposure (lectures) and direct practice by changing the power points that have been very familiar to the teacher in delivering material directly to students into interactive videos so that the learning material will be more interesting

To Cite this article:
Machsunah, Y.C., Youhanita, E., Nurdiana, R., Yuliana, E. (2021). Pendidikan dan Pelatihan Desain Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif di SMAN Kembangbahu Lamongan. *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,* Vol. 01 No. 01 Maret 2021. DOI: https://doi.org/10.57060/community.v1i01.8

PENDAHULUAN

SMAN Kembanbahu terletak di Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan. Jarak dengan kota kabupaten kurang lebih 15 km. Selama masa pandemi praktis pembelajaran dilakukan secara *online*. Ini tentu butuh kreatifitas dari guru sehingga pembelajaran tetap menarik bagi siswa. Karena pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar.(Wena, 2014). Pembelajaran yang menarik yaitu ketika siswa antusis dalam mengikuti pembelajaran(Anderson & Krathwohl, 2010). Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang akrab dengan siswa zaman sekarang. Video salah satunya, karena dengan video siswa dapat belajar secara langsung dan dapat diakses kapanpun.(Firmansyah, Agus, 2011). Dan media video atau disebuat juga audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Untuk itu focus pengabdian kami dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya kampus Lamongan adalah memberikan Pendidikan dan pelatihan bagi guru-guru di SMAN Kembangbahu dalam desain pengembangan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan media *microsoft Power Point* (PPT). Ini kami pilih karena hampir semua guru sudah menggunkaan PPT dalam penyampaian materi kepada siswa ketika pembelajaran secara langsung atau *offline* sebelum pandemic berlangsung.

Alasan kami memilih sasaran pengabdian di SMAN Kembangbahu karena sebelumnya mahasiswa prodi PPKn dan Pendidikan Ekonomi melakukan PPL1 di tempat yang sama dan informasi yang kami dapat dari mahasiswa bahwa tingkat kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran masih tergolong rendah. Untuk itu kami berharap dengan pengabdian ini dapat membantu memberikan Pendidikan dan pelatihan bagi guru di SMAN Kembangbahu dalam menghasilkan video pembelajaran.

METODE

Pelatihan dan Pendidikan ini dilaksanakan pada tanggal 24 november 2020 yang diikuti oleh semua guru dan staf SMA Negeri Kembangbahu. Pelatihan dilaksanakan dengan membuat video pembelajaran secara langsung dengan menggunakan *Power point.* Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

Gambar 1. Tahapan Pelatihan dan Pendidikan

1. Presentation (pemaparan)

   Pada tahapan ini, dijelaskan mengenai aplikasi *power point* yang selama ini sangat familiar bagi para guru yang akan diubah menjadi video pembelajaran dengan cara mudah.
2. Praktik

   Pada tahap praktik, peserta membuat video pembelajaran dari power point yang sudah dimiliki oleh para guru sesuai mata pelajarannya masing-masing, kemudian mengerjakan secara mandiri. Peserta yang kesulitan bisa langsung melakukan konsultasi hingga menghasilkan produk video pembelajaran yang interaktif seperti yang diharapkan.
3. Hasil

   Hasil dari video dari PPT ini ada dua. Yang pertama dengan iringan music dan yang ke dua dengan disertai suara pemaparan PPT. dan diharapkan peserta dapat mengerjakan keduanya sebagai produk Pendidikan dan pelatihan ini

HASIL

1. Tahap Awal

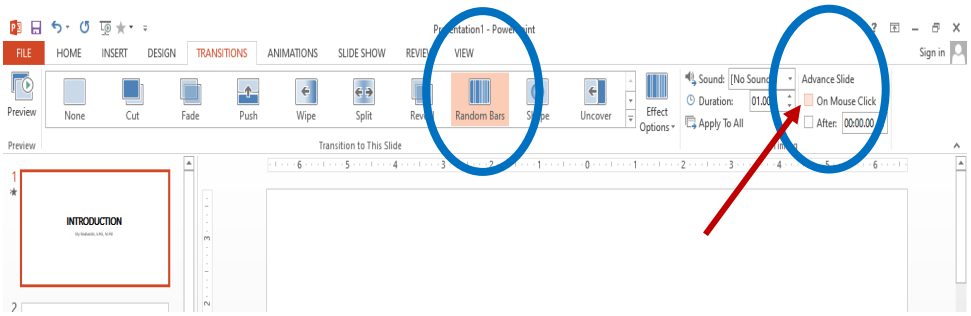
   Peserta membuka aplikasi power point yang ada di laptop masing-masing, dan membuka file yang telah disiapkan (dimiliki) sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan biasanya disampaikan ke siswa, ketika pembelajaran tatap muka atau offline.

Di tahap awal ini semua peserta telah siap dengan file power point yang dimiliki dan sangat antusias memulai Pendidikan dan pelatihan ini.

2. Tahap Animasi

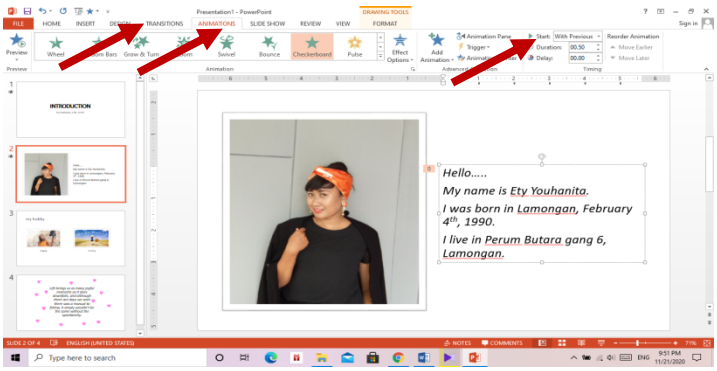
Setelah slide power point siap maka tahap selanjutnya adalah memberi animasi dengan menekan tools *"transition and animation"*

a. Slide satu akan diberikan efek transisi dengan tipe effek "Random Bars" dan pastikan tombol on mouse clik jangan di centang



Gambar 2. Tahap Animasi

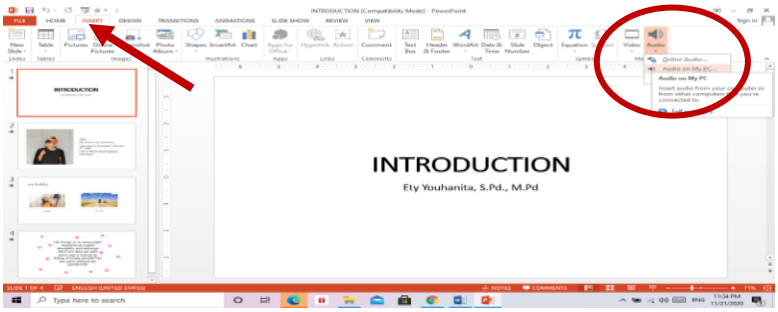
b. Slide kedua, ketiga dan keempat akan diberikan efek transisi dan animasi, sebagai berikut:
   1) Menggunakan efek transisi "Doors"untuk di aplikasikan pada slide kedua
   2) Sebelum memberikan efek animasi pada tulisan dan gambar maka klik terlebih dahulu gamba/tulisannya kemudian pilih animasi
   3) Tulisan menggunakan efek animasi pada tulisan my name….. menggunakan efek animasi "checkerboard" dan klik tombol start yang semula "on klik" diganti "with previous" agar animasi dapat berjalan tanpa harus di klik.
   4) Gambar menggunakan efek animasi pada foto dengan mengklik tombol "add animation" lalu pilih "more emphasis effects" dan pilih "Teeter" dan jangan lupa untuk mengklik tombol "on klik" menjadi "white previous"



Gambar 3. Efek Animasi

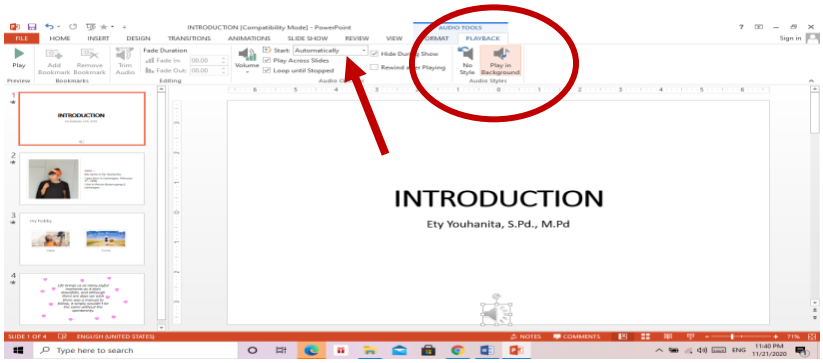
c. Tahap pemberian lagu
   1) Buka slide yang ingin diberikan lagu. Jika anda ingin lagu diputar saat presentasi dimulai, maka pilih *slide* pertama
   2) Klik tab *insert*, anda dapat memasukkan berkas MP3 dan WAV

3) Pada kelompok “media”, pilih “audio” dan kemudian klok opsi “audio from my pc”



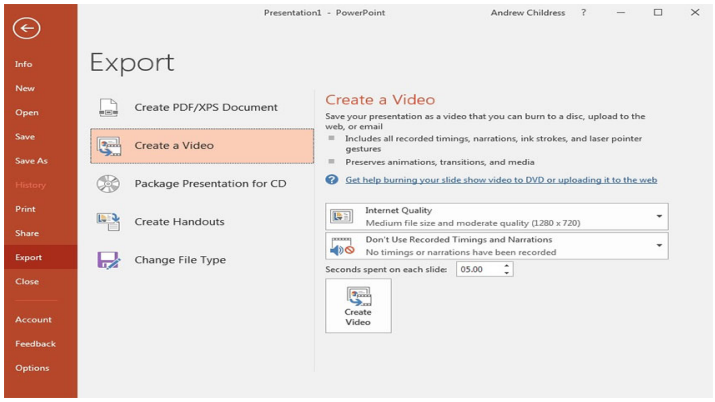
Gambar 4. Tahap Pemberian Lagu

4) Pilih berkas lagu yang ingin anda putar. Anda dapat memilih berkas MP3 atau WAV apa saja dari computer atau kadar jaringan
5) Klik tombol “automaticly” saat music sudah masuk, agar music dapat diputar secara otomatis dan pilih “ply in background” agar music terputar seluruh slide



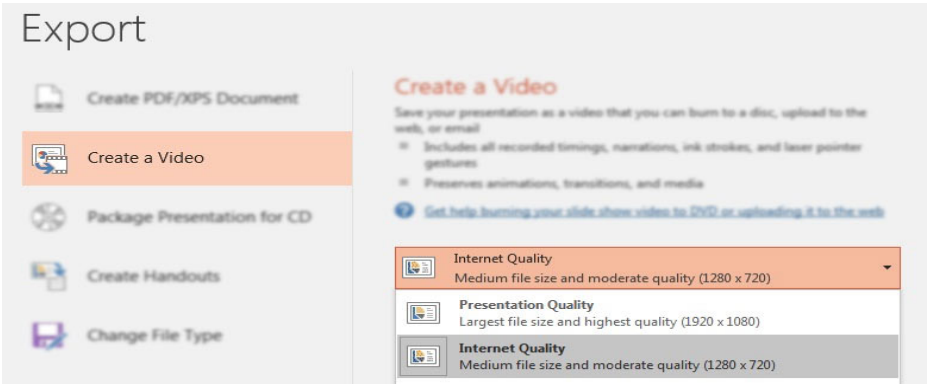
Gambar 5. Tahap pemutaran music secara otomatis

3. Tahap Penyimpanan
   a. Cara mengekspor power point ke video
      1) Buka opsi menu “file” kemudian “export” lalu “create a video”



Gambar 6. Tahap Penyimpanan

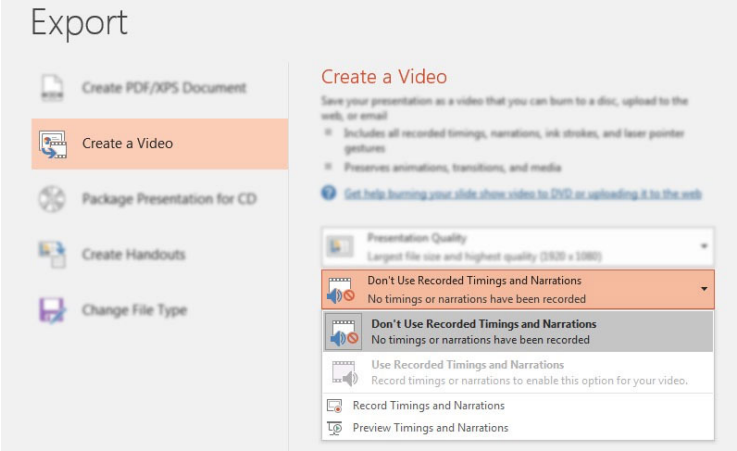
2) Dari menu yang ada pada gambar di atas ada dua kolom yang perlu dipahami, yaitu tentang mengontrol kualitas dan pemilihan waktu presentasi
3) Untuk menetapkan kualitas video power point maka anda harus memilih salah satu.



Gambar 7. Memilih Kualitas Video

- Presentation quality
  Bila ukuran file tetap kecil tidak ada objeknya, gunakan Presentation Quality. Ini akan membuat video yang terlihat sangat mendekati dengan presentasi asli anda bersamaan dengan file yang besar
- Internet quality
  Ini sangat ideal jika anda ingin mengunggah dengan cepat ke layanan sosial seperti Facebook atau Twitter. Menggunakan Kualitas Internet adalah jalan tengah yang bagus antara ukuran file dan kejelasan
- Low quality
  Ini adalah pilihan yang tepat saat anda mencoba menghemat ruang, seperti saat anda melampirkan video ke email
- Ect

4) Kontrol pemilihan waktu slide power point



Gambar 8. Pemilihan Waktu

- Don't use recorded timings and narrations
  Cukup tetapkan panjang waktu setiap slide untuk ditampilkan di video, seperti masing-masing 5 detik

- Use recorded timings and narrations
  Tentukan panjang waktu tertentu untuk setiap slide yang akan ditampilkan, dan secara opsional mencatat riwayat untuk versi video

5) Lalu pilih dan klik "create video"

b. Cara menyimpan power point menjadi video pembelajaran dengan narasi
   1) Siapkan materi power point yang sudah siap dengan animasi dan transisi
   2) Siapkan earphone yang digunakan untuk rekaman suara
   3) Buka aplikasi power point
      - Tampilkan slide yang sudah tersedia
      - Lalu masuk ke "file" menu "export"
      - Lalu pilih menu "creat a video"
      - Lalu di pilihan kolom kedua yang bawah pilih menu "record timings and narrations"
      - Lalu start recording
      - Saat presentasi power point tampil maka narasi sudah dapat anda buat sesuai dengan slide yang sudah tersedia. Narasi yang adadapat digunakan untuk menjelaskan slide seperti kita presentasi langsung di depan siswa
      - Setelah selesai maka klik kanan lalu pilih "end show" secara langsung akan menyimpan
      - Tahap terakhir adalah memilih menu "creat video" dan memberikan nama pada ppt yang akan disimpan dalam bentuk video

Dalam proses Pendidikan dan pelatihan ini terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain :

1. Beberapa peserta kurang terampil menguasai dalam mengoperasikan laptop.
2. Spesifikasi laptop yang dimiliki masih kurang memadai untuk penambahan efek audio dan penambahan suara
3. Ada beberapa peserta karena factor usia yang tidak mempunyai semangat lagi karena keterbatasan penglihatan.

Meskipun terdapat beberapa kendala, pelatihan ini menghasilkan 2 video dari masing-masing peserta yang sangat sederhana tetapi dengan sentuhan kreatif dan inovatif. Ada beberapa hasil video yang dihasilkan masih butuh perbaikan lanjutan, oleh karena itu peserta pelatihan meminta untuk diadakan pelatihan tahap berikutnya agar media pembelajaran berbasis video ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan untuk e-learning SMAN Kembangbahu Kab. Lamongan.

Gambar 9. Foto Kegiatan Pelatihan dan Pendidikan

DISKUSI

Secara keseluruhan hasil dari kegiatan ini adalah bertambahnya pengetahuan serta wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Kegiatan ini juga diharapkan dapat menambah ketrampilan guru agar dapat lebih meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran terutama di masa pandemic. Pemilihan media microfost power point (PPT) ini karena aspek power point yang sangat menonjol dalam aspek visualnya.(Elpira, 2015) dan media PPT selama ini sudah sangat familiar bagi guru di SMAN Kembangbahu. Dan dikembangkannya PPT menjadi video ini karena menurut Darmawan bahwa pembelajaran berbasis video dapat meningkatkian motivasi yang tinggi siswa untuk belajar karena menampilkan teks, gambar, video, suara dan animasi.(Darmawan, 2012)

KESIMPULAN

Dari pelaksanaan Pendidikan dan pelatihan ini dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa :

1. Guru harus siap dengan kemajuan teknologi yang merambah ke bidang Pendidikan.
2. Media pembelajaran dapat dibuat oleh siapapun dan dengan aplikasi yang paling sederhanapun dengan alat yang tidak terlalu kompleks
3. Sebaiknya untuk saat ini institusi Pendidikan mempunyai ruangan khusus dan alat yang memadai agar dapat digunakan guru-guru untuk membuat videp pembelajaran yang maksimal.

ACKNOWLEDGEMENTS

Tim penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat yaitu : 1. LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Direktur Operasional Universitas PGRI Adi Buana Kampus Lamongan, Kepala Sekolah SMAN Kembangbahu Lamongan dan para guru beserta staff SMAN Kembangbahu Kab. Lamongan, Tim dosen dan mahasiswa Prodi PKn dan Pendidikan Ekonomi yang telah membantu dalam kegiatan ini, yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.

DAFTAR REFERENSI

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, *300*(300), 0.

Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Elpira, N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *2*(1).

Firmansyah, Agus, dkk. (2011). *Remaja Digital; Learn, Play, Socialize, Participate.* Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wena, M. (2014). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasiona*. Bumi aksara.