

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEDERHANA: PPM BAGI GURU SDN SUMUR WELUT III/440 SURABAYA

Reza Rachmadtullah<sup>1)\*</sup>, Dian Kusmaharti<sup>2)</sup>, Pana Pramulia<sup>3)</sup>, Marianus Subandowo<sup>4)</sup>,

Wahyu Susiloningsih<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

\*Email: [reza@unipasby.ac.id](mailto:reza@unipasby.ac.id)

Informasi Artikel	Abstrak
<p><b>Kata kunci:</b> video, pengabdian, guru SD</p> <p>Diterima: 22-12-2021 Disetujui: 10-01-2022 Dipublikasikan: 27-01-2022</p>	<p>Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar. Perkembangan teknologi yang dimaksud salah satunya adalah media yang berbasis video pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi atau referensi yang digunakan guru maupun peserta didik. Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini adalah memberikan pelatihan dan workshop pengembangan video pembelajaran sederhana bagi guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Kegiatan ini dilaksanakan secara offline di ruang pertemuan SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Metode pelaksanaan workshop adalah dengan presentasi, pemodelan dan simulasi disertai tugas. Hasil kegiatan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini, yaitu: (1) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan sangat baik; (2) meningkatnya kreativitas guru dalam pengembangan video pembelajaran sederhana.</p>
	<p><b>Abstact</b></p> <p>Utilization of communication technology for educational activities, educational technology, and educational media is necessary in the context of teaching and learning. One of the technological developments in question is video-based learning media as a tool in delivering material or references used by teachers and students. The purpose of this Community Service (PPM) is to provide training and workshops on the development of simple learning videos for teachers at SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. This activity was carried out offline in the meeting room of SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. The method of implementing the workshop is by presentation, modeling and simulation accompanied by assignments. The results of this Community Service Activity (PPM), namely: (1) this community service activity was carried out very well; (2) increasing teacher creativity in developing simple learning videos.</p>

## **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi saat ini banyak sekali teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah salah satunya yaitu internet. Internet merupakan salah satu media komunikasi guna menambah pengalaman belajar bagi peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain internet, pemanfaatan teknologi informasi yang lainnya dapat berupa perangkat komputer, dan *smartphone*. Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk berupa peralatan hardware dan software yang disajikan telah memengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan (Fitzgerald, dkk, 2014; Rachmadtullah, dkk, 2020; Fanny, dkk, 2021).

Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar. Perkembangan teknologi yang dimaksud salah satunya adalah media yang berbasis video pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi atau referensi yang digunakan guru maupun peserta didik (Saputra, dkk, 2021). Video pembelajaran sedang menjadi perhatian utama dalam tiga tahun belakangan ini, persepsi dari “mahal, bagus untuk dimiliki” untuk strategi L & D, ke “nomal baru”. Bahkan dalam laporan perusahaan CGS 2017, ditemukan bahwa perubahan yang paling signifikan adalah media pembelajaran video. Tahun 2016, pelatihan dan instruktur berbasis web diikat 88% sebagai saluran yang paling banyak digunakan, dan video menempati urutan ke 3 yaitu dengan perolehan 74%. Tahun 2017, semua permainan berubah dan video masuk dalam saluran nomor 1 untuk pengiriman media pembelajaran.

Adapun alasan video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran antara lain (1) Penggunaan waktu kelas yang efisien, (2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik, (3) video dapat membantu menjelaskan materi dengan jelas (4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebut terpenuhi, dan (5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar (Fadilah & Bilda, 2019). Ini dapat dibuktikan dengan hasil dari beberapa penelitian atau artikel yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini menghasilkan suatu produk aplikasi pembelajaran berbasis komputer yang interaktif multimedia. Hasil dari

verifikasi ahli diketahui bahwa aplikasi komputer berbasis multimedia interaktif mendapat predikat yang layak untuk digunakan. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dalam belajar, peran multimedia berbasis komputer menjadi semakin penting di masa pelaksanaan belajar dari rumah, karena sistem multimedia terdiri dari komponen media (teks, gambar, grafik, animasi, audio dan video) dirancang untuk saling melengkapi sehingga menjadi sistem powerful dan tepat, suatu kesatuan menjadi lebih baik daripada jumlah bagian-bagiannya.

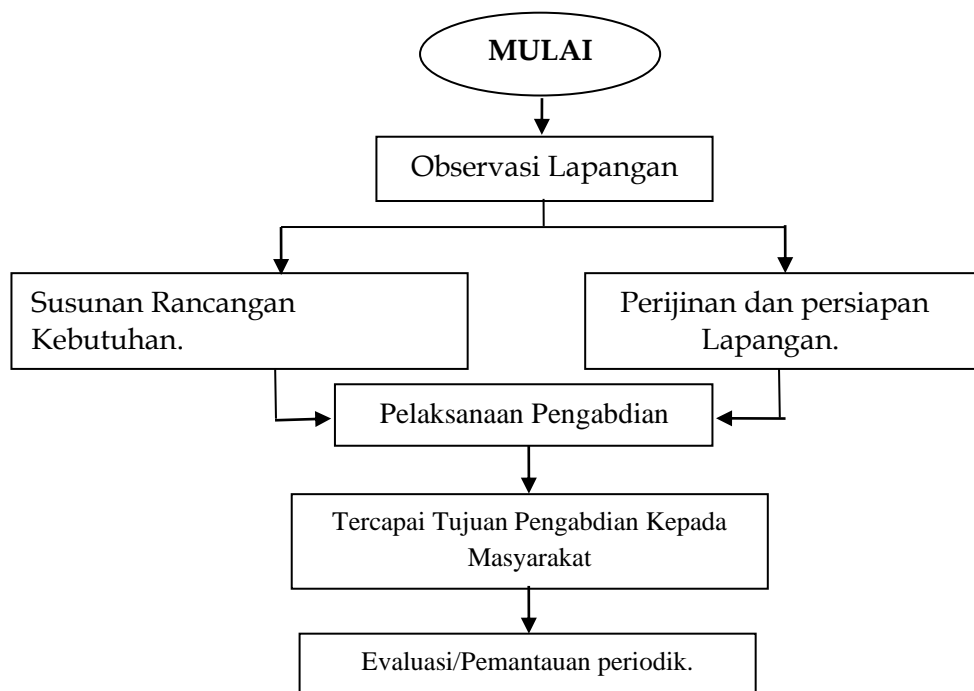
Berpijak pada pentingnya penerapan video pembelajaran, dengan demikian tim dosen PGSD Adi Buana Surabaya yang berpengalaman dalam penelitian melakukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Sederhana: PPM Bagi Guru SDN SUMUR WELUT III/440 Surabaya.

## **METODE**

Kelompok sasaran dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini adalah guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) dilaksanakan secara luring terbatas di SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober s/d 20 November 2021. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan workshop.

Metode pelaksanaan workshop adalah dengan presentasi, pemodelan dan simulasi disertai tugas. Presentasi merupakan sebuah metode penyampaian materi secara sistematis oleh pemateri tanpa menggunakan banyak media. Bahan presentasi adalah tentang pengembangan perangkat pembelajaran tematik berbasis ICT secara umum, dan pengembangan Video Pembelajaran Sederhana secara khusus. Kemudian instruktur berdiskusi dengan guru-guru, dengan memberikan contoh-contoh Video Pembelajaran Sederhana yang telah dikembangkan sebelumnya. Metode pemodelan merupakan metode memberikan contoh-contoh kepada peserta sehingga peserta dapat menirunya. Serta tim meminta guru untuk mendesain Video Pembelajaran Sederhana sesuai dengan kelas dan pembelajaran guru masing-masing. Metode penugasan adalah metode memberikan tugas kepada peserta agar dapat dikerjakan di luar waktu workshop. Instruktur menilai hasil kerja guru. Pada tahap akhir, guru diberikan angket kepuasan untuk menghitung *feedback* guru

terhadap pelaksanaan workshop. Berikut mekanisme pelaksanaan kegiatan PPM.



**Gambar 1.** Mekanisme pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Untuk mekanisme persiapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, yaitu: (1) Survey lapangan; (2) Negosiasi mitra; (3) Penyusunan proposal; (4) Pengurusan perijinan; (4) Sosialisasi dan Pelatihan kelompok sasaran; (5) Pendampingan operasional; (6) Pembuatan Laporan Pengabdian Masyarakat.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) ini dilaksanakan luring terbatas dengan mematuhi protokol kesehatan. Secara keseluruhan, kegiatan tersebut dilaksanakan pada 23 Oktober s/d 20 November 2021. Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* dengan diawali pemaparan materi, diskusi, dan *workshop* dengan pendampingan dosen saat kerja kelompok. Pelaksanaan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2021 dan seluruh pemateri dan beberapa mahasiswa yang terlibat hadir dalam *workshop*. *Workshop* dibagi dalam dua sesi untuk lima kegiatan. Sesi pertama materi pertama dimulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 09.00. Sesi dua materi kedua dimulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 10.30. Sesi pertama materi tiga dimulai pukul 10.30 sampai pukul 12.00. Setelah itu peserta dipersilakan untuk

ishoma yang kemudian dilanjutkan sesi dua materi empat pada pukul 13.00 sampai dengan pukul 14.00. Sesi dua kegiatan empat, yaitu *workshop* yang dilaksanakan pada pukul 14.00 sampai pukul 16.00. Kegiatan PPM tersebut dirinci sebagai berikut.

### **1. Hakikat Video Pembelajaran**

Materi hakikat video pembelajaran disampaikan Dr. Reza Rachmadtullah, S.Pd., M.Pd. Ruang lingkup materi berkaitan pengertian, karakter, prinsip, dan fungsi video pembelajaran, dan sedikit menyinggung tentang RPP terbaru. Materi disampaikan melalui *power point* dan 100% berupa teori untuk pemahaman. Dr. Reza Rachmadtullah, S.Pd., M.Pd., mempresentasikan mengenai Hakikat video pembelajaran selama tiga puluh menit (08.00 - 08.30).

Sisa waktu tiga puluh menit digunakan untuk tanya jawab, serta interaksi antara satu peserta dengan peserta lainnya. Peserta yang mengikuti *workshop* dapat dikatakan aktif melakukan diskusi. Pada materi pertama ini ada empat pertanyaan yang dibagi dalam dua sesi. Sesi pertama terdapat empat pertanyaan dan sesi dua terdapat satu pertanyaan. Sesi pertama ini diakhiri pukul 09.00.

### **2. Video Pembelajaran Sederhana**

Materi video pembelajaran sederhana disampaikan oleh Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd. Materi yang disampaikan mengacu pada kurikulum 2013 dan pembelajaran terpadu di sekolah dasar, serta kurikulum merdeka belajar. Pada kegiatan ini materi yang disampaikan, yaitu (1) cara membuat video pembelajaran menggunakan *power point*; dan (2) cara membuat video menggunakan android. Materi tentang video pembelajaran sederhana disampaikan selama enam puluh menit (09.00 - 10.00).

Sisa waktu tiga puluh menit digunakan untuk diskusi dan tanya jawab. Tanya jawab dibagi menjadi dua termin. Termin pertama lima belas menit dan termin dua lima belas menit. Termin pertama ada dua penanya, dan termin kedua ada dua penanya. Pertanyaan yang disampaikan peserta langsung berkaitan dengan implementasi video sederhana dalam pembelajaran. Sesi dua ini berakhir pukul 10.30.

### **3. Alat dan bahan pengembangan Video Pembelajaran**

Materi alat dan bahan pengembangan video pembelajaran disampaikan oleh Pana Pramulia, S.Pd., M.Pd. Materi yang disampaikan meliputi perangkat pendukung pembuatan dan pengembangan video sederhana. Materi tersebut disampaikan selama

enam puluh menit (10.30 – 11.30). Tiga puluh menit digunakan untuk diskusi dan tanya jawab. Pada sesi ini, tanya jawab dibagi menjadi dua termin. Peserta yang berpartisipasi bertanya dua orang pada termin pertama dan dua penanya pada termin kedua. Diskusi diakhiri pukul 12.00.

#### **4. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran**

Materi prosedur pengembangan video pembelajaran disampaikan oleh Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd. Materi yang disampaikan, di antaranya (1) Analisis kebutuhan; (2) Pengembangan produk; (3) Validasi ahli dan revisi; (4) Uji coba dan revisi; dan (5) Hasil produk. Materi tersebut disampaikan selama enam puluh menit (13.00 – 14.00). Tiga puluh menit digunakan untuk diskusi dan tanya jawab. Pada sesi ini, tanya jawab dibagi menjadi dua termin. Peserta yang berpartisipasi bertanya tiga orang pada termin pertama dan satu penanya pada termin kedua. Diskusi diakhiri pukul 14.00.

#### **5. *Workshop* Pengembangan Video Pembelajaran**

Berikutnya, pada pukul 14.00 sampai pukul 16.00 merupakan kegiatan *workshop*. Kegiatan *workshop* dipandu empat dosen yang telah memberikan materi. Para peserta diminta untuk membuat video pembelajaran dengan mengacu pada tingkatan kelas yang diajar masing-masing. Peserta diberi waktu seratus menit untuk menyusun video pembelajaran. Empat pemandu sangat aktif membantu kesulitan peserta dan para peserta yang kesulitan juga aktif bertanya. Pada pukul 15.20 para peserta berhasil menyelesaikan tugasnya. Pada pukul 15.20 sampai pukul 16.00 para peserta mempresentasikan hasil karyanya yang dikomentari empat pemandu.

Berakhirnya presentasi pembuatan video pembelajaran oleh para peserta, maka berakhir pula kegiatan *workshop* yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Sederhana: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Pada kegiatan berikutnya yang dilaksanakan pada tanggal 27 November 2021 para peserta akan belajar dan mengembangkan bahan ajar berbasis IT. Pada akhir kegiatan peserta diminta untuk menyiapkan bahan ajar dan perangkat pendukungnya untuk pertemuan berikutnya.

## **KESIMPULAN**

Video pembelajaran sedang menjadi perhatian utama dalam tiga tahun belakangan ini, persepsi dari “mahal, bagus untuk dimiliki” untuk strategi L & D, ke “nomal baru”. Bahkan dalam laporan perusahaan CGS 2017, ditemukan bahwa perubahan yang paling signifikan adalah media pembelajaran video. Tahun 2016, pelatihan dan instruktur berbasis web diikat 88% sebagai saluran yang paling banyak digunakan, dan video menempati urutan ke 3 yaitu dengan perolehan 74%. Tahun 2017, semua permainan berubah dan video masuk dalam saluran nomor 1 untuk pengiriman media pembelajaran. Adapun alasan video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran antara lain (1) Penggunaan waktu kelas yang efisien, (2) video pembelajaran sederhana, (3) video dapat membantu menjelaskan materi dengan jelas (4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebut terpenuhi, dan (5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, tim dosen Program Studi PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya melaksanakan PPM mengenalkan dan memahami pengembangan video pembelajaran sederhana: bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. PPM dilaksanakan selama satu hari (dua sesi). Materi yang disampaikan pada sesi pertama meliputi (1) Hakikat video pembelajaran; (2) Video pembelajaran sederhana; (3) Alat dan bahan pengembangan video pembelajaran. Pada sesi kedua materi yang disampaikan, yaitu prosedur pengembangan video pembelajaran dan dilanjutkan *workshop* pengembangan video pembelajaran.

Berakhirnya pelaksanaan program PPM Program Studi PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Sederhana: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya ini dapat menyelesaikan permasalahan guru dalam menyusun dan mengembangkan video pembelajaran, serta mengelaborasi pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan pemahaman berdasarkan presentasi dan tugas yang dilakukan peserta.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pelaksana kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini berterima kasih kepada LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah mendukung dan memberikan

izin pelaksanaan. Terima kasih tak terhingga juga untuk Kepala SDN Sumur Welut III/440 Surabaya, Ibu Ratnawati, M.M yang telak mendukung terlaksananya kegiatan ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.
- Fanny, A. M., Kusmaharti, D., & Setiawan, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PPM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati. *Manggali*, 1(2), 137-149.
- Fitzgerald, M., Kruschwitz, N., Bonnet, D., & Welch, M. (2014). Embracing digital technology: A new strategic imperative. *MIT sloan management review*, 55(2), 1.
- Rachmadtullah, R., Yustitia, V., Setiawan, B., Mahya Fanny, A., Pramulia, P., Susiloningsih, W., ... & Ardhian, T. (2020). The Challenge Of Elementary School Teachers To Encounter Superior Generation In The 4.0 Industrial Revolution: Study Literature. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(4), 1879-1882.
- Saputra, N., Hikmah, N., Saputra, M., Wahab, A., & Junaedi, J. (2021). Implementation of Online Learning Using Online Media, During the Covid 19 Pandemic. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 1802-1808.