



Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Masa Pandemi

Mulyadi ✉, Pandu Purwandaru, Ambar Mulyono, Lu'lu Purwaningrum, Rahmanu Widayat, Anung B. Studyanto, IF Bambang Sulistyono

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Jl. Ir. Sutami No.36, Ketingan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Indonesia

| mulyadi@staff.uns.ac.id ✉ | DOI : <https://doi.org/10.37729/abdimas.v6i1.1703> |

Abstrak

Pandemi yang terjadi karena virus corona (Covid-19) memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Secara khusus pengaruhnya pada proses pembelajaran di SMK Negeri 3 Sukoharjo, yang sebelumnya dilakukan dengan tatap muka terpaksa harus dilaksanakan dengan daring. Pembelajaran daring membutuhkan dukungan kemampuan merancang dan membuat media pembelajaran yang sesuai yaitu diantaranya adalah video pembelajaran. Atas permasalahan itulah maka diperlukan peningkatan kemampuan para guru untuk merancang dan membuat video pembelajaran. Tujuannya adalah agar pembelajaran yang dilakukan dapat lebih efektif dan menarik. Metode pelatihan dengan materi utama pengembangan video pembelajaran dipilih untuk menjawab permasalahan ini. Kegiatan ini dilaksanakan di lingkungan SMK Negeri 3 Sukoharjo. Pelatihan dilaksanakan dengan materi utama teknik pengambilan gambar dan dilanjutkan dengan penerapan aplikasi video pembelajaran Open Broadcaster Software (OBS) Studio dengan didukung presentasi powerpoint yang telah dimiliki oleh para guru. Pada pelatihan juga disediakan waktu konsultasi para guru yang telah membuat video pembelajaran sebelumnya. Dari pelatihan yang dilaksanakan dapat diketahui minat para guru yang sangat besar. Sementara secara konten, para guru lebih berminat dengan video pembelajaran yang bersifat tutorial praktik. Hal ini karena latar belakang kompetensi kejuruan yang dimiliki. Pada kegiatan ini disimpulkan bahwa bentuk-bentuk pelatihan yang mendukung kompetensi mengajar sangat dibutuhkan para guru di masa Pandemi ini, baik terkait substansi pembelajaran, maupun media pembelajarannya.

Kata Kunci: Pelatihan, Video pembelajaran, OBS



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Pendahuluan

Pada UU Sisdiknas Th 2003 disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya bahwa pendidikan yang dilakukan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang baik. Selain itu, peserta didik harus diarahkan dengan metode-metode tertentu agar aktif mengembangkan potensi dirinya. Demikian juga dengan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan yang saat ini mulai mendapat perhatian dari pemerintah. Namun

situasi dan kondisi beserta permasalahan di lapangan masih di luar perkiraan dan sering luput dari perhatian.

Pandemi dengan menyebarnya virus Corona atau Covid-19 yang telah terjadi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan (Firmansyah & Kardina, 2020; Yunitasari & Hanifah, 2020; Setiawan *et al.*, 2020). Pada ranah regulasi, keluar berbagai peraturan perundangan yang mengubah sistem kerja pengajar hingga terkait pelaksanaan belajar mengajar di sekolah-sekolah. Secara khusus pandemi juga mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran diantaranya adalah diberlakukannya Pembelajaran Jarak Jauh atau PJJ (Winanti, P.S., 2020) yang didukung dengan model pembelajaran daring (Novianti *et al.*, 2020; Padila C., 2020).

Secara konsep (Megawanti, P., 2020) menjelaskan tentang karakteristik PJJ yang menonjol yaitu keterpisahan kegiatan pengajaran dari kegiatan belajar, baik karena faktor jarak, waktu atau kombinasi keduanya. Selain itu juga terdapat pemanfaatan berbagai media untuk keperluan komunikasi, sedangkan pada pelaksanaannya banyak kendala dan hambatan yang muncul. (Furkan, F., *et al.*, 2021; Arifa, 2020) menyebutkan hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan PJJ antara lain berkaitan dengan kesiapan sumber daya manusia, kurang jelasnya arahan pemerintah daerah, belum adanya kurikulum yang tepat, dan keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya dukungan teknologi dan jaringan internet. Berbagai riset lain tentang problematika yang berkembang dalam penerapan PJJ dan pembelajaran daring telah dilakukan di berbagai tingkat pendidikan (Asmuni, 2020; Widodo, A., & Nursaptini, N., 2020). Permasalahan yang sering mengemuka adalah sarana prasarana dan jaringan internet. Sedangkan teknologi menjadi unsur yang sangat berperan dalam pelaksanaan pembelajaran daring (Salsabila *et al.*, 2020). Dalam penerapannya, teknologi berupa media sosial juga sangat penting perannya, sehingga untuk mendukung keduanya dibutuhkan unsur lain yang sangat berpengaruh pada hasil komunikasi via media daring, yaitu video pembelajaran. Secara khusus terkait kompetensi pengajar, (Desnita & Novisya, 2020) menemukan faktor rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran diperoleh; diantaranya adalah minimnya keterampilan guru dalam menggunakan media berupa teknologi akibat kurang tersedianya pelatihan dalam membuat media. Beberapa penelitian lain tentang penerapan video dalam pembelajaran daring telah dilaksanakan oleh (Asmuni, 2020) yang meneliti penggunaan video dan penerapan *discovery learning*, sementara itu (Salsabila *et al.*, 2020) meneliti tentang teknologi dalam dukungannya terhadap pembelajaran diantaranya dengan video pembelajaran. Kajian lain dilakukan oleh (Qurrotaini *et al.*, 2020) meneliti penerapan video dalam aplikasinya dengan *software* Powtoon; sedangkan (Arianta *et al.*, 2020) meneliti video pembelajaran dalam konteks posisinya terhadap peran guru.

Secara khusus, dari hasil komunikasi dan penjajagan awal, terkait kemampuan pengembangan media pembelajaran, para guru di sekolah-sekolah menengah kejuruan (SMK) di Kabupaten Sukoharjo berada dalam kondisi yang sama di daerah lain. Sarana prasarana audio visual sudah ada walaupun belum dimanfaatkan secara maksimal karena kemampuan para guru yang masih rendah. Dalam pengembangan media, membutuhkan guru yang dapat menguasai perancangan dan ketrampilan pembuatan video pembelajaran. Situasi dan kondisi inilah yang memunculkan ide program pengabdian masyarakat dengan mengadakan pelatihan perancangan dan pembuatan video pembelajaran untuk para guru Sekolah Menengah Kejuruan.

2. Metode

Metode kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan peningkatan kompetensi guru dengan bentuk pelatihan secara langsung. Kegiatan secara luring dengan tetap mempersyaratkan protokol kesehatan dipilih mengingat dianggap sebagai kebutuhan yang mendesak untuk membantu penyiapan materi daring di masa Pandemi Covid-19. Kegiatan dilaksanakan dengan memilih Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 3 Kabupaten Sukoharjo sebagai mitra pengabdian masyarakat. Waktu pelaksanaan kegiatan adalah tanggal 7 Agustus 2020 di ruang Multimedia.

Pada kegiatan ini mempersyaratkan para guru membawa alat pendukung yaitu laptop dan *smartphone* masing-masing. Pemateri pada pelatihan ini dipilih dari praktisi pengembangan media pembelajaran dan TIK untuk pembelajaran. Pada pelaksanaannya dibantu oleh beberapa dosen peserta pengabdian dan mahasiswa. Peta kompetensi pelatihan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Peta kompetensi pelatihan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan mekanisme pelaksanaan sebagai berikut: 1. Komunikasi awal untuk menjajagi kemungkinan pelaksanaan pengabdian dan permasalahan, 2. Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan, 3. Persiapan teknis menuju pelaksanaan, 4. Pelaksanaan pelatihan, 5. Evaluasi dan penyusunan laporan. Mekanisme ini terjadi beberapa kali perubahan terkait materi, waktu, dan lokasi pelaksanaan, Hal ini disebabkan oleh adanya Pandemi Covid-19, namun akhirnya dapat terlaksana dengan baik.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini mengambil tempat di ruang multimedia di kompleks Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Sukoharjo Jawa Tengah. Ruang telah dilengkapi dengan fasilitas LCD Proyektor dan Jaringan WIFI. Sedangkan urutan agenda adalah: 1. Persiapan, 2. Registrasi peserta, 3. Pembukaan, 4. Sambutan-sambutan, 5. Pelaksanaan pelatihan, 6. Tanya jawab, 7. Penutup.

Agenda persiapan dilaksanakan di 2 (dua) ruang. Persiapan teknis dilaksanakan di Ruang Multimedia yang akan digunakan sebagai lokasi pelatihan. Sementara itu, diskusi singkat dengan unsur Pimpinan Sekolah dilaksanakan di ruang Kepala Sekolah. Persiapan substantif dari Tim Pengabdian bersama pemateri utama telah dilaksanakan sehari sebelumnya. Hal ini untuk mengantisipasi kesulitan teknis maupun kesepakatan detail materi yang akan disampaikan. Pada diskusi dibahas berbagai hal terkait orientasi terhadap kondisi terakhir para peserta terutama terkait Pandemi Covid-19. Juga dibahas segala kemungkinan kerjasama lanjutan dari kegiatan ini.

Peserta dari kegiatan ini adalah perwakilan guru dari 5 jurusan yang ada. Animo dari para guru sebenarnya sangat besar, namun karena kondisi Pandemi akhirnya peserta dibatasi hanya perwakilan saja. Pada pelaksanaannya, peserta dibagi dalam 3 (tiga) kelompok yaitu kelompok I adalah para guru dari Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, kelompok II dari Jurusan Perhotelan dan Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga, sedangkan kelompok III dari Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran dan Tata Boga. Pembagian kelompok ini bertujuan selain untuk pemerataan peserta, juga untuk memudahkan posisi duduk di lokasi pelaksanaan. Semua peserta datang tepat waktu langsung duduk di tempat yang telah disediakan dengan membawa laptop dan smartphone masing-masing.

Acara seremonial berupa pembukaan oleh MC yaitu ibu Nurul Widayati dari jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Setelah itu dilanjutkan dengan sambutan dari Wakil Kepala Sekolah karena saat itu Kepala Sekolah sedang berhalangan untuk hadir. Acara ini dilanjutkan sambutan dari Kepala Program Studi Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta yaitu Mulyadi, S.Sn., M.Ds. Kegiatan pelatihan ditunjukkan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Kegiatan pelatihan

Materi pengantar diberikan oleh Mulyadi S.Sn., M.Ds., tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan secara umum diantaranya yaitu tentang komunikasi pembelajaran yang prosesnya harus dioptimalkan. Optimalisasi proses pembelajaran dapat dicapai dengan mengefektifkan komunikasi dalam pembelajaran. Diantaranya dengan pembuatan video pembelajaran yang dipastikan memudahkan peserta didik dalam mengikuti pelajaran, apalagi dalam kondisi Pandemi di mana semua pelajaran dilaksanakan dengan Daring atau Dalam Jaringan. Acara inti pelatihan dilaksanakan secara langsung oleh pemateri pelatihan Devit Azhari S.Pd., dari Sekolah Menengah Kejuruan Informatika Terpadu Surakarta. Agenda awal diisi dengan pengenalan alat-alat yang digunakan. Mulai dari laptop yang bisa digunakan hingga *smartphone* terkait dengan spesifikasi teknisnya. Dimulai dari spesifikasi terendah yang masih bisa digunakan hingga spesifikasi yang terbaik. Juga terkait dengan kamera yang terintegrasi dalam laptop. Selain itu juga diperiksa kondisi *microphone* dari laptop karena video yang akan dibuat menggunakan suara dari masing-masing peserta sendiri. Semua dicek kondisi dan kesiapannya. Pemateri memandu pengaktifan serta *setting*-nya dibantu beberapa mahasiswa. Untuk mendukung pengambilan gambarnya juga diajarkan menggunakan kamera yang terintegrasi pada *smartphone*. Hal ini sebagai alternatif karena kamera pada *smartphone* rata-rata sudah dalam relousi yang paling baik.

Kegiatan dilanjutkan dengan teknis pengambilan gambar dengan baik dengan kamera DSLR maupun dengan kamera *smartphone*. Sudut pengambilan gambar menjadi titik awal dari teknik ini. Lalu disempurnakan dengan penambahan pencahayaan yang cukup. Pencahayaan terdiri dari 3 (tiga) jenis yaitu pencahayaan utama, pencahayaan belakang, dan pencahayaan isi. Ketiganya sangat penting agar tampilan video terasa jelas dan terasa 3 dimensinya. Pelaksanaan tutorial dapat ditunjukkan pada [Gambar 3](#).

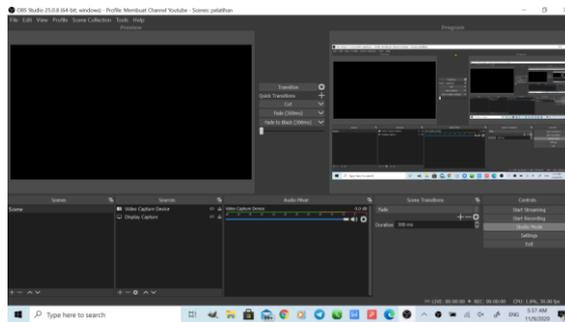


Gambar 3. Penjelasan tutorial dan asistensi kepada peserta

Materi berikutnya adalah tentang aplikasi atau program komputer yang digunakan untuk membuat video pembelajaran secara langsung yaitu aplikasi OBS (*Open Broadcaster Software*) Studio. OBS Studio merupakan aplikasi *video recording* dan *live streaming* yang gratis serta *open source*. Gratis artinya aplikasi ini bebas di unduh dan digunakan. *Open source* artinya aplikasi ini dilengkapi dengan *source code*-nya sehingga kita dapat berkontribusi untuk melakukan pengembangan. Seluruh peserta diminta mendownload aplikasi ini secara langsung dari internet. Untuk mempermudah dan mempercepat proses, panitia telah mempersiapkan aplikasi dalam *flashdisk*. Permasalahan muncul ketika laptop peserta ternyata sebagian masih laptop lama dengan spesifikasi 32 bit. Oleh karenanya panitia mengunduh dulu aplikasi OBS 32 bit dan membagi ke peserta dalam beberapa *flashdisk*. Tahapan ini diselesaikan

hingga penginstalan selesai sempurna di laptop peserta. Beberapa peserta karena alasan teknis tidak bisa diinstal maka terpaksa mengikuti pelatihan bersama dengan peserta lain dengan 1 laptop. Setelah itu, sesi berikutnya adalah tentang materi presentasi pelajaran dengan *Microsoft PowerPoint*. Seluruh peserta diminta memilih materi presentasi yang dimiliki lalu dibuka dan disiapkan untuk digunakan sebagai materi utama videonya. Beberapa peserta diberi waktu memperbaiki sejenak presentasinya. Hal ini dimaksudkan agar video yang dibuat dapat langsung digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

Pada materi tentang OBS dijelaskan tentang fungsi dan kegunaan tiap-tiap tombol atau *toolbar* dan menu-menu pada OBS. Layar *preview* digunakan untuk melihat bahan kasar dari file multimedia yang akan digunakan. Layar *Program* digunakan untuk melihat hasil sementara dari video yang dibuat. Layar *Scene* adalah daftar atau kumpulan dari bahan video yang digunakan. Bagian *Source* adalah tempat pengaturan bahan-bahan kasar yang ada serta sumbernya, diantaranya adalah bahan video, bahan suara, tambahan suara, tambahan video, dan sebagainya. Bagian *audio mixer* adalah tempat pengaturan suara yang digunakan. *Scene transition* adalah tempat pengaturan jeda antar layar atau video. Menu *control* dan semua yang dibawahnya digunakan untuk mengatur sistem OBS itu sendiri. Tampilan layar OBS disajikan pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Capture screen OBS

Selanjutnya seluruh peserta diminta memasukkan bahan presentasi *Power Point* yang telah disiapkan. Lalu mengaktifkan kamera laptop atau melalui kamera smartphone. Setelah itu tiap slide dimunculkan dalam layar sementara OBS. Layar tangkapan (*capture*) dari kamera kemudian dimunculkan di layar video sementara. Selanjutnya diatur komposisi dari aspek ukuran besaran dan tinggi rendah serta kanan kiri kamera tangkapan di depan layar powerpoint. Setelah siap maka peserta diminta klik tombol shortcut untuk merekam yang secara default menggunakan tombol **Control+Shift+S**. Peserta lalu menjelaskan slide yang telah ditampilkan. Dengan cara sederhana ini akhirnya dapat dihasilkan video pembelajaran sederhana, seperti ditunjukkan pada [Gambar 5](#).



Gambar 5. Capture screen chanel Youtube peserta

Pada pelatihan ini para peserta juga berkesempatan konsultasi tentang beberapa video yang pernah dibuat. Yang menarik adalah yang membuat video tentang tata boga. Bu Dewi Ambarwati mengkonsultasikan tentang video yang pernah dibuat dan sudah diunggah di channel Youtube beliau seperti ditunjukkan pada Gambar 5. Secara umum, setelah melihat antusiasme para peserta, para pihak sekolah sebagai mitra menghendaki penyelenggaraan pelatihan khususnya untuk para guru yang belum mendapatkan kesempatan mengikuti pelatihan ini. Untuk merespon hal tersebut, pelatih memberi kesempatan kepada peserta dan para guru lain untuk konsultasi secara informal di kesempatan yang lain secara *online*.

4. Kesimpulan

Pelatihan video ini mendapatkan respon yang baik dari sekolah khususnya para peserta. Hal ini dimungkinkan karena sangat sesuai dengan situasi dan kondisi pandemi yang menyebabkan proses belajar mengajar dengan model daring. Modal kemampuan membuat video diharapkan dapat mendukung penyiapan materi yang lebih menarik bagi siswa, sehingga disimpulkan bahwa pelatihan seperti ini cukup mampu menjawab permasalahan peningkatan kompetensi para guru SMK yang dikeluhkan banyak pihak.

Daftar Pustaka

- Arianta, I. G. N., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2021, August). Kajian Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran* (Vol. 1, No. 1, pp. 717-731).
- Arifa, Fieka Nurul (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat Covid-19. *Info Singkat* Vol. XII, No. 7/1/Puslit/April/2020
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288.
- Astuti, I. P., Buntoro, G. A., & Ariyadi, D. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Untuk Pembuatan Buket Bunga dan Cara Pemasarannya. *Warta LPM*, 21(2), 6-10.
- Desnita, Novisya, Dira (2020). Analisis Kebutuhan pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis CTL Pada Materi Fluida, *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 4(2), 141-154, 2020
- Furkan, F., Sya, A., Purwanto, A., & Astra, I. M. (2021). Tantangan Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3877-3883.
- Firmansyah, Y., & Kardina, F. (2020). Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi Covid-19 Terhadap Pengelolaan Sekolah dan Peserta Didik. *Buana Ilmu*, 4(2), 99-112.
- Harismah, K. (2017). Pemanfaatan Daun Salam (*Eugenia Polyantha*) Sebagai Obat Herbal Dan Rempah Penyedap Makanan. *Warta Lpm*, 19(2), 110-118.
- Megawanti, P. (2020). Persepsi Peserta Didik Terhadap PJJ pada Masa Pandemi Covid 19. Faktor: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 75-82.
- Novianti, E., Fatkhia, A. R., & Nuryana, Z. (2020). Analisis Kebijakan Pembelajaran PAI di Masa Pandemi: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 201-212.
- Padila, C. (2020). Dampak Pandemi terhadap Pembelajaran di Era Pandemic Covid-19. *PAKAR Pendidikan*, 18(2), 88-93.

- Poppy S. Winanti, Paska B. Darmawan dan Treviliana E. Putri. (2020). BAB 2 Komparasi Kebijakan Negara: Menakar Kesiapan dan Kesigapan Menangani COVID-19. Yogyakarta
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sudi, V. H., & Nurmalia, L. (2020, December). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198.
- Setiawan, A., Saputra, H. A., & Muksin, D. (2020). Pandemi Covid-19 Dampak Ekonomi di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pemerintahan dan Kebijakan (JPK)*, 1(2), 94-103.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no.20 Tahun 2003
- Warsita, Bambang, (2007) Peranan TIK Dalam Penyelenggaraan PJJ, *Jurnal Teknodik*, No.20/XI/TEKNODIK/ APRIL/2007 , ISSN: 0854-915X
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Problematika Pembelajaran Daring Dalam Perspektif Mahasiswa. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 100-115.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.