



Artikel ini terdapat di <http://journal.uim.ac.id/index.php/darmabakti>

DARMABAKTI

Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Pelatihan Penyusunan Bahan Pembelajaran Berbasis Digital di SMA Negeri 1 Bahodopi

Moh. Azhar Afandy¹, Muh. Azis Albar. J¹, Ardiansah¹, Aditya Perdana Putra¹, Aditiyo Tri Saputra¹, Arif Rahman¹, Fikrah Dian Indrawati Sawali^{1,*}

¹Program Studi Teknik Kimia Mineral, Politeknik Industri Logam Morowali

Alamat e-mail: fikrah@pilm.ac.id

Informasi Artikel

Kata Kunci :
digital
pendidikan
pembelajaran
video

Keyword :
*Waste sorting
digital
education
larning
video*

Abstrak

Peningkatan aktivitas mengajar secara daring terlebih saat masa darurat penyebaran virus COVID – 19 melanda, membuat tenaga pendidik utamanya seorang guru sangat terbantu apabila memiliki kecakapan dalam penggunaan teknologi, untuk menjangkau para murid yang melaksanakan pembelajaran dari rumah. Oleh karena itu, perlu diadakannya peningkatan kompetensi guru dalam bidang digital education sesuai dengan era saat ini. Berdasarkan kendala yang dimiliki mitra yaitu kurangnya keterampilan SDM (guru) dalam mengolah media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar siswa, agar siswa dapat memahami pembelajaran meskipun menggunakan sistem belajar online utamanya di SMA Negeri 1 Bahodopi. Sesuai pelaksanaannya, Kegiatan peningkatan kompetensi guru di SMA Negeri 1 Bahadopi telah terlaksana dengan baik, Dimana pada pelaksanaannya Guru telah teredukasi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Abstract

The surge in online instructional endeavors, particularly during the critical era of the COVID-19 pandemic, underscores the importance of educators, especially teachers, possessing technological proficiency to effectively engage students in remote learning. Hence, it is imperative to enhance teachers' proficiency in the realm of digital education to align with the present period. Considering the limitations faced by partners, specifically the absence of teachers with digital literacy skills to create digital learning materials that enhance student engagement in the learning process, the objective is to ensure students comprehend the content even when utilizing an online learning platform, particularly at SMA Negeri 1 Bahodopi. The activities aimed at enhancing teacher competence at SMA Negeri 1 Bahadopi have been effectively executed. In accordance with its implementation, activities to improve teacher competence at SMA Negeri 1 Bahadopi have been carried out well, where, in its implementation, teachers have been educated about the importance of utilizing technology in the teaching and learning process.

1. Pendahuluan

Guru sebagai tonggak pertama dalam ilmu pendidikan haruslah memiliki kemampuan yang nantinya dapat disalurkan kepada para siswa secara baik dan benar (Angin, 2013). Profesi guru merupakan bidang pekerjaan khusus yang dilaksanakan berdasarkan prinsip profesionalitas memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat. Guru dituntut untuk mampu, profesional di bidangnya, meningkatkan potensi diri secara berkelanjutan memutakhirkan pengetahuannya sesuai dengan perkembangan zaman (Rivalina, 2015). Keberadaan guru yang profesional dan berkompeten merupakan suatu keharusan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Guru yang profesional mampu mencerminkan sosok keguruannya dengan wawasan yang luas dan memiliki sejumlah kompetensi yang menunjang tugasnya (Jamin, 2018). Guru adalah bagian penting dari integrasi konsep pendidikan dan teknologi. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang teknologi pendidikan, terutama mengenai persiapan materi pembelajaran digital. Dengan demikian, akan lebih mudah untuk menciptakan lingkungan belajar yang konstruktif (Şimşek & Yazıcı, 2021).

Dalam rangka meningkatkan kemampuan dan kompetensi guru dalam melaksanakan tugas profesinya, maka peningkatan kemampuan dan kompetensi guru dapat dilakukan dengan mencakup kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk perbaikan dan pertumbuhan kemampuan (*abilities*), sikap (*attitude*), dan keterampilan (*skill*) harus dilakukan. Seorang pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pendidik idealnya menguasai terlebih dahulu penguasaan teknologi dari pada peserta didik. Titik temu antara guru dan murid akan

pincang apabila keduanya tidak bertemu dalam satu titik yang sama. Guru berbicara 3.0 sementara murid sudah di 4.0. Tantangan guru semakin berat dikarenakan penguasaan teknologi berperan dalam menciptakan kualitas pendidik, yang pada akhirnya berimbas pula pada kualitas lulusan peserta didik. Lebih lanjut dikatakan bahwa Revolusi Industri 4.0 menuntut pendidikan tidak hanya berbicara pada aspek pemerataan pendidikan, namun juga pemerataan mutu Pendidikan (Hibana & Surahman, 2021).

Setelah Pandemi Covid - 19 melanda, ada berbagai perubahan yang terjadi dalam penyelenggaraan belajar mengajar, hal ini menuntut para guru sebagai tenaga pendidik di sekolah harus melakukan berbagai cara untuk menarik minat belajar siswa terutama dalam bidang media pembelajaran secara digital. Pembelajaran digital dan teknologi pendukungnya dapat membantu guru untuk memajukan pembelajaran, kecukupan materi dalam pembelajaran, dan menciptakan peluang untuk keterlibatan sosial dan emosional. Manfaat-manfaat ini manfaat ini dapat diperoleh ketika guru dan siswa berada di dalam kelas atau ketika guru mengajar siswa yang sedang belajar di rumah. Untuk mencapai tujuan-tujuan ini, akses ke perangkat dan internet harus tersedia untuk guru dan semua siswa, dan pembelajaran digital harus secepat dan dapat dipertanggungjawabkan (U.S. Department of Education, 2020). Menurut Studi yang dilaksanakan oleh Windarsih dkk (Windarsih et al., 2022) bahwa dengan semakin berkembang pesat teknologi harus beriringan dengan kecakapan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses belajar mengajar, begitu pula dengan yang terjadi pada SMA Negeri 1 Bahodopi sehingga seorang Guru dituntut harus mahir dalam mengolah bahan pembelajaran yang ada di buku, menjadi bahan pembelajaran secara digital. Oleh karena itu,

perlu diadakannya peningkatan kompetensi guru dalam bidang *digital education* sesuai dengan era saat ini.

Berdasarkan kendala yang dimiliki mitra yaitu kurangnya keterampilan SDM (guru) dalam mengolah media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar siswa, agar siswa dapat memahami pembelajaran meskipun menggunakan sistem belajar online. Materi instruksional digital memiliki potensi untuk meningkatkan interaktivitas individu, guru diharapkan untuk menggunakan materi digital ini dalam digital ini dalam pengajaran, bahkan ketika sebagian besar pengajaran dilakukan secara langsung (Rice & Ortiz, 2021). Selain itu dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan pembelajaran berbasis digital. Pelaksanaan pelatihan ini merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu guru sebagai tenaga pendidik dalam meningkatkan kemampuan secara profesional dan diharapkan dapat mengatasi tantangan dalam industri 4.0. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas lingkungan belajar-mengajar dengan konsep teknologi pendidikan yang muncul dengan memadukan konsep pendidikan dan teknologi (Şimşek & Yazıcı, 2021).

2. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat pada SMA Negeri 1 Bahodopi dengan konsep pemberian bimbingan pelatihan kepada seluruh tenaga pendidik pada SMA Negeri 1 Bahodopi. Kegiatan ini dilaksanakan selama 6 bulan terhitung sejak Minggu ke 2 bulan Mei- Minggu Ke 2 bulan desember tahun 2022 dengan jumlah 1 kali pertemuan tiap bulannya dengan hari pelaksanaan yang tentatif sesuai dengan jadwal yang tersedia dari tenaga pendidik di

lingkungan SMA Negeri 1 Bahodopi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan beberapa langkah, yakni: 1) Persiapan kegiatan pelatihan, 2) Materi, 3) Simulasi, 4) Review kegiatan, 5) Pemberian tugas. Kegiatan penjabaran materi pelatihan dan kebutuhan alat dan bahan sebagai berikut:

Tabel 1 Materi dan penanggung jawab

Materi	Penanggung Jawab
<i>Introduction</i>	Muh. Azis Albar J
Pengenalan aplikasi pembuat video Pembelajaran (Filmora).	Moh. Azhar Afandy
Pembuatan skrip materi video pembelajaran.	Ardiansah Fikrah Dian Indrawati Sawali
Pembuatan video pembelajaran.	Adityo Tri Saputra Aditya Perdana Putra
Proses editing video pembelajaran menggunakan filmora.	Arif Rahman

3. Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan ruang lingkup kegiatan bahwa kegiatan akan berlangsung secara terbimbing dengan konsep pemberian bimbingan pelatihan kepada seluruh tenaga pendidik pada SMA Negeri 1 Bahodopi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan skema: Introduction atau pengenalan & penawaran aplikasi yang akan di gunakan; Pengenalan aplikasi pembuat video Pembelajaran (Filmora); Pembuatan skrip materi video pembelajaran; Pembuatan video pembelajaran; Proses editing video pembelajaran menggunakan filmora. Pada pertemuan pertama pelatihan ini, materi yang disampaikan di awal yaitu introduction atau pengenalan dan penawaran aplikasi yang akan digunakan, para guru diberikan penawaran mengenai aplikasi apa saja yang bisa digunakan untuk membuat

video pembelajaran sekaligus memberikan pengenalan mengenai aplikasi tersebut.



Gambar 1. Aplikasi yang dapat digunakan dalam video pembelajaran



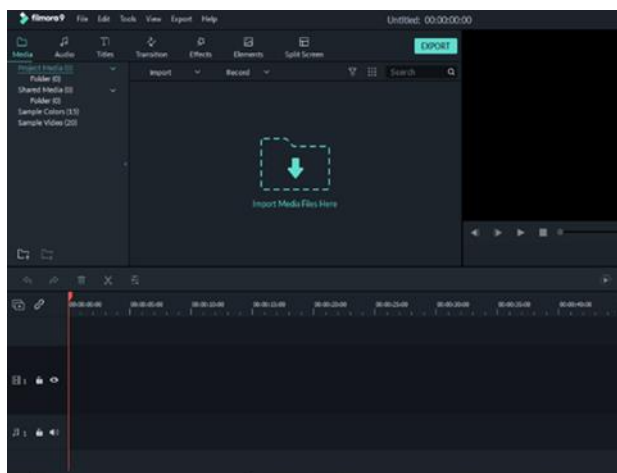
Gambar 2. Pengenalan dan penawaran aplikasi yang akan digunakan saat pelatihan pembuatan video pembelajaran.

Berdasarkan Gambar 2. Pengenalan dan penawaran aplikasi yang akan digunakan saat pelatihan pembuatan video pembelajaran untuk guru atau tenaga pendidik SMA Negeri 1 Bahodopi, dimana ditawarkan 3 (Tiga) aplikasi editing video yang dapat digunakan yaitu

PowerPoint, Canva dan Filmora. Serta 1 (Satu) tambahan penawaran yaitu pembuatan LMS atau Learning System Management.

Para guru mendapatkan pemahaman, bahwa dalam mengelola suatu kelas saat proses belajar mengajar, membutuhkan sentuhan digitalisasi bahan ajar yang akan digunakan. Oleh sebab itu butuh kemampuan dasar mengenai pembuatan video pembelajaran sebagai salah satu pendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Pengenalan beberapa aplikasi ini juga bertujuan untuk memberikan opsi bagi mereka untuk dapat memilih salah satu aplikasi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.

Dari diskusi bersama para guru, tercapai kesepakatan bahwa aplikasi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya yaitu : 1) Filmora, merupakan aplikasi editing video yang dapat digunakan oleh para pemula dalam membuat video. Aplikasi filmora menjadi pilihan bagi para guru dikarenakan, fitur dan keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi ini. Selain itu, aplikasi ini bisa diakses secara offline, dikarenakan jaringan di beberapa daerah tempat tinggal guru tidak cukup bagus jika menggunakan aplikasi yang di akses secara online. 2) Pengenalan aplikasi pembuatan video Pembelajaran dengan menggunakan Filmora. Para guru mulai melakukan instalasi aplikasi filmora di seluruh perangkat yang akan digunakan oleh para guru dalam membuat video pembelajaran.



Gambar 3. Pengenalan Fitur - Fitur Aplikasi Filmora

Tahap selanjutnya yaitu, Pengenalan fitur – fitur dari filmora memang di rancang khusus untuk seorang pemula. Para guru dapat dengan mudah mempelajari setiap fitur yang di sajikan di halaman antar muka filmora seperti mengimpor dan membuka file video yang akan di edit. Selain itu, ada banyak template serta efek transisi dan animasi yang bisa dipilih ketika membuat video pembelajaran, sehingga guru dengan mudah dapat menerapkan efek – efek tersebut ke dalam video yang akan dibuat. Pembuatan skrip materi video pembelajaran merupakan langkah selanjutnya dalam pembuatan video pembelajaran. Dimana, para guru harus membuat manuskrip atau naskahserta materi pembelajaran apa saja yang harus dimasukkan ke dalam video pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik adalah kunci di antara strategi dalam pembelajaran agar peserta didik memiliki daya dorong mengikuti proses belajar mengajar. Tentu bukan rahasia lagi, jika peserta didik akan "betah" belajar bersama guru, jika selama proses pembelajaran tersebut didesign dengan baik. Salah satu yang menjadi titik berat dalam meningkatkan daya dorong proses pembelajaran yaitu dengan adanya video pembelajaran yang didukung dengan skrip yang baik. Tentunya Naskah atau skrip video pembelajaran berisi uraian materi yang dituangkan dalam bentuk urutan adegan,

urutan tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun untuk menjadi acuan dalam proses produksi. Naskah/ skrip yang baik adalah naskah yang dapat menyederhanakan konten dan mudah dipahami. Naskah/ skrip berfungsi sebagai konsep dasar dan acuan para kerabat kerja produksi, dasar penentuan talent, lokasi, properti dan biaya, serta sebagai salah satu penentu hasil akhir. Naskah berisi urutan adegan yang memuat dialog, penokohan, setting, visualisasi, dan elemen audio yang dibutuhkan.



Gambar 4. Diskusi mengenai penyusunan skrip video pembelajaran



Gambar 5. Proses pembuatan video pembelajaran

Tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan video pembelajaran dimulai dengan menyiapkan skrip/ naskah yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Setelah guru memetakan KD dan materi yang akan dibuat video, selanjutnya menentukan format video yang sesuai dengan materi pelajarannya. Selanjutnya, para guru mulai merekam video masing – masing, sesuai dengan naskah dan footage yang telah dibuat. Video yang direkam oleh para guru masih berupa video yang belum melalui proses editing. Guru juga harus kreatif agar video yang dibuat bisa menarik perhatian siswa, dan yang terpenting adalah bisa menambah pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran. Proses editing video pembelajaran menggunakan aplikasi filmora merupakan bagian terakhir dari proses pembuatan video pembelajaran yang ditunjukkan pada Gambar 6. Dimana, para guru mulai mengedit gambar yang telah diambil sebelumnya, serta mulai memasukkan *footage – footage*.



Gambar 6 Proses pengeditan video pembelajar

Pada gambar 7, proses pembuatan video pembelajaran di lakukan oleh masing – masing guru yang telah memiliki video/ bahan dalam pembuatan video pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan proses editing video dan memasukkan efek dan transisi serta elemen – elemen yang dibutuhkan dalam video pembelajaran hingga dilakukan fiksasi video dengan cara merexport video yang telah dibuat di aplikasi filmora.



4. Simpulan dan Saran

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan ini sesuai pelaksanaannya, Kegiatan peningkatan kompetensi guru di SMA Negeri 1 Bahadopi telah terlaksana dengan baik serta para guru telah teredukasi dengan baik mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun ada beberapa kendala yang diharapi selama kegiatan ini berlangsung yaitu ketidaksesuaian waktu pelaksanaan, materi yang diberikan belum terperinci, serta keterbatasan perangkat pendukung pembuatan video.

5. Ucapan Terimakasih

Ucapan diberikan kepada Politeknik Industri Logam Morowali serta SMA Negeri 1 Bahadopi yang telah mendukung terlaksananya kegiatan Pengabdian Masyarakat ini.

6. Daftar Pustaka

- Amalia, A., & Sa'adah, N. (2020). Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 13(2), 214–225. <https://doi.org/10.35760/psi.2020.v13i2.3572>
- Angin, L. M. P. (2013). Optimalisasi Guru Sebagai Ujung Tombak Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Nasional. *School Education Journal*, 1(1), 11–17. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>
- Hatmo, S. D. D. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring The Impact of The Covid-19 Pandemic on The Online Distance Learning Effectiveness. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan*

- Kebudayaan*, 11(2), 115–122.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/>
- Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Kompetensi Digital Guru Dalam Upaya Meningkatkan Capaian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 607–615.
- Jamin, H. (2018). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 19–36.
<https://doi.org/10.24269/ed.v6i2.1489>
- Rice, M. F., & Ortiz, K. R. (2021). Evaluating Digital Instructional Materials for K-12 Online and Blended Learning. *TechTrends*, 65(6), 977–992.
<https://doi.org/10.1007/s11528-021-00671-z>
- Rivalina, R. (2015). Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Guru Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 4, 165–176.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.121>
- Şimşek, M., & Yazıcı, N. (2021). Examining the digital learning material preparation competencies of preservice mathematics teachers. *Participatory Educational Research*, 8(3), 323–343.
<https://doi.org/10.17275/per.21.68.8.3>
- Suparjan, S., & Mariyadi, M. (2020). Proses Belajar Mengajar Selama Pandemi Covid-19 Pada Tingkat Sekolah Dasar Di Kalimantan Barat. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 314–331.
<https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.3044>
- Windarsih, Y., Trianto, M., & Abimanyu, M. (2022). Aktivitas Belajar Sistem Daring Siswa di Sma Negeri 1 Bahodopi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Dan Sains*, 3(1), 17–24.