

Program Pengintegrasian Teknologi dalam Pembelajaran untuk Guru SD/MI Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang

Erif Ahdhianto^{1*}, Siti Masula², M. Anas Thohir³

erif.ahdhianto.fip@um.ac.id^{1*}, siti.masula.fip@um.ac.id², anas.thohir.fip@um.ac.id³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang

Received: 14 02 2022. Revised: 15 03 2022. Accepted: 15 04 2022.

Abstract : The purpose of this technology integration program in learners is to learn about how to make interesting learning videos and apply e-learning. It is hoped that in this community service activity, teachers can master interactive and interesting learning media in the form of learning videos and apply them to e-learning. The implementation of this community service activity is in the form of presentations regarding the introduction of learning media, OBS software, e-learning, and how to make learning videos. The method used is the preparation of materials and software, implementation methods related to how to operate OBS software, and e-learning and practical methods are carried out in the form of making interactive learning video media according to the material taught by the teacher. The evaluation was carried out in this training by observing the differences in the skills of teachers in making learning videos after the implementation of the training. Based on the results that have been achieved. The evaluation of the results training was assessed from the participation and practical assignments of making interactive videos according to the material taught by the teacher. Then the results of making interactive learning videos are implemented in the schools of each SD/MI teacher.

Keywords : Training, Learning videos, Learning media.

Abstrak : Tujuan dari program pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran ini adalah mempelajari tentang cara membuat video pembelajaran yang menarik dan menerapkan *elearning* pada guru SD/MI Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang. Diharapkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini guru dapat menguasai media pembelajaran interaktif dan menarik dalam bentuk video pembelajaran serta menerapkannya pada *elearning*. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dalam bentuk presentasi mengenai pengenalan media pembelajaran, software OBS, *elearning*, dan cara membuat video pembelajaran. Metode yang digunakan adalah persiapan materi dan software, metode pelaksanaan terkait cara mengoperasikan software OBS dan *elearning* serta metode praktik dilakukan dalam bentuk pembuatan media video pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Evaluasi yang dilakukan dalam pelatihan ini dengan mengamati perbedaan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran setelah pelaksanaan pelatihan. Berdasarkan hasil yang telah dicapai oleh guru SD/MI kecamatan karangploso terlihat peningkatan kemampuan yang cukup tinggi dibandingkan sebelum kegiatan pelatihan. Evaluasi hasil pelatihan dinilai dari partisipasi dan tugas praktik

pembuatan video interaktif sesuai dengan materi yang diajarkan guru. Kemudian hasil pembuatan video pembelajaran interaktif diimplementasikan di sekolah masing-masing guru SD/MI sesuai dengan kelas dan materi yang diajarkan.

Kata kunci : Media pembelajaran, Pelatihan, Video pembelajaran.

ANALISIS SITUASI

Teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang signifikan dari tahun ke tahun yang dapat dimanfaatkan untuk membuat, mengolah, menyimpan, maupun mengumpulkan atau menyebarluaskan informasi. Teknologi informasi meliputi perangkat keras, perangkat lunak (software), dan komunikasi. Dengan adanya teknologi informasi berbasis internet dengan mudah dapat mencari dan menyebarluaskan informasi. Manfaat teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai sarana proses pembelajaran, apalagi saat ini di Indonesia bahkan hampir seluruh dunia mengalami dampak virus covid-19, sehingga teknologi informasi berupa internet ini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran secara daring. Untuk menunjang pembelajaran daring, teknologi informasi berbasis elearning di masa pandemi ini sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran (Carrillo & Flores, 2020; Rapanta, Botturi, Goodyear, Guàrdia, & Koole, 2020).

E-Learning merupakan gambaran proses kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi komunikasi dan informasi (Clark R.C. & Mayer, 2008) Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh para guru tidak lagi secara manual yang hanya bernuansa pengadaan pertemuan secara langsung atau face-to-face antara guru dan siswa dengan persediaan tempat dan waktu yang terbatas. Selaras dengan pernyataan di atas, Munir (2009) juga menyatakan bahwa sistem atau bentuk pembelajaran E-Learning mengarahkan pada suasana pembelajaran yang menggunakan sistem digital.

Meskipun demikian, penyelenggaraan *E-Learning* perlu memperhatikan beberapa faktor atau aspek agar kegiatan pembelajaran yang diadakan bisa meraih suatu tujuan yang diharapkan. Rusman dkk (2011) menyatakan bahwa sistem atau bentuk pembelajaran E-Learning harus memperhatikan aspek-aspek berikut, yaitu (1) *interactivity*, (2) *independency*, (3) *accessibility*, dan (4) *enrichment*. Banyak *software* atau aplikasi yang sudah tersedia saat ini yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, salah satunya *software* OBS Studio yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran interaktif.

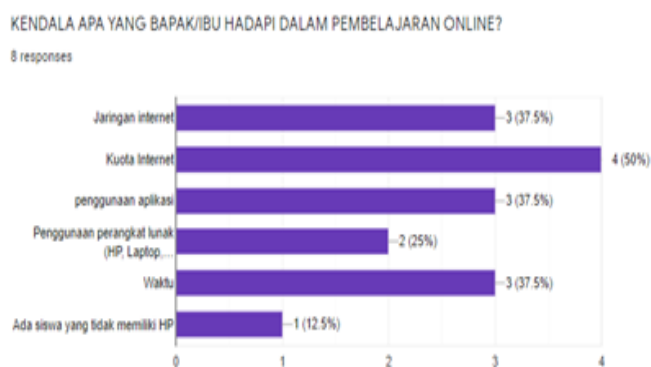
Video pembelajaran interaktif terdiri dari *audio visual aids* (AVA). yaitu media pembelajarannya interaktif yang mengandung unsur gambar dan suara yang dapat dilihat secara

langsung (D. K. Rusman & Cepi, 2012). Video pembelajaran interaktif mudah digunakan oleh guru dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Smaldino, et al (2012) yang menyatakan bahwa media video interaktif dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan semua ranah pembelajaran seperti kognisi, afeksi, dan kemampuan interpersonal siswa.

Berdasarkan hasil pembagian angket secara *online* ke SD/MI di Kecamatan Karangploso (lihat Gambar 1), mereka banyak menggunakan media sosial seperti *WhatsApp* dan *Youtube*. Adapun media pembelajaran interaktif seperti video, web, LMS, serta *e-learning* lainnya tidak digunakan oleh guru tersebut. Selain itu, mereka juga mengalami kendala, selain kuota internet, juga masalah penggunaan aplikasi dan perangkat lunak. Sebaliknya, ketika mereka ditanya tentang kepercayaan diri mereka tentang keberhasilan pembelajaran melalui internet, kebanyakan mereka menjawab bahwa mereka merasa terbantu dengan adanya aplikasi di internet. Hal ini menjadi urgensi bahwa program integrasi teknologi berbasis internet perlu dilakukan untuk guru SD/MI di Kecamatan Karang Ploso.



Gambar 1. Hasil survei penggunaan aplikasi dalam pembelajaran daring guru SD/MI.



Gambar 2. Hasil survei kendala dalam pembelajaran *online* guru SD/MI.

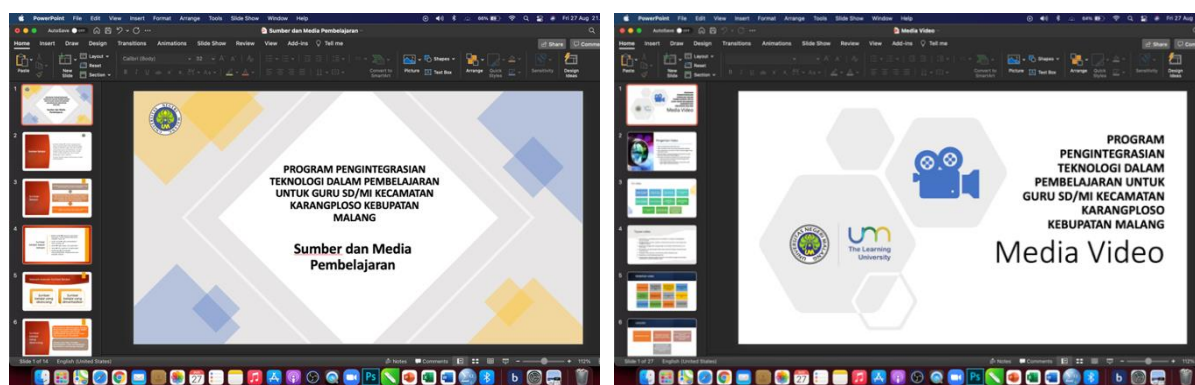
SOLUSI DAN TARGET

Guru mengalami permasalahan terkait kuota internet dan penggunaan aplikasi serta perangkat lunak, sehingga diperlukan solusi yaitu dengan melaksanakan program integrasi teknologi berbasis internet. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 28 September sampai 03 Oktober 2021, bertempat di Karang Ploso. Peserta dalam kegiatan ini adalah 30 guru SD/MI di Kecamatan Karangploso dan DAU, Kabupaten Malang.

METODE PELAKSANAAN

Terdapat beberapa metode yang diterapkan pada pelatihan ini, yaitu metode perencanaan, metode pelaksanaan, dan metode praktik. metode perencanaan diterapkan dalam bentuk pembuatan materi, *software*, dan tutorial video pembelajaran, metode pelaksanaan dalam bentuk penyampaian jenis media pembelajaran, pengoperasian software OBS, dan elearning, Metode praktik guru praktik membuat video pembelajaran dengan bantuan *software* OBS Studio dan menerapkannya dalam elearning sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh guru. Adapun langkah yang sudah dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut: 1) Tahap Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Praktik. 4) Evaluasi dan 5) Refleksi.

Pada tahap perencanaan telah dilakukan beberapa kegiatan dimulai dari koordinasi dengan Ketua Kelompok Kepala Madrasah (K3M) di Karangploso Kabupaten Malang yang menjadi sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kepala Madrasah di Karangploso sangat mendukung dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kepala KKM berharap dapat membantu guru-guru dalam meningkatkan kemampuan dalam bidang teknologi dalam pembelajaran di MI.



Gambar 3. Materi Video Pembelajaran dan *Elearning*

Pada kegiatan ini guru diberi pelatihan cara menerapkan pembelajaran menggunakan *e-learning* dan video pembelajaran kemudian diminta praktek menerapkan pembelajaran secara

online kepada siswa menggunakan video pembelajaran dan e-learning yang telah dikembangkan. pelatihan ini sudah dijadwalkan pada tanggal tanggal 28 September sampai 03 Oktober 2021. Mempersiapkan pelatihan, meliputi perijinan ke lokasi tempat pelatihan, pembentukan panitia bersama dengan K3M, survei lokasi, persiapan transportasi dan akomodasi, dan lainnya. Link_materi <https://bit.um.ac.id/MateriPengabdian>.

Pada kegiatan pelaksanaan ini guru diberi pelatihan cara menerapkan pembelajaran menggunakan video pembelajaran dan *e-learning* kemudian diminta praktek menerapkan pembelajaran secara *online* kepada siswa menggunakan video pembelajaran secara yang telah dikembangkan. meskipun demikian bapak dan ibu guru tetap didampingi supaya lebih efektif dalam praktek pembelajaran menggunakan teknologi informasi berbasis *e-learning*. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mahasiswa juga terlibat dalam proses praktik pembuatan video interaktif supaya pelatihan dapat berjalan lancar. Tanya jawab dilaksanakan setelah selesai pemaparan materi. Peserta dapat melakukan diskusi dan *share* pengalaman mengajarnya terkait dengan materi yang telah disajikan oleh pemateri baik secara daring maupun luring.

Pada tahap praktik dilakukan dilaksanakan bersama tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat. diakhir kegiatan peserta diberi tugas praktik membuat video pembelajaran dan menyajikan kedalam *e-learning* sesuai dengan materi yang diampu di SD/MI. TIM pengabdian masyarakat mendampingi dan memandu proses pelaksanaan praktik pembuatan video pembelajaran dan *elearning* menggunakan *platform moodle*. Peserta diberikan kesempatan bertanya apabila mengalami kendala dalam praktik pembuatan video pembelajaran interaktif dan *E-learning*.



Gambar 4. Praktik Pembuatan video pembelajaran dan *elearning*

Pada kegiatan evaluasi ini, media yang sudah dibuat guru SD/MI dikumpulkan dan dinilai oleh tim pengabdian kepada masyarakat kemudian diberi masukan untuk perbaikan kepada guru-guru supaya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dikelasnya. Hal ini

dilakukan supaya media video pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peserta bs lebih baik dan dapat segera diimplementasikan.



Gambar 5. Evaluasi Pembuatan Media video interaktif dan *E-learning*

Kegiatan refleksi ini tim pangabdi dan peserta bersama-sama melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi terhadap pelatihan “program pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran”. Peserta secara langsung mendapatkan saran, koreksi dan evaluasi terkait hasil pembuatan video pembelajaran. Setelah perencanaan kegiatan pengabdian ini terlaksana, ketua tim PPM menutup kegiatan dan menyampaikan kepada guru-guru supaya memperbaiki hasil karyanya dan menerapkan dalam pembelajaran di sekolah masing-masing. Harapannya supaya kegiatan ini dapat dilaksanakan ditahun berikutnya secara berkala sehingga kebermanfaatan pelatihan ini lebih optimal.

HASIL DAN LUARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan oleh tim dengan pemaparan materi terkait media, pembuatan video pembelajaran, dan *e-learning* sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Yendrita (2019) yang menyatakan bahwa media video pembelajaran interaktif dengan *e-learning* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan adanya video pembelajaran dan *e-learning* siswa merasa terbantu saat melaksanakan pembelajaran di rumah. siswa dapat memahami materi dengan bantuan media video pembelajaran interaktif yang dibagikan oleh guru (Merdekawati, 2019). Materi yang diajarkan menggunakan video pembelajaran interaktif mudah dipahami karena tayangannya berupa cahaya dengan titik fokus yang dapat mempengaruhi emosi dan pikiran manusia (Yudianto, 2017)

Berdasarkan hasil diskusi yang sudah terlaksana dapat dinyatakan bahwa guru dapat memahami integrasi teknologi dalam pembelajaran melalui kegiatan pembuatan video pembelajaran menggunakan *software* OBS Studio dan *e-learning* menggunakan platform

moodle. Guru dapat memahami fungsi *scenes*, *window capture*, *video capture device*, *setting audio mixer* dan *chroma key* serta *platform moodle* untuk membuat media video pembelajaran interaktif dan disematkan ke dalam elearning. *E-learning* dapat menyebabkan pergeseran paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa (Saffudin,2013). *E-learning* sudah seharusnya diimplementasikan sebagai model pembelajaran (Zahroh, 2015).

Berdasarkan karya media video pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peserta, tim pengabdian masyarakat juga membuat lembar evaluasi dan melakukan penilaian terhadap hasil karya 30 peserta mendapat kategori nilai Baik, dan ada empat peserta yang mendapat kategori nilai sangat baik. Kegiatan evaluasi dilaksanakan saat proses kegiatan pelatihan berlangsung saat peserta melakukan/proses pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan OBS Studio. Hasil praktik pembuatan media dinilai dari penyajian materi sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru dan dicermati kinerja dan keaktifan peserta saat pelatihan berlangsung. di akhir pelatihan tim pengabdian kepada masyarakat mengambil data kemanfaat dan kebermaknaan kegiatan pelatihan kepada peserta.

Tabel 1. lembar evaluasi pembuatan media video interkatif

| No | Materi | Peserta | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|----------------------------|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 1 | Pembuatan scene | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 2 | Window n video capture | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 3 | Setting audio mixer | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 4 | Chroma key | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | Pembuatan video interaktif | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 6 | Penggunaan Elearning | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| Total | | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

Teknik Evaluasi dilaksanakan dengan melakukan observasi terhadap karya video pembelajaran interaktif yang telah disematkan di elearning. Melakukan wawancara kepada peserta terkait dengan pelaksanaan pelatihan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran baik secara mandiri atau group. di akhir kegiatan tim pengabdian masyarakat juga memberikan angket terkait dengan kebermanfaatan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dan elearning. berikut adalah instrument respon guru terhadap pelatihan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. berikut adalah tabel instrument pelatihan.

Tabel 2. Nilai Rata-rata Respon Peserta dalam Kegiatan pelatihan

| No | Pernyataan | Hasil |
|----|--|-------|
| 1 | Manfaat kegiatan pelatihan video interaktif | A |
| 2 | Peningkatan kualitas praktik video dan elearning | B |

| | | |
|---|---|---|
| 3 | Pemanfaatan fitur-fitur di OBS Studio | B |
| 4 | Keterampilan membuat video interaktif | B |
| 5 | Karya yang dihasilkan setelah pelatihan | B |

Keterangan :

A : Sangat Baik

B : Baik

C : Sedang

D : Tidak Baik

Berdasarkan angket tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan dapat memperoleh manfaat dengan baik untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas, dapat mengoperasikan program OBS Studio, dan dapat membuat karya video pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Kegiatan pengabdian masyarakat ini sudah terlaksana dengan baik atas kerjasama tim pengabdian baik dari persiapan, pembagian tugas, Pratik, dan simulasi. peserta pelatihan yaitu guru SD/MI Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang sebanyak 30 guru. Semua guru sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pelatihan sampai selesai dan guru juga mampu membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Beberapa faktor penghambat pada pelatihan ini yaitu keterbatasan dana sehingga hanya perwakilan guru dari sekolah masing-masing sebanyak 30 guru SD/MI di Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang. Selain itu kegiatan ini tertunda selama 2 bulan karena adanya PPKM pada masa pandemi covid 19 ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) Pelatihan ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan materi tentang pemanfaat teknologi dalam pembelajaran melalui software OBS Studio dan elearning untuk membuat video pembelajaran interaktif. 2) Penjelasan materi yang diberikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat dapat diterima oleh peserta dengan baik dan jelas. 3) Program pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan rencana yang diharapkan. Disarankan pelaksanaan pembelajaran membuat video interaktif masih terdapat beberapa kekurangan dari penggunaan software OBS Studio yang cukup sederhana, sehingga saran kedepannya untuk peneliti lain supaya menjelaskan lebih detail terkait dengan pengaturan software secara keseluruhan dari menu video, output

recording, output streaming, setting network. Selain itu guru secara langsung menyematkan semua video pembelajaran pada *e-learning*.

DAFTAR RUJUKAN

- Carrillo, C., & Flores, M. A. (2020). COVID-19 and teacher education: a literature review of online teaching and learning practices. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 466–487. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1821184/FORMAT/EPUB>
- Clark R.C. & Mayer, R. E. (2008). *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning, second edition*, San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Merdekawati, P., & Christiana, E. (2019). Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Video untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Wringinanom Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(1)
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Retrieved from www.cvalfabeta.com
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Guàrdia, L., & Koole, M. (2020). Online University Teaching During and After the Covid-19 Crisis: Refocusing Teacher Presence and Learning Activity. *Postdigital Science and Education 2020 2:3*, 2(3), 923–945. <https://doi.org/10.1007/S42438-020-00155-Y>
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. Raja Grafind.
- Rusman, D. K., & Cepi, R. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalitas guru*. . Jakarta: Rajawali Pers.
- Saffudin. (2013). Pengembangan E-learning Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Moodle di SMA Lampung Selatan. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 1(3), 1–12.
- Smaldino, S. E. ; (Deborah L. L. J. D. R. (2012). *Instructional technology and media for learning = teknologi pembelajaran dan media untuk belajar* (Ed. ke 9, cet. 2). Kencana.
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1), 26-32
- Yudianto, Arif (2017) Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran. In: *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, Sukabumi.

Zahroh, N. L. (2015). E-Learning Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran IPS Tantangan dan Peluang. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UM*, 498–509.