

Muhammad Sayyadi

by Abdimas Ibnusina

Submission date: 27-May-2024 10:47AM (UTC+0700)

Submission ID: 2388924529

File name: JURNAL_ADBIMAS_Zay.docx (204.07K)

Word count: 3597

Character count: 23847

12

Pelatihan Desain Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran

2
Muhammad Sayyadi
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Moh Ahsan
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Alamat: Jalan S. Supriadi No. 48 Malang 31
Korespondensi: sayyadi@unikama.ac.id, ahsan@unikama.ac.id

Abstract. *Teachers have an important role to produce the next generation of the nation. Future teachers need to keep up with technological developments in learning. One of the technologies needed in learning is designing learning media with the help of sparkol videoscribe. Sparkol videoscribe serves as an intuitive tool for creating animated whiteboards and explainer videos. The implementation of the workshop consists of 5 stages of preparation, mentoring, making videos with the sparkol videoscribe application, validating the resulting learning videos and improving the videos until they are suitable for use. This activity was attended by KKG cluster one Saparua District, Central Maluku. The result obtained in this service is that the teachers gave a positive response regarding this activity. Teacher competence in making media in the form of learning videos obtained results as much as 75% suitable for use, but after there was an improvement increased to 93% of the learning videos produced suitable for use.*

Keywords: *training, video learning, sparkol videoscribe.*

Abstrak. Guru memiliki peran penting untuk mencetak generasi penerus bangsa. Guru masa depan perlu adanya upaya mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu teknologi yang diperlukan dalam pembelajaran yaitu mendesain media pembelajaran dengan bantuan sparkol videoscribe. Sparkol videoscribe berfungsi sebagai alat intuitif untuk membuat whiteboard animasi dan video explainer. Aplikasi ini menggambarkan simulasi tangan yang sedang bergerak menggambarkan animasi pembelajaran. Metode pada pengabdian ini terdiri dari ceramah dan workshop. Pelaksanaan workshop terdiri dari 5 tahapan tahap persiapan, pendampingan, pembuatan video dengan aplikasi sparkol videoscribe, validasi video pembelajaran yang dihasilkan dan perbaikan video hingga layak digunakan. Kegiatan ini diikuti oleh KKG gugus satu Kecamatan Saparua Maluku Tengah. Hasil yang didapatkan dalam pengabdian ini adalah guru-guru memberikan respon positif terkait kegiatan ini. Kompetensi guru dalam membuat media berupa video pembelajaran didapatkan hasil sebanyak 75% layak untuk digunakan, namun setelah ada perbaikan meningkat menjadi 93% video pembelajaran yang dihasilkan layak untuk digunakan.

Kata kunci: pelatihan, video pembelajaran, sparkol videoscribe.

Received Februari 30, 2023; Revised Juni 30, 2023; Accepted Oktober 30, 2023

*Corresponding author, ahsan@unikama.ac.id

LATAR BELAKANG

Dalam mewujudkan cita-cita pemerintah untuk menghasilkan generasi emas yang unggul dan berkarakter, peran guru sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di negeri ini. Upaya yang perlu dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru sebagai pendidik. Hal ini sejalan bahwa guru sebagai professional dituntut untuk selalu mengembangkan kompetensi dirinya secara (Dwijayanti et al., 2017; Mawardi et al., 2019; Mulbar & Zaki, 2018; Sodik et al., 2014). Kompetensi guru dapat ditingkatkan melalui kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan, kompetensi professional pedagogik dan kelompok kerja guru. Beberapa kegiatan penunjang yang dapat memperbaiki mutu dan kualitas pembelajaran yaitu mempersiapkan pendidik (guru) untuk melaksanakan proses pembelajaran dan melakukan penilaian serta berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking Skills), proses pembelajaran dan assessment terintegrasi pada komputersasi digital dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran berupa video. Proses pembelajaran digital diharapkan mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan pada peserta didik berupa transfer pengetahuan, berpikir kritis dan kreatif siswa, serta kemampuan dalam memecahkan masalah (Tawarah, 2017).

Pada era digital dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat peserta didik mulai tingkat dasar sampai jenjang SMA sudah terbiasa beradaptasi dengan teknologi yang ada. Hal ini menjadi cambuk bagi para pendidik untuk meningkatkan kompetensi professionalnya. Kompetensi professional yang harus dimiliki guru meliputi penguasaan penguasaan materi pembelajaran yang mendalam dan luas, penguasaan terhadap standard kompetensi dan kompetensi dasar, mengembangkan materi dan pembelajaran, melakukan pengembangan secara berkelanjutan serta evaluasi terhadap tindakan, dan mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran serta pengembangan diri. Menggunakan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan harapan peserta didik sehingga tidak terkesan ketinggalan zaman (konvensional). Penguasaan pendidik dalam bidang teknologi sejalan dengan profesionalitas mereka yang dituntut menguasai *information and Communication of Technology (ICT)* dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik, karena kompetensi ini

merupakan kompetensi utama dari keseluruhan kerangka kompetensi pada abad 21 yang diperlukan pembelajar (Voogt & Roblin, 2012). Oleh karena itu, sebagai tanggung jawab atas profesi mereka perlu adanya pengembangan terhadap kompetensi mereka. Kegiatan pengembangan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru yaitu dengan cara menemukan teknologi dalam bidang pendidikan, membuat alat peraga sebagai media ajar, menciptakan karya tulis ilmiah dan mengikuti kegiatan pengembangan kurikulum, dan membuat karya ilmiah bidang pendidikan (Sumartini et al., 2019). Tindakan yang harus dilakukan oleh guru untuk menemukan teknologi dalam bidang teknologi Pendidikan yaitu dengan sering melakukan update pengetahuan dengan menggunakan literasi digital. Literasi digital dan informasi merupakan kunci utama untuk menentukan kesuksesan orang di abad ini (Leasa. Et all 2020).

Proses belajar mengajar yang baik pada zaman ini sangat ketergantungan dengan peran teknologi dan peran aktif mengikuti perkembangannya. Guru harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada. Pendidikan modern menjelaskan bahwa guru selalu berupaya menghadirkan teknologi pada saat pembelajaran di kelas (Hasse, 2017). Penggunaan ICT pada saat pembelajaran sedang berlangsung merupakan implementasi kerja praktek dalam pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan situasi pembelajaran konstruktivisme yang efektif (Orlando, 2013). Hal ini memberikan dampak positif bagi pendidik sebagai masyarakat pengetahuan, terutama dalam mendorong kemampuan berpikir kritis, problem solving, dan skil yang tinggi lainnya (Drent & Meelissen, 2008).

Kompetensi yang dimiliki pendidik dalam memahami memahami ICT dapat membantu mendesain video pembelajaran. Video pembelajaran dapat menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Belajar menggunakan video dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih kontekstual serta memudahkan peserta didik dalam memahami konteks pembelajaran. Video juga berperan dalam mempromosikan proses pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna (Sherin & Han, 2004). Video juga berfungsi sebagai media pembelajaran untuk mempromosikan pembelajaran yang mendalam dan bermakna (Mitra, Lewin-Jones, Barrett, & Williamson, 2010). Aspek yang perlu dipahami oleh guru dalam menyajikan video pembelajaran yaitu penyajian materi harus benar, penyampain video harus menggunakan teknik yang tepat, kualitas video harus optimal, relevan dengan dengan

tingkat perkembangan pengetahuan siswa. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa karena dapat mengkaitkan gambar yang ada di dalam video dengan peristiwa kehidupan yang di alaminya. Penggunaan video juga mampu menumbuhkan motivasi siswa. Video mudah didapatkan, diakses dan dapat dipergunakan dalam modul multimedia interaktif (Ellis & Childs, 1999). Dengan kemudahan dan keuntungan yang didapat dari penggunaan video pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan mudah digapai sesuai perencanaan.

Berdasarkan hasil survey yang kami dapatkan dilapangan, ada beberapa informasi yang kami dapatkan di KKG Gugus 1 Kecamatan Saparua Kabupaten Maluku Tengah. Temuan yang kami dapatkan bahwa 90% guru disana menggunakan buku guru sebagai buku sumber utama dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Fakta ini menunjukkan minimnya kreativitas dan aktifitas guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. fakta lain yang kami dapatkan, guru sudah melakukan perumusan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan, serta media pembelajaran yang bersumber pada buku tersebut serta memanfaatkan alat peraga berupa charta yang ada disekolah. Persentase guru yang menggunakan alat peraga langsung (visual) sebesar 80%, hanya sekitar 20% dari mereka yang menggunakan video lewat internet atau youtube dan 0% dari mereka yang membuat video atau gambar pembelajaran sendiri. Hasil ini menunjukkan bahwa guru belum pernah mengikuti maupun terlibat langsung dalam kegiatan pelatihan dan lokakarya membuat video pembelajaran sendiri. Hasil temuan ini tidak hanya terjadi di lingkup daerah namun juga masih bisa ditemukan di lingkup universitas bagi calon guru.

Temuan lain yang kami dapatkan bahwa sekitar 90% dari responden belum pernah menggunakan software apapun untuk mendesain video maupun animasi lain dalam membuat media pembelajaran. Ada 10% guru yang mempunyai tugas ganda sebagai operator mampu menggunakan video yang mereka download dari internet dan youtube. Hal ini disebabkan dengan keterbatasan informasi yang didapatkan oleh guru dalam merancang media pembelajaran. Keterbatasan informasi yang didapat oleh guru sehingga media pembelajaran yang ada disekolah digunakan dengan sebaik mungkin. Seiring dengan adanya pengabdian ini, mereka sangat antusias untuk menambah skill mereka dalam membuat media pembelajaran berupa video. Tujuan dari pengabdian ini adalah

mengembangkan ²⁸ kompetensi guru SD dalam membuat dan mendesain video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan hasil dari uraian permasalahan yang didapatkan, maka mitra yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah ⁸ KKG Gugus 1 Kecamatan Saparua Kabupaten Maluku Tengah. Instansi yang dilibatkan dalam pengabdian ini ada 8 SD, dimana pada setiap instansi (sekolah) mengutus 5 orang termasuk kepala sekolah. Tim pengabdian terdiri dari dua dosen Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Kanuruhan Malang.

³ Metode yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah ceramah dan workshop. Ceramah dilakukan untuk menyampaikan informasi tentang kegunaan dan manfaat media pembelajaran bagi peserta didik. Media pembelajaran yang kami kenalkan lebih mengerucut kepada peran penting penggunaan video pembelajaran, salah satu software yang dapat dimanfaatkan serta menarik untuk digunakan yaitu *sparkol videoscribe*. Setelah ceramah dilanjutkan dengan kegiatan workshop yang terdiri dari lima tahapan, tahap persiapan, pendampingan, pembuatan video dengan aplikasi *sparkol videoscribe*, validasi video pembelajaran yang dihasilkan dan perbaikan video hingga layak digunakan.



Tahap persiapan (pertama) dilakukan dengan cara menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan pada saat workshop seperti instalasi listrik, laptop, akses wifi serta software yang akan digunakan pada saat pembuatan video. Software yang akan digunakan pada kegiatan workshop adalah *sparkol videoscribe* yang kemudian dilanjutkan dengan

proses instalasi di masing-masing laptop guru yang ikut serta dalam pelatihan. Pada tahap ini masing-masing guru mulai melakukan proses instalasi hingga aplikasi siap untuk digunakan pada tahap pendampingan. Tahap pendampingan (kedua), tahap ini tim yang disiapkan oleh pengabdian melakukan pendampingan dalam pembuatan video interaktif dengan memperkenalkan isi yang ada di dalam aplikasi sparkol videoscribe seperti memasukkan asset visual, menampilkan lembar project baru (kanvas), panel toolbar yang berisi fitur- fitur yang memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing yang kemuan dilanjutkan proses pembuatan video. Tahap pembuatan video (ke tiga) dilakukan dengan cara semua peserta yang sudah mendapatkan pendampingan membuat video dengan tema bebas sesuai dengan mata pelajaran yang pernah mereka ajarkan ke siswa. Tahap validasi (ke empat) hasil videoscribe berupa proses validasi hasil dari ahli media untuk mendapatkan saran dan masukan. Penggunaan instrument penilaian produk adalah untuk mendapatkan hasil dari kelayakan produk yang dikembangkan, kemudia akan ditindak lanjuti melalui revisi produk hingga produk layak digunakan. Lembar instrument yang digunakan oleh kedua ahli ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek Penilaian Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Evaluator
1	Materi (Content)	<ul style="list-style-type: none"> • Kebenaran isi materi Bebas dari kesalahan konsep • Kekinian dan ke-up to-date-an materi • Kecakupan dan kecukupan mater 	Ahli Materi
2	Desain Pembelajaran (Instructional Design)	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik audiens (siswa) terkait • Ketepatan strategi penyampaian sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan • Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah • Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait • Relative advantage, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain 	Ahli Desain Pembelajaran

3.	Media dan Komunikasi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan grafis dan visual (table, diagram, bagan) dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait • Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan audio dan narasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait • Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan video dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait • Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan animasi dan simulasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait • Ketepatan penggunaan bahasa komunikasi sesuai dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait • Tingkat interaktifitas dan kemudahan navigasi • Kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan (typologi, warna, ilustrasi, icon, tata letak, dll) 	Ahli Media Komunikasi Pembelajaran
----	-----------------------------------	---	------------------------------------

(McAlpine & Weston, 1994)

Tahap perbaikan (ke lima) merupakan tahap akhir dalam pengabdian ini, pada tahap ini hasil video pembelajaran yang akan diperbaiki sesuai saran dan pertimbangan ahli media hingga video yang dibuat layak untuk digunakan di kelas pada saat kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain dan membuat media serta meningkatkan kecakapan guru dalam Menyusun perangkat pembelajaran. Pelatihan ini telah dilakukan dengan memberi workshop kepada KKG gugus 1 Kecamatan Saparua Kabupaten Maluku Tengah. Pelatihan dibuka dengan kegiatan ceramah berupa penyampaian materi dan informasi tentang perangkat pembelajaran SD khususnya dalam pembahasan tentang media pembelajaran yang merupakan titik focus dalam kegiatan ini. Informasi tentang perangkat pembelajaran perlu disampaikan pada tahap ini, sebab guru diharapkan mampu membuka cakrawala berpikir serta wawasan yang luas dalam

mendesain perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dibuat relevan dengan media pembelajaran yang digunakan serta ada kecocokan dengan fungsinya. Relevansi penggunaan media yang tepat pada perangkat pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran berhasil. Hal ini akan membuat siswa merasa nyaman dalam belajar sehingga akan menumbuhkan kepercayaan wali murid pada sekolah.

Kegiatan ceramah berikutnya berupa pengenalan media pembelajaran yang menggunakan software Sparkol Videoscribe. Informasi yang disampaikan diusahakan berurutan dan mudah dipahami. Informasi pertama menjelaskan tentang storyline yang merupakan naskah berbentuk teks berupa alur inti cerita. Alur inti cerita ini disusun sebagai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan topik gagasan. Tujuannya agar kita memiliki panduan secara jelas apa yang akan kita kerjakan sehingga animasi yang kita buat terkonsep secara jelas. Informasi kedua yaitu dengan menyiapkan asset, maksudnya asset disini adalah konten yang akan ditayangkan pada aplikasi VideoScribe. Pada penjelasan ini menyarankan agar ada dua jenis konten yang perlu dipersiapkan yaitu berupa konten visual (gambar) dan audio (suara). Informasi ketiga yaitu memasukkan konten visual dengan memulai sebuah project baru. Bisa kita lihat ada ikon "Plus". Kita klik "Create a new scribe" Kemudian keluar tampilan sebuah halaman lembar project baru. Kotak putih ini adalah paper. Merupakan lembar untuk membuat project animasi yang akan dibuat.

Gambar 2.
Gambar Paper (Canvas)



Informasi yang disampaikan berupa cara penggunaan panel toolbar yang terdiri dari fitur-fitur yang disediakan untuk mengisi konten pada pada paper yang memiliki fungsi

dan kegunaannya masing-masing. Proses berikutnya memberi penjelasan bahwa panel pada bagian bawah terdapat fitur object-line. Object-line ini akan aktif, jika teks atau gambar sudah dimasukkan ke dalam kanvas. langkah selanjutnya memasukkan konten ke dalam paper sesuai dengan storyline yang sudah disediakan sebelumnya. Untuk membingkai konten yang telah dimasukkan pada paper, klik ikon “Properties” pada panel object-line. Pada fitur element properties dapat disesuaikan dengan durasi animasi, pause dan transition. Informasi ke empat memberikan penjelasan langkah lanjutan dengan memasukkan suara. Langkah ini dilakukan dengan cara klik ikon “Voice Over” pada panel toolbar disisi atas. Setelah klik akan disajikan pilihan, apakah suara yang akan dimasukkan dari rekaman langsung, atau berasal dari rekaman suara yang bersumber dari internet. Informasi ke lima menjelaskan cara memasukkan konten music jika dirasa animasi yang dibuat lebih hidup walaupun sifatnya tidak wajib. Langkanya yaitu dengan melakukan proses klik ikon “Music Track”. Lalu akan muncul pilihan beberapa musik yang tersedia di base library. Bisa menggunakan salah satunya, atau juga bisa menggunakan musik yang telah disiapkan sebelumnya. Kemudian klik ikon “Folder”, kemudian pilih lokasi penyimpanan musik dan tentukan file musik yang dipilih, klik “Open” dan OK. Informasi yang ke enam adalah publikasi. Publikasi ini merupakan proses penggabungan konten yang telah dibuat pada aplikasi Videoscribe menjadi satu kesatuan dalam sebuah video. Langkah yang dilakukan adalah dengan Klik ikon “publish”. Kemudian akan muncul tampilan beberapa opsi. Proses publish video bisa dilakukan secara offline atau online. Jika memilih publish secara offline, maka pilih opsi “Create video file”, lalu akan muncul pilihan seperti jenis video, ukuran, dan frame rate. Ketikkan nama video dan OK. Dari hasil penyampaian dari ke enam informasi ini dilanjutkan kegiatan workshop.

Kegiatan workshop dimulai dengan tahap persiapan, pada tahap ini semua peserta menyiapkan perangkat pembelajarannya serta laptop yang akan digunakan dalam pembuatan media. Teknisi sekolah juga ikut berperan dalam mengecek instalasi listrik serta akses internet di tempat pelatihan. Ketika perlengkapan kegiatan sudah lengkap, Instalasi software sparkol videoscribe tersebut dilakukan kepada seluruh peserta pelatihan. Peserta pelatihan dibagi ke dalam kelompok kecil berdasarkan sekolah asal. Pembentukan kelompok kecil ini bertujuan supaya peserta dapat bekerja dengan nyaman dan koperatif dalam kelompok sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang

baik. Pada tahap pendampingan (ke dua), setiap kelompok untuk berbagi peran dengan teman kelompoknya sehingga setiap individu memiliki peran dan fungsi dalam proses pembuatan video. Pada tahap ini masing masing kelompok mendapatkan pendamping terutama dalam penggunaan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi serta memasukkan konten sesuai dengan perangkat pembelajaran yang mereka siapkan.

Gambar 3.
Pendampingan pembuatan video pembelajaran



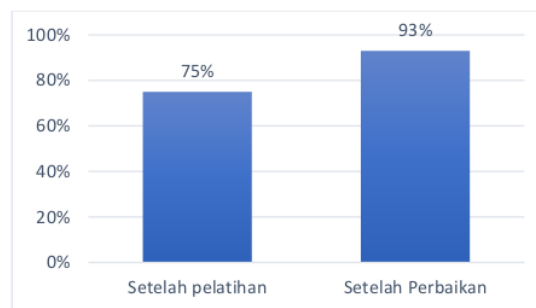
Pada tahap pembuatan video (ke tiga), masing-masing kelompok bekerja sama dalam pembuatan video pembelajaran. Pembuatan video disesuaikan dengan perangkat pembelajaran atau RPP dari masing-masing sekolah. Semua sekolah diberi kebebasan dalam mengembangkan perangkat pembelajarannya terutama dalam pengembangan media berbasis video. Pada tahap validasi (ke empat) masing-masing kelompok mempresentasikan hasil video pembelajaran yang mereka buat kemudian diberikan post test kepada masing-masing peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelatihan yang sudah mereka dapatkan. Informasi yang diperoleh dari hasil postest bahwa 85% guru sudah mampu dalam melakukan pengembangan RPP secara mandiri, tanpa harus mengikuti panduan dalam buku guru, serta mampu merumuskan indikator pencapaian kompetensi serta tujuan pembelajaran dengan baik dan benar. Sebagian besar dari peserta pelatihan, 75% dari mereka dapat membedakan penggunaan model, metode, dan desain kegiatan pembelajaran dengan baik dan benar. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi pedagogis peserta pelatihan mengalami peningkatan dalam hal mendesain perangkat dan media pembelajaran dibandingkan dengan keadaan sebelum diadakan pelatihan. Peningkatan kemampuan guru dalam

mendesain video pembelajaran dan menyusun perangkat pembelajaran berdasarkan hasil post test dan presentasi mereka menunjukkan guru masa kini membutuhkan berbagai skill (keterampilan) yang cukup untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran, keterampilan tersebut berupa keahlian pedagogik dan keahlian teknis untuk menggunakan teknologi pembelajaran berbasis ICT. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan ICT pada lingkungan belajar tertentu yang diterapkan ke dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas iklim dan proses pembelajaran di institusi pendidikan (Hampel, 2009). Hal ini juga dapat menumbuhkan kepercayaan orangtua wali murid kepada kinerja institusi Pendidikan.

Hasil dari pelatihan berupa produk video pembelajaran yang dibuat oleh mitra dilanjutkan ke proses pengumpulan untuk divalidasi oleh validator ahli pada dibidang materi dan ahli teknologi yang menguasai desain dan komunikasi pada video pembelajaran. Hasil penilaian produk berdasarkan instrument penilaian pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Hasil Penilaian Ahli Media Video Pembelajaran.

Hasil Penilaian	Persentase Hasil Video Layak Guna	
	Setelah pelatihan	Setelah Perbaikan
Materi (<i>Content</i>)	80%	95%
Desain Pembelajaran (<i>Instructional Design</i>)	75%	95%
Media dan Komunikasi Pembelajaran	70%	90%
Rata-rata	75%	93%



Gambar 4.
Hasil Penilaian Ahli Desain Media Sparkol Videoscribe

Berdasarkan hasil penilain ahli menunjukkan bahwa hasil persentase jumlah video yang layak digunakan sebanyak 75% yang layak digunakan. Namun setelah adanya perbaikan, sebanyak 93% video pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan. 7% dari total keseluruhan dalam proses perbaikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik dapat mengembangkan potensinya dengan adanya ceramah dan workshop dalam pengabdian ini. Ada beberapa catatan kualitatif dari hasil validasi yang disampaikan oleh Validator antara lain: Gambar perlu diperbesar agar dapat menjangkau penglihatan siswa, 2) ukuran huruf perlu diperbesar dan warna huruf mengikuti backgroundnya, 3) Ada beberapa gambar harus disesuaikan dengan temanya seperti mengangkat tema tata surya, namun palnet yang muncul hanya 2 jenis planet. Selain itu, Komentor lainyang diungkapkan adalah tulisan yang gerakannya terlalu cepat, sehingga ada beberapa kalimat panjang yang belum selesai dibaca tapi sudah terganti. Pada kategori komunikasi pembelajaran perlu adanya Kesesuaian antar kualitas pemanfaatan audio dan narasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik audiens (siswa) terkait. Kesimpulan dari hasil validasi secara keseluruhan semua produk layak digunakan setelah beberapa peserta melakukan perbaikan tanpa dilakukan validasi lanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian yang dilakukan kepada KKG gugus 1 Kecamatan Saparua Kabupaten Maluku Tengah berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran dinilai dapat memberikan manfaat karena dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat perangkat pembelajaran yang interaktif dan bernuansa kekinian karena didalamnya mencakup desain media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran yang dikembangkan pada pengabdian ini adalah pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan software sparkol videoscribe. Hasil yang didapatkan dalam pengabdian ini menunjukkan 75% video layak digunakan, namun setelah adanya proses perbaikan dan saran dari validator menunjukkan 93% video yang dibuat mitra layak untuk digunakan. Peningkatan kompetensi mitra dalam membuat video pembelajaran perlu dikembangkan pada kasus dan materi yang lain. Sebagaimana terlihat bahwa dari hasil pos test, 85% guru sudah mampu dalam melakukan pengembangan RPP secara mandiri, tanpa harus mengikuti panduan dalam buku guru, serta mampu merumuskan indikator pencapaian

kompetensi serta tujuan pembelajaran dengan baik dan benar. Kegiatan pendampingan ini masih perlu dilakukan pengembangan dalam mendesain media Pelajaran agar lebih tercipta suasana belajar yang lebih nyaman dan mudah dipahami oleh peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Dwijayanti, R., Marlana, N., & Patrikha, F. D. (2017). Pelatihan Penulisan Karya Tulis (KTI) Bagi Guru-guru SMK di Kabupaten Jombang. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(2), 249–266.
- Drent, M., & Meelissen, M. (2008). *Which factors obstruct or stimulate teacher educators to use ICT innovatively? Computers and Education*, 51(1), 187–199.
- Ellis, R., & Childs, M. (1999). *The effectiveness of video as a learning tool in on-line multimedia modules. Journal of Educational Media*, 24(3), 217–223
- Hampel, R. (2009). *Training teachers for the multimedia age: Developing teacher expertise to enhance online learner interaction and collaboration. Innovation in Language Learning and Teaching*, 3(1), 35–50.
- Hasse, C. (2017). Technological literacy for teachers. *Oxford Review of Education*, 43(3), 365–378.
- Leasa, M., Batlolona, J. R., Enriquez, J. J., & Kurnaz, M. A. (2018). Determination Of elementary students' learning styles reviewed from gender aspects. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(3), 478.
- McAlpine, L., & Weston, C. (1994). The attributes of instructional materials. *Performance Improvement Quarterly*, 7(1), 19–30
- Mitra, B., Lewin-Jones, J., Barrett, H., & Williamson, S. (2010). The use of video to enable deep learning. *Research in Post-Compulsory Education*, 15(4), 405–414. <https://doi.org/10.1080/13596748.2010.526802>
- Orlando, J. (2013). ICT-mediated practice and constructivist practices: Is this still the best plan for teachers' uses of ICT? *Technology, Pedagogy and Education*, 22(2), 231–246.
- Rifayanti, Z. E. T. 2017. Pengembangan Multimedia IPA Dengan Model Quantum Teaching Di SD Kecamatan Lakarsantri Surabaya. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 7(1), 1-5.
- Tawarah, H. M. (2017). The degree to which teachers practicing teaching in Shobak university college by using creative thinking skills as perceived by students. *Journal of Social Sciences*, 51(1–3), 17–22.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299–321.

Muhammad Sayyadi

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	4%
2	ejournal.unikama.ac.id Internet Source	2%
3	staff.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
4	www.studocu.com Internet Source	2%
5	japendi.publikasiindonesia.id Internet Source	1%
6	Muh. Rijalul Akbar, Arif Rahman Hakim, Abd. Haris. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Videoscribe Untuk Mengoptimalisasi Pembelajaran Berbasis 4.0", Darmabakti : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 2020 Publication	1%
7	ejr.stikesmuhkudus.ac.id Internet Source	1%

8	fkip.unpatti.ac.id Internet Source	1 %
9	id.scribd.com Internet Source	1 %
10	Sri Dewi Nirmala, Astri Dwijayanti Suhandoko, Sendi Ramdhani, Tita Rosita et al. "PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENUNJANG TEACHER PROFESSIONAL DEVELOPMENT OF LEARNING", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2024 Publication	1 %
11	journal.jis-institute.org Internet Source	<1 %
12	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
14	online-journal.unja.ac.id Internet Source	<1 %
15	qorrykapasitor.blogspot.com Internet Source	<1 %

jurnal.stikes-ibnusina.ac.id

16	Internet Source	<1 %
17	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
18	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
19	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
20	journal.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
21	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
22	kebumen.kemenag.go.id Internet Source	<1 %
23	markey.id Internet Source	<1 %
24	Bahrn Taib, Nurhamsa Mahmud. "Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1 %
25	Daud Yusuf, Rusiyah Rusiyah, Sri Maryati, Nurmuhniyanti M. Hubaib. "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI	<1 %

LECTORA INSPIRE YANG DIINTEGRASIKAN
DENGAN CAMTASIA STUDIO BAGI GURU SD
DI PESISIR TELUK TOMINI", SELAPARANG
Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan,
2021

Publication

26

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

27

idearti.wordpress.com

Internet Source

<1 %

28

journal.upgris.ac.id

Internet Source

<1 %

29

jurnal.untan.ac.id

Internet Source

<1 %

30

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

31

www.jonedu.org

Internet Source

<1 %

32

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

33

Dermawanto Dermawanto. "PENINGKATAN
KOMPETENSI GURU DALAM MEMBUAT
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA
MELALUI IN HOUSE TRAINING (IHT) DI SD
NEGERI 6 LANJAS TAHUN PELAJARAN
2021/2022", Anterior Jurnal, 2023

<1 %

Publication

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches Off

Muhammad Sayyadi

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13