

## Penguatan Pedagogi Guru melalui Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Video

Arief Ardiansyah<sup>1\*</sup>, Mukhammad Naafiu Akbar<sup>2</sup>, Bahroin Budiya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Malang, Malang, Indonesia

\*Corresponding Email: arief.ardiansyah@unsima.ac.id

### ABSTRAK

Rendahnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital berupa bahan ajar video menghambat efisiensi pembelajaran di kelas. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan agar para guru di MI Islamiyah dan SMPI Al-Hidayah kota Malang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar digital berupa video pembelajaran secara mandiri untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi dan daya tarik mereka sedang belajar. Dalam melaksanakan pelatihan ini, metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode on the job training (OJT). Metode ini memungkinkan guru menerima pelatihan secara langsung di kelas dan bukan dalam lingkungan simulasi. Efektivitas pelatihan diperoleh melalui teknik survei dengan menggunakan instrumen penilaian peserta terhadap proses pelatihan yang telah dilaksanakan. Kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan survei adalah rata-rata skor yang diperoleh dari bobot kelima item adalah 85%. Persentase sebesar 85% menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa kegiatan pelatihan sangat bermanfaat sehingga mereka cukup antusias mengikuti kegiatan pelatihan ini.

**Kata Kunci:** video pembelajaran, penguatan pedagogi, pembelajaran digital.

### ABSTRACT

Teachers' low level of knowledge and skills in designing and developing digital learning media in the form of video teaching materials hinders the efficiency of learning in the classroom. This service aims to provide training so that teachers at MI Islamiyah and SMPI Al-Hidayah, Malang City, have the knowledge and skills to independently develop digital teaching materials in the form of learning videos to increase the effectiveness, efficiency, and attractiveness of their learning. The method used in this service activity is the on-the-job training (OJT) method. This method allows teachers to receive training directly in the classroom, not in a simulated environment. The effectiveness of the training was obtained through survey techniques using participants' assessment instruments regarding the training process that had been carried out. The conclusion obtained after conducting the survey was that the average score received from the weight of the five items was 85%. The percentage of 85% shows that most teachers felt that the training activities were beneficial, so they participated enthusiastically in this training.

**Keywords:** Digital learning, learning video, pedagogical empowerment.

### PENDAHULUAN

Sekolah dengan segala sumber daya pendidikan bertugas untuk membuat siswa agar siap dan mampu untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Untuk itu sekolah perlu mengupayakan agar tenaga pendidik (guru) dapat mentransfer kemampuannya agar para siswa terampil dan mampu bersaing baik ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun di dunia kerja (Haerudin & Sejati, 2020). Untuk mendukung hal itu maka perlu media pembelajaran yang

menarik agar siswa dapat belajar aktif dan dapat menyerap pengetahuan yang diajarkan oleh gurunya baik di jam sekolah maupun di luar jam sekolah (Purnomo, Handayani, Kadarwati, Pohan, & Sumarno, 2018).

Namun demikian, ide atau cita-cita pendidikan seperti ini tidak selalu dapat terlaksana (Layyina & Radino, 2022). Salah satu faktor penghambat dari cita-cita mulia ini adalah kurangnya tenaga terampil guru yang terampil dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital (Nurrahmah, Mulyatna, & Karim, 2021). Munculnya permasalahan umum seperti ini sebagian besar dikarenakan oleh tidak terbiasanya mereka memanfaatkan teknologi di dalam membantu proses pembelajaran mereka sehingga dibutuhkan dukungan dari teman sejawat untuk mengatasi permasalahan tersebut (Nurazmi, Ardiana, & Ariana, 2023).

Problematika rendahnya keterampilan guru dalam memproduksi media pembelajaran mereka juga terjadi di MI Islamiyah dan SMPI Al-Hidayah kota Malang. Berdasarkan hasil observasi dari tim pengabdi, diketahui beberapa permasalahan. Pertama, Keterbatasan pengetahuan tentang dunia YouTube. Kedua, para guru selalu meminta bantuan kepada admin sekolah dalam pembuatan video pembelajaran dan dalam pengunggahan ke YouTube. Ketiga, Keterbatasan keterampilan para guru dalam mengelola video pembelajaran. Keempat, Video yang sudah didesain dan diunggah ke YouTube masih terbilang sederhana (belum menarik).

Merujuk kepada beberapa permasalahan tersebut, terasa problematis mengingat kebijakan baru di kedua sekolah tersebut yang mengintruskan kepada para pendidik untuk memiliki sumber belajar digital yang salah satunya berupa video pembelajaran yang terunggah di YouTube. Kebijakan tersebut dilaksanakan untuk mendukung pembelajaran agar lebih menarik dan efisien (Sastramiharja, Nathanael, Permata Sari, & Kusriani, 2021). Para guru dapat mengajar lebih mudah dengan menginstruksikan kepada para siswa untuk mempelajari materi video yang telah diunggah di YouTube.

Dalam mengatasi permasalahan para guru di kedua sekolah tersebut, tim pengabdi menawarkan sebuah jalan keluar dengan memberikan bimbingan berupa pelatihan merancang, mengembangkan, dan mengelolah sumber belajar berupa video yang YouTube. Berikut detail target pelatihan yang akan diajarkan kepada para guru, di antaranya (1) mengintegrasikan YouTube dengan media lain seperti blog atau materi presentasi; (2) mengembangkan komunitas belajar melalui YouTube di mana guru dan siswa terlibat bersama-sama; (3) mengunggah konten video dan; (4) menjadikan video yang telah dibuat menjadi bahan pembelajaran untuk *mobile-learning*.

## METODE

Metode yang dipakai dalam pelatihan ini adalah metode *on the job training* (OJT) (Permatasari & Harmon, 2018). Metode OJT memungkinkan peserta pelatihan mendapatkan materi secara langsung pada tempat kerja asli di situasi dunia nyata mereka dan bukan lingkungan simulasi. Tahap-tahap pelatihan ini mengadopsi prosedur yang dideskripsikan pada metode OJT. Secara lebih detail, tahapan pelatihan ini secara berurutan dapat diuraikan menjadi beberapa langkah antara lain:

1. Identifikasi Masalah

Langkah ini dimulai dengan melakukan survei kebutuhan untuk menyadari tantangan atau kekurangan yang dihadapi peserta dalam lingkungan kerja mereka. Survei ini dilakukan melalui teknik wawancara dan diskusi dengan pemangku kepentingan utama.

2. Identifikasi Karakteristik Aktualisasi Diri Peserta Pelatihan

Pada tahap ini, informasi tentang latar belakang pendidikan peserta, keterampilan operasional, dan kebutuhan spesifik dikumpulkan melalui sebuah catatan wawancara yang dilakukan bersama beberapa orang guru dan kepala sekolah. Informasi ini digunakan untuk menyesuaikan konten dan metodologi pelatihan.

3. Merumuskan Tujuan Pelatihan

Dari analisis kebutuhan dan atribut peserta pelatihan, tujuan pelatihan ditetapkan dengan sangat spesifik dalam hal aktivitas yang diharapkan, konten yang dicakup, dan jangka waktu untuk pencapaiannya (SMART). Misalnya, peserta diharapkan memperoleh

kemampuan untuk mendemonstrasikan keterampilan tertentu atau melaksanakan tugas yang ditetapkan di tempat kerja mereka.

4. Analisis Konteks

Pelatihan dirancang sesuai dengan konteks kerja untuk peserta pelatihan, termasuk budaya organisasi, fasilitas yang ada, dan waktu untuk pelaksanaan.

5. Perancangan Strategi Pelatihan dan Perencanaan Pelaksanaan.

Pelaksanaan dilakukan dengan tahapan berikut:

- a) Pemberian Teori: Peserta diberikan materi secara singkat melalui ceramah interaktif menggunakan media seperti slide presentasi dan video pendukung.
- b) Praktek Lapangan: Peserta langsung mempraktekkan materi di tempat kerja mereka dengan bimbingan fasilitator.
- c) Diskusi Kelompok: Peserta berbagi pengalaman dan refleksi dari praktik lapangan untuk saling belajar dan meningkatkan pemahaman.

6. Evaluasi Pelatihan

Setelah pelatihan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner kepuasan, dan kinerja mereka diamati selama periode tertentu untuk menilai dampak pelatihan terhadap pekerjaan mereka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2024, yang dilaksanakan mulai pukul 08.30 WIB. dan berakhir pada pukul 13.30 WIB di ruang serbaguna SMPI Al-Hidayah kota Malang. Pelatihan ini diikuti oleh 20 orang guru yang berasal dari MI Islamiyah dan SMPI Al-Hidayah kota Malang. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap pra pelaksanaan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi atau penutup.

Pada tahap pra pelaksanaan, tim pengabdi membagikan modul yang berisi langkah-langkah di dalam merancang dan mengembangkan video pembelajaran yang terunggah di YouTube. Selanjutnya, tim pengabdi mendistribusikan *installer* program penyuntingan video, Kinemaster pro dan Icecream screen. Untuk mempercepat proses pemasangan aplikasi tersebut, tim pengabdi memberikan bantuan kepada para guru yang mengalami kesulitan. Setelah proses pemasangan program aplikasi selesai, tim pengabdi mengajarkan kepada para guru cara mengunduh video di YouTube. Video tersebut sedianya akan dijadikan referensi bentuk video pembelajaran yang akan dikembangkan pada kegiatan pelatihan ini. Tahap terakhir dari kegiatan pra pelaksanaan ini adalah para guru mempersiapkan materi yang akan dijadikan bahan ajar video pembelajaran.



Gambar 1. Pemasangan Aplikasi

Setelah kegiatan pra pelaksanaan selesai, kegiatan pelatihan berlanjut kepada tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, empat orang personil dari tim pengabdian berinteraksi secara langsung.

Satu orang sebagai tutor yang memandu langkah-langkah mengembangkan bahan ajar video. Sedangkan tiga orang lain bertugas membantu kelancaran kegiatan tutorial dengan mendatangi secara langsung satu persatu peserta yang mengalami kesulitan saat mengikuti tutorial.



**Gambar 2.** Tutor Menjelaskan Materi

Di tahap tutorial, tutor terlebih dahulu menjelaskan karakteristik materi seperti apa yang akan dikonversi dalam bentuk bahan ajar video (Nurfadhillah et al., 2021; Sastramiharja et al., 2021). Hal ini dilakukan agar video pembelajaran yang dikembangkan memiliki keefektifan yang maksimal. Selanjutnya, tutor memandu pengoperasian aplikasi kinemaster pro yang berfungsi sebagai aplikasi menyunting video agar video yang dikembangkan dapat dijalankan pada perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini sedianya untuk mengintegrasikan video dengan elemen-elemen media lain seperti audio, gambar, teks, dan efek agar bahan ajar yang dikembangkan berkualitas tinggi (Sintia S Noho, Ibnu Rawandhy N Hula, Muhammad Nur Iman, & Abdul Yaumil Achir Akub, 2023). Sedangkan aplikasi Icecream screen berfungsi untuk merekam layar (Sumarni, Widiyatun, Kumala, Suciani, & Rismaningsih, 2023). Dalam pelaksanaannya, tutor menggunakan LCD Proyektor untuk memudahkan penyampaian tutorial.

Setelah seluruh proses pada tahap pelaksanaan dirasa sudah tuntas, kegiatan terakhir dari kegiatan pelatihan ini adalah kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi dari pelatihan ini ditujukan sebagai tolok ukur keberhasilan penyelenggaran pelatihan sekaligus sebagai indikator peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan dalam mengembangkan bahan ajar video (Muhammad Fadhil, Dr. Neti Karnati, & Dr. Matin, 2020). Instrumen evaluasi kepuasan dapat diilustrasikan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Instrumen Evaluasi Kepuasan

No.	Komponen	Kurang (0)	Cukup (1)	Baik (2)
1	Sistematika penyajian materi	0	7	13
2	Kemudahan untuk dipahami	0	6	14
3	Meningkatkan pengetahuan	2	6	12
4	Manfaat pada pekerjaan	1	5	14
5	Sesuai tujuan pelatihan	0	8	12

Merujuk pada deskripsi Tabel 1, untuk mengungkap bobot dari skor yang diperoleh dari pengumpulan respon peserta terhadap kelima item instrumen evaluasi di atas maka digunakan rumus di Gambar 3. Sedangkan untuk menafsirkan makna dari bobo masing-masing item, digunakan tabel kriteria pada Tabel 2.

**Gambar 3.** Rumus Bobot Item

**Tabel 2.** Kriteria Penafsiran

Interval	Interpretasi
<50%	Peserta merespon kurang baik terhadap pelatihan
50-60%	Peserta merespon lebih baik terhadap pelatihan
61-80%	Peserta merespon positif karena menyadari memperoleh ilmu yang bermanfaat selama pelatihan
81-100%	Peserta merespon positif yang tinggi

Setelah menghitung bobot setiap item menggunakan rumus pada Gambar 3, diperoleh skor rata-rata dari bobot kelima item sebesar 85%. Skor tersebut kemudian dikonversi dengan mengacu pada Tabel 2 untuk menafsirkan skor tersebut. Merujuk pada Tabel 2, persentase 85% menandakan bahwa sebagian besar peserta pelatihan merasa bahwa kegiatan pelatihan sangat bermanfaat sehingga mereka merespon dengan sangat positif sekali terhadap pelatihan ini.

## PENUTUP

### Simpulan

Kegiatan pelatihan ini berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar video. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan, yang didukung oleh pengetahuan awal yang memadai dan metode pelatihan yang relevan, seperti penggunaan aplikasi Kinemaster Pro dan Icecream Screen. Evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan praktis peserta, dengan respon sangat positif dari 85 % peserta terhadap berbagai aspek kegiatan, seperti sistematika penyajian, kemudahan pemahaman, dan relevansi materi dengan kebutuhan mereka.

Pelatihan ini juga memberikan wawasan penting bagi tim pengabdi, khususnya dalam mengatasi tantangan teknis yang dialami peserta, seperti kesulitan awal dalam menginstal aplikasi atau mengoperasikan fitur tertentu. Refleksi ini menjadi dasar untuk perbaikan kedepan, seperti mempersiapkan dukungan teknis yang lebih komprehensif. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi peserta, tetapi juga menjadi model yang dapat dikembangkan lebih lanjut dalam kegiatan serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

### Saran

Setelah terlaksananya kegiatan pelatihan ini, dapat diambil beberapa saran agar: (1) pihak sekolah dapat menambahkan pendingin ruangan tambahan agar lingkungan pelatihan lebih nyaman; (2) para peserta mempersiapkan materi dan pemasangan aplikasi lebih awal; dan (3) pihak sekolah mengadakan kegiatan serupa secara berkesinambungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Haerudin, D., & Sejati, A. P. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Abad 21 dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran bagi Guru Bahasa Sunda di Kota Depok. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 179–184. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.3348>
- Layyina, C., & Radino. (2022). The Role of Fiqh Teachers to Improve Students' Learning Motivation and Discipline of Worship through Online Learning During the Covid-19 Pandemic Charisma. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(1), 1–12. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.14421/jpai.2022.191-01 The>
- Muhammad Fadhil, Dr. Neti Karnati, M. P., & Dr. Matin, M. P. (2020). Evaluasi Program Pelatihan Pengolahan Bahan Pustaka Di PUSDIKLAT Perpustakaan Nasional RI. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 32(2), 99–114. <https://doi.org/10.21009/parameter.322.02>
- Nurazmi, N., Ardiana, A., & Ariana, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prezi Bagi Guru. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(3), 2365.

<https://doi.org/10.31764/jmm.v7i3.14277>

- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widayastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 396–418. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., & Karim, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 407–412.
- Permatasari, I. W., & Harmon, H. (2018). Pengaruh On The Job Training Terhadap Kinerja Karyawan (Studi di PT Kereta Api Indonesia (Persero) Kantor Pusat Bandung). *Jurnal Riset Bisnis Dan Investasi*, 4(2), 19. <https://doi.org/10.35697/jrbi.v4i2.1183>
- Purnomo, E. A., Handayani, S., Kadarwati, S., Pohan, S., & Sumarno, S. (2018). IbM Pemanfaatan Software Camtasia untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Guru TK PGRI 10 Siliwangi. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 141. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v9i2.2066>
- Sastramiharja, U. S., Nathanael, L., Permata Sari, R. W., & Kusriani, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Edutech*, 20(1), 72–86. <https://doi.org/10.17509/e.v20i1.30997>
- Sintia S Noho, Ibnu Rawandhy N Hula, Muhammad Nur Iman, & Abdul Yaumil Achir Akub. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Kine Master Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Kilmah*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v2i2.1377>
- Sumarni, R. A., Widiyatun, F., Kumala, S. A., Suciani, L., & Rismaningsih, F. (2023). Penggunaan Aplikasi Screen Recording Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 251–256.