



## PELATIHAN VIDEO BASED LEARNING DI STAI AL FITHRAH SURABAYA

Nahdiatul Ummah<sup>1</sup>, Utami Novita Lestari<sup>2</sup>, A'izzani Sri Wilujeng Abadi<sup>3</sup>, Tuti Marlina<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>STAI Al Fithrah Surabaya

Email: [tmarlina123@gmail.com](mailto:tmarlina123@gmail.com)

### Abstract

*The Covid-19 pandemic has had a huge impact, such as many schools in the world being closed to stop the spread of Covid-19. The impact of the Covid-19 pandemic has made the government create an online learning program. Online or online learning is learning based on digital media technology in which learning materials are sent electronically or in the form of files to students remotely using the internet with computer media. According to the government, online learning is considered the most effective and efficient way to learn in the midst of the current pandemic. In online learning, of course, teachers need to master technology. Technology or e-learning is a distance learning method using technology and the internet as a means of delivering material outside of traditional face-to-face classes. There are many advantages of e-learning, including: effective and efficient, can be followed by many people, can manage their own time, and independent teaching for students. Video Based Learning or video-based learning is one method that has become a trend in e-learning for a decade. The benefits of Video Based Learning have captivated the world of education since its creation. Because the human brain is wired to track movement and is attracted to movement, videos can make things more interesting than just text. For this reason, training to make learning videos for teachers and prospective teachers is very important, considering that currently technology has become a trend and is very often used.*

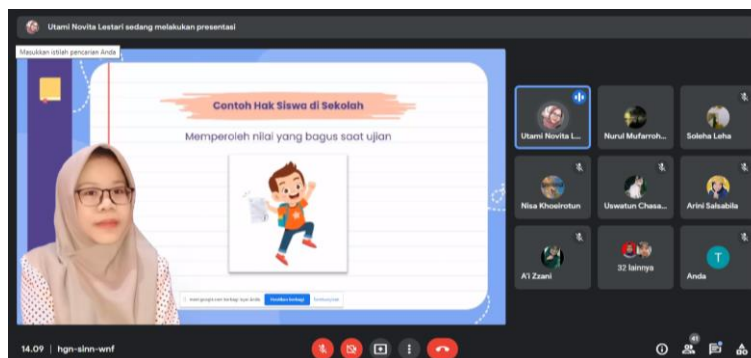
**Keywords:** workshop, video, learning

### Abstrak

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang sangat banyak seperti banyaknya sekolah di dunia ditutup untuk menghentikan penyebaran Covid-19. Dampak dari pandemi Covid-19 membuat pemerintah membuat program pembelajaran daring. Pembelajaran daring atau online merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada teknologi media digital yang bahan belajarnya dikirim secara elektronik atau dalam bentuk file ke peserta didik dari jarak jauh menggunakan jaringan internet dengan media komputer. Menurut pemerintah pembelajaran online dinilai merupakan cara yang paling efektif dan efisien untuk melakukan pembelajaran ditengah pandemi saat ini. Dalam pembelajaran online tentu guru perlu menguasai teknologi. Teknologi atau e-learning merupakan metode pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi dan internet sebagai sarana penyampaian materi di luar kelas tatap muka fisik tradisional. Banyak kelebihan dari pembelajaran e-learning, diantaranya: efektif dan efisien, bisa diikuti banyak orang, bisa mengatur waktu sendiri, dan pengajaran mandiri bagi peserta didik. Video Based Learning atau pembelajaran berbasis video adalah salah satu metode yang telah menjadi tren dalam e-learning selama satu dekade. Manfaat Pembelajaran Berbasis Video telah memikat dunia pendidikan sejak penciptaannya. Karena otak manusia terhubung untuk melacak gerakan dan tertarik pada gerakan, video dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada sekadar teks. Untuk itu adanya pelatihan untuk membuat video pembelajaran bagi guru dan calon guru merupakan hal yang sangat penting, mengingat saat ini teknologi sudah menjadi trend an sangat sering dimanfaatkan.

**Kata kunci:** Pelatihan, video, pembelajaran

## LATAR BELAKANG PELAKSANAAN



Pada awal tahun 2020 badan organisasi kesehatan dunia mendapat sebuah laporan mengenai beberapa orang yang terjangkit penyakit infeksi peradangan paru-paru dengan gejala berat dari kota Wuhan, China. Setelah diteliti baru teridentifikasi kode genetiknya bahwa ini adalah virus corona (Diah Handayani, dkk. 2020). Virus ini diberi nama *Severe acute respirastory syndrome coronavirus- 2* (SARS-CoV-2) dan penyakitnya diberi nama *Coronavirus disease 2019* (Covid-19) (Yuliana, 2020).

Pemerintah Indonesia melakukan beberapa upaya dalam meminimalisir penyebaran Covid-19 salah satunya adalah dengan mengeluarkan kebijakan agar masyarakat Indonesia tidak melakukan banyak aktivitas di luar rumah, sehingga dapat membantu penanggulangan yang dilakukan oleh pemerintah terutama di sektor pendidikan. Peraturan tersebut telah dituangkan dalam Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) bahwa setiap satuan pendidikan yang berada pada zona kuning, oranye, dan merah dilarang untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka sehingga harus menggantinya dengan melakukan proses pembelajaran dari rumah atau belajar dari rumah (BDR)

Peraturan di atas sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19), Surat Edaran Sekretaris Jendral Kementrian Pendidikan dan Kebudaaan Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Daurat Penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19), Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam 2791 Tahun 2020 Tentang Panduan Kurikulum Darurat Pada Madrasah, Surat Edaran Direktur Jendral Pendidikan Nomor 657 Ahun 2020 Tentang Upaya Pencegahan COVID-19 di Lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam.

Pandemi Covid-19 memaksa setiap orang beradaptasi dengan kebiasaan baru, termasuk dalam proses belajar mengajar di sekolah. Terdapat beberapa langkah yang dilakukan Direktorat Sekolah Dasar dalam beradaptasi dengan pandemi Covid-19 untuk mencapai tujuan pendidikan Indonesia yang lebih baik. Salah satunya dengan mempersiapkan digitalisasi sekolah.

Salah satu program digitalisasi sekolah yang sangat terlihat perubahannya adalah digitalisasi pembelajaran atau e-learning. Menurut Brown dan Prace, pembelajaran elektronik (e-learning) adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya (Husnul Khatimi, 2006). Salah satu kegiatan e-learning dalam mendukung proses pembelajaran daring adalah melalui pembuatan video pembelajaran.

Menurut Rusman, video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran (Rusman. 2012). Menurut Daryanto video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung (Daryanto. 2012).

Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, di samping suara yang menyertainya, sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan (Agustiningsih, 2013).

Dalam pembuatan video sebagai media pembelajaran tidaklah mudah. Guru perlu memiliki pengetahuan dan keartivitas. Untuk itu perlu adanya sebuah pelatihan yang dilakukan secara terbimbing guna melatih guru dan calon guru agar mampu dan terbiasa untuk membuat video pembelajaran. Pelatihan ini akan mengusung tema *video based learning* dengan tujuan agar guru dan calon guru mengetahui dan mampu melaksanakan praktik mengajar secara ideal melalui kreativitas video pembelajarannya.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini adalah PAR (*Participatory Action Reaserch*). PAR adalah kegiatan riset yang dilaksanakan secara partisipatif di antara masyarakat warga dalam suatu komunitas atau lingkup sosial yang lebih luas untuk mendorong terjadinya aksi-aksi transformatif (perubahan kondisi hidup yang lebih baik). Dengan demikian, sesuai istilahnya, PAR memiliki tiga pilar utama, yakni metodologi riset, dimensi aksi, dan dimensi partisipasi. Artinya, PAR dilaksanakan dengan mengacu metodologi riset tertentu, harus bertujuan untuk mendorong aksi transformatif, dan harus melibatkan sebanyak mungkin masyarakat warga atau anggota komunitas sebagai pelaksana PAR-nya sendiri.

Kegiatan partisipasi dalam penelitian menurut Kemmis dan McTaggart bahwa PAR merupakan penelitian tindakan kegiatan sebagai hasil dari proses penelitian, yaitu penelitian yang diawali dengan merencanakan, melakukan tindakan atau aksi, dan evaluasi dari hasil tindakan. Proses penelitian tersebut merupakan tindakan dalam memahami dan mengubah praktik sosial serta melibatkan praktisi pada tahap-tahap penelitian (Novena, 2021).

## PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

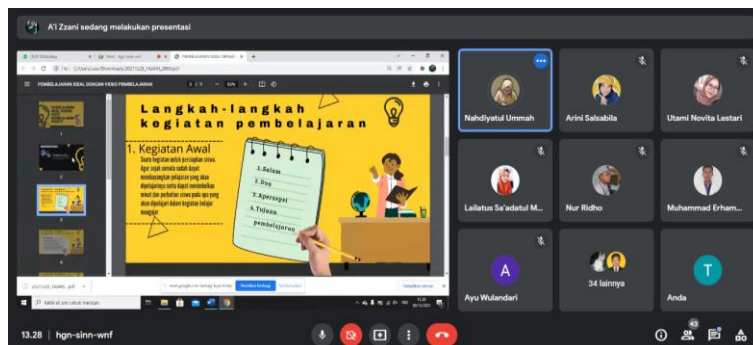


Bentuk kegiatan pada pengabdian masyarakat ini adalah berupa pendampingan atau pelatihan atau biasa disebut *workshop* dengan tema *video based learning* atau bisa disebut video pembelajaran. Sebelum kegiatan dilaksanakan, para pemateri terlebih dahulu merancang dan merencanakan model pelatihan ini, yakni berupa pelatihan yang dilaksanakan secara daring selama 25 hari.

Kegiatan dimulai dari penyampaian materi selama 1 hari dari ketiga pemateri, kemudian melaksanakan pendampingan selama 21 hari. Kegiatan berikutnya dari pelatihan ini adalah pengumpulan produk. Pada tahap pengumpulan produk ini peserta diberikan kesempatan selama 2 hari untuk mengirimkan produk yang mereka hasilkan dengan beberapa ketentuan yang diberikan oleh pemateri. Pada kegiatan akhir dari pelatihan ini adalah pengumuman peserta terbaik beserta pengiriman fasilitas atau hadiah yang didapatkan.

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan aplikasi *google meet* sebagai media penyampaian materi pelatihan dan WAG (*WhatsApp Group*) sebagai media pendampingan. Sehingga kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara *online* atau daring.

Kegiatan awal pada pelatihan ini adalah penyampaian materi. Materi disampaikan oleh ketiga pemateri selama 3 jam. Materi pertama adalah tentang teknologi pembelajaran dan implikasinya, yang disampaikan oleh Tuti Marlina, M.Pd. Materi kedua adalah teori tentang pelaksanaan pembelajaran secara ideal yang disampaikan langsung oleh Nahdiatul Ummah, S.Pd. materi terakhir adalah cara pembuatan video pembelajaran yang disampaikan oleh Utami Novita Lestari, mahasiswa prodi PGMI STAI Al-Fithrah Surabaya. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui aplikasi *google meet*.



Kegiatan dihari berikutnya yakni pendampingan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi *kine master*. Peserta yang kebingungan atau belum paham bagaimana cara mengaplikasikan atau memanfaatkan fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi *kine master* sebagai aplikasi pembuat video dapat langsung menanyakannya pada pemateri melalui *whatsapp group* yang telah disiapkan sebelumnya. Berbagai pertanyaan muncul mulai dari cara menginstal aplikasi sampai pemanfaatan fitur aplikasi.

Kegiatan bimbingan dilaksanakan selama 21 hari karena bertepatan dengan pecan UAS (Ujian Akhir Semester) sehingga waktu dilonggarkan agar peserta dapat membuat produk secara maksimal. Didalam produk peserta perlu melaksanakan beberapa ketentuan khusus yang disyaratkan oleh pemateri. Ketentuan tersebut yakni: 1) pembahasan pada produk adalah materi yang bermanfaat, 2) menuliskan nama, materi dan instansi creator, dan 3) menyebutkan atau menuliskan kegiatan workshop ini pada media pembelajarannya.

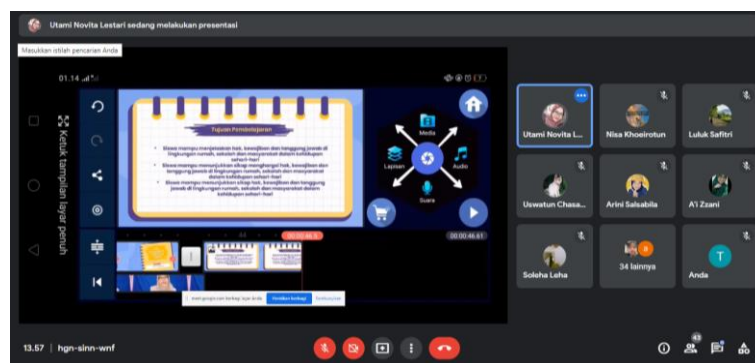
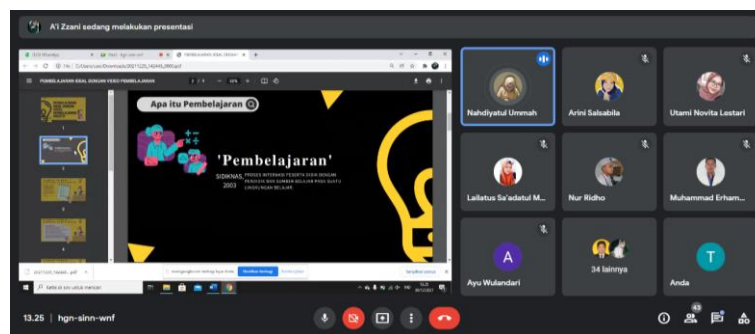
Akhir dari kegiatan bimbingan yakni mengumpulkan produk yang telah selesai dibuat melalui format yang telah dikirim oleh pemateri melalui *whatsapp grup*. Pemateri mengirimkan produknya berupa link kedalam grup. Sehingga sebelum dikumpulkan, produk perlu mengunggahnya kedalam *youtube* untuk kemudian disalin linknya kedalam *whatsapp grup*.

Kegiatan pengumpulan produk ini diberikan waktu selama 2 hari untuk mengantisipasi peserta yang sedang berhalangan pada saat hari pertama pengumpulan produk.

Setelah produk terkumpul, kegiatan berikutnya adalah menganalisis dan menyeleksi produk yang dihasilkan peserta oleh pemateri. Kegiatan seleksi ini dilakukan oleh pemateri ini dengan pertimbangan berikut: 1) kebermanfaatannya materi, 2) kejelasan materi, 3) kemenarikan desain, dan 4) kemudahan produk dalam mengakses dan pemahamannya. Setelah produk selesai diseleksi dan diberi nilai, pada hari berikutnya yakni pengumuman pemenang dengan skor dan *doorprize* yang diperoleh.

Pengumuman pemenang dilakukan oleh salah satu pemateri. Adapun peserta yang berhasil mendapatkan skor terbaik mendapatkan uang pembinaan beserta sertifikat pelatihan dengan nama sertifikat "Peserta Terbaik". Sedangkan peserta yang sudah mengirimkan produknya namun masih mendapatkan skor rendah atau melewati batas pengumpulan produk yang telah ditetapkan oleh panitia, maka peserta tersebut hanya memperoleh sertifikat peserta terbaik saja. Sedangkan peserta yang tidak mengumpulkan produk yang dibuatnya, maka peserta tersebut hanya mendapatkan sertifikat peserta saja.

Setelah pembagian *doorprize* dan sertifikat selesai maka kegiatan pelatihan ini pun juga selesai. Kegiatan ini merupakan kegiatan pertama pemateri dan ada kemungkinan terdapat kegiatan berikutnya (tahap II) dengan pemanfaatan aplikasi yang berbeda.



## KESIMPULAN

Digitalisasi sekolah yang sangat terlihat perubahannya adalah digitalisasi pembelajaran atau e-learning. Teknologi atau e-learning merupakan metode pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi dan internet sebagai sarana penyampaian materi di luar kelas tatap muka fisik tradisional. Adapun kegiatan pada pengabdian masyarakat ini adalah berupa pendampingan atau pelatihan atau biasa disebut *workshop* dengan tema *video based learning* atau bisa disebut video pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan aplikasi *google meet* sebagai media penyampaian materi pelatihan dan WAG (*WhatsApp Group*) sebagai media pendampingan. Sehingga kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara *online* atau daring melalui aplikasi *google meet* selama 25 hari.

Beberapa saran yang diperoleh melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini terhadap kegiatan sejenis adalah

1. Perlu perencanaan yang matang sebelum kegiatan *workshop* dilaksanakan
2. Perlu peraturan dan ketentuan yang telah disepakati secara jelas
3. Perlu menyimpan video pelatihan agar pemateri tidak menyampaikan berulang kali
4. Penting kegiatan ini dilaksanakan secara berseri dengan memanfaatkan aplikasi yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustiningsih, "Video" Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar, Pancaran, Vol. 4, No. 1
- Daryanto. 2012. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Handayani, Diah dkk. "Penyakit Virus Corona 2019" dalam *Jurnal Respirologi Indonesia* (Vol. 40, No. 2, April 2020)
- Khatimi, Husnul "Mengenal E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Kegiatan Pembelajaran", *Info Teknik* Volume 7 No. 2, Desember 2006
- Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 di Masa Pandemi *Corona Virus Disease 2019* (covid-19)
- Participatory Action Research (PAR), diakses melalui <https://dayamaya.id/mengenal-participatory-action-research/>
- Rusman. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Strategi Pendidikan Menuju Era Pasca Pandemi, diakses melalui <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/strategi-pendidikan-menuju-era-pasca-pandemi>
- Soedjiwo, Novena Ade Fredyarini "Implementasi Mata Kuliah PAR (Participatory Action Research) Di Tpq Al-Magfiroh Denpasar Bali", Diakses Melalui <https://Journal.Staidenpasar.Ac.Id>
- Yuliana, "Corona Virus Disease (covid-19)" dalam *Wellness and Healthy Magazine* (Vol. 2, No. 1, februari 2020)