

DESAIN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI SCREEN RECORDER DAN VIDEO CONFERENCE

Edy Sabara^{*}, Retyana Wahrini², Aulia Sabril³
^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar
^{*} edysabara66@unm.ac.id

Abstrak.

Pada pertengahan tahun 2019 seluruh negara di dunia menghadapi pandemi Covid-19 yang diakibatkan oleh virus Corona. Sampai sekarang awal tahun 2022 pandemi ini masih belum ditemukan obatnya dan bahkan terus meluas dan semakin banyak orang yang terjangkit virus ini. Adanya wabah virus ini menyebabkan pemerintah Indonesia memberlakukan pembatasan sosial dalam skala besar (PSBB) dan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PKM) level 3, level 2, dan level 1 bagi daerah-daerah yang terjangkit penyakit ini termasuk kabupaten-kota di provinsi Sulawesi Selatan. Dampak dari diberlakukannya pembatasan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah menyebabkan sekolah harus menerapkan pembelajaran daring atau pembelajaran dari rumah. Berdasarkan kondisi tersebut, maka dalam merancang dan mempersiapkan proses pembelajaran melibatkan banyak komponen dan aktivitas yang harus terencana dengan baik, sistematis dan terukur dengan menggunakan teknologi internet dan aplikasi aplikasi interaktif. Namun sebagian besar guru yang mengajar pada satuan pendidikan di sekolah dasar khususnya guru di kabupaten Pangkajene dan Kepulauan masih mengalami kendala dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, utamanya media audio visual yang bisa menjadi alternatif dalam penyampaian materi ajarnya. Kondisi seperti ini menjadi cukup potensial dijadikan sebagai lokasi sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam hal pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi rekam layar. Selain itu guru pada umumnya sudah memiliki laptop dan bahkan sekolah pada umumnya memiliki personal komputer, sehingga pemahaman tentang pengoperasian komputer sangat baik.

Kata Kunci: Aplikasi interaktif, media pembelajaran, pelatihan, pendampingan

Abstract

In mid-2019 all countries in the world faced the Covid-19 pandemic caused by the Corona virus. Until now, at the beginning of 2022, this pandemic has not yet found a cure, in fact it continues to spread and more and more people are infected with this virus. The outbreak of this virus caused the Indonesian government to impose large-scale social restrictions (PSBB) and restrictions on community activities (PKM) level 3, level 2 and level 1 for areas affected by this disease, including regencies and cities in South Sulawesi province. . One of the impacts of imposing restrictions on the world of education is causing schools to implement online learning or learning from home. Based on these conditions, designing and preparing the learning process involves many components and activities that must be well planned, systematic and measurable using internet technology and interactive applications. However, most of the teachers who teach in education units in elementary schools, especially teachers in the Pangkajene and Islands districts, are still experiencing problems in preparing learning tools, especially audio-visual media, which can be an alternative in delivering teaching materials. Conditions like this have the potential to be used as a target location for community service activities in terms of training in making learning videos with screen recording applications. In addition, teachers in general already have laptops and even schools in general already have personal computers, so that the understanding of computer operation is very good.

Keywords: Interactive applications, learning media, training, mentoring

I. PENDAHULUAN

Pada pertengahan tahun 2019 seluruh negara di dunia menghadapi pandemi Covid-19 yang diakibatkan oleh virus Corona. Sampai sekarang awal tahun 2022 pandemi ini masih belum ditemukan obatnya dan bahkan terus meluas dan semakin banyak orang yang terjangkit virus ini. Adanya wabah virus

ini menyebabkan pemerintah Indonesia memberlakukan pembatasan sosial dalam skala besar (PSBB) dan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PKM) level 3, level 2, dan level 1 bagi daerah-daerah yang terjangkit penyakit ini termasuk kota Makassar. Dampak dari diberlakukannya pembatasan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah

menyebabkan sekolah dan kampus harus menerapkan pembelajaran daring atau pembelajaran dari rumah.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dalam merancang dan mempersiapkan proses pembelajaran melibatkan banyak komponen dan aktivitas yang harus terencana dengan baik, sistematis dan terukur. Perencanaan dan perancangan proses pembelajaran dilakukan oleh guru (guru dan dosen) dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP/RPS, bahan ajar, media pembelajaran, dan instrument penilaian. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, penggunaan teknologi sebagai salah satu inovasi untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan dalam memudahkan peserta didik belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Peserta didik dapat merasakan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran bahkan mengikuti proses pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Apalagi data mencatat bahwa sebagian anggota masyarakat remaja setiap saat tidak terpisahkan dari media digital yang menjadi tanda bahwa masyarakat kita berada pada masa revolusi digital dan berpengaruh pada motivasi belajar siswa[1]. Penggunaan teknologi dan jaringan internet menjadi salah satu jembatan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa mengakibatkan penyampaian informasi menjadi lebih cepat dan efektif dan efisien [2]. Terlepas dari kondisi global yang terjadi saat ini yakni pandemik Covid-19 yang belum kunjung selesai sejak tahun 2019, selain kegiatan tatap muka di kelas, guru juga perlu mengembangkan perangkat pembelajaran atau bahan pembelajaran dalam jaringan yang dapat membantu peserta didik belajar mandiri di rumah, mengulang kembali setiap materi yang diajarkan oleh guru, mengerjakan tugas tanpa dibebani dengan penggunaan kertas yang berlebihan, serta masih banyak lagi kemudahan yang dapat diperoleh peserta

didik. Hal ini akan berjalan dengan baik bila guru menguasai penggunaan berbagai teknologi yang menunjang proses pembelajaran.

Online learning dapat dirumuskan sebagai “a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources”[3]. Pengertian online learning meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, maupun suara.

Secara tersirat dalam survei online Training in an Online World, bahwa konsep pembelajaran online sama artinya dengan e-learning [4]. sementara menurut The Report of the Commission on Technology and Adult Learning (2001), defines e-learning as “instructional content or learning experiences delivered or enabled by electronic technology”[5].

Sehingga menurut pengertian yang beliau kemukakan, bahwasanya siswa dan guru memerlukan komunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Ibarat kata, komputer dengan internetnya, telepon dengan mesin fax-nya.

Pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah e- learning merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh [6]. Hal ini meningkat perubahan gaya belajar yang semakin pesat.. selanjutnya Pembelajaran daring baik dalam bentuk interaksi dua arah atau semi dua arah dapat berjalan dengan dinamis [7].

Salah satu instrumen dalam proses pembelajaran daring adalah media pembelajaran. Teknologi atau media pembelajaran sebagai penerapan ilmiah tentang proses belajar pada manusia dalam tugas praktis belajar mengajar[8]. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat

memberikan rangsangan untuk belajar [9]. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti Film, buku, dan kaset [10].

Beberapa aplikasi Screen Recorder dapat dipilih sebagai aplikasi pembuatan video pembelajaran, diantaranya bandicam, OBS studio, Quictime player untuk mac, VLC, Game Bar, screenpresso, dan bahkan zoom bisa digunakan rekam layer khusus untuk powerpoint. Sedangkan aplikasi Google Meet dipilih sebagai aplikasi media video conference, aplikasi google meet ini memiliki banyak fitur yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Fitur pada google meet dapat diakses secara gratis yaitu bisa mengundang 100 peserta, tidak dibatasi waktu, aman dikarenakan pengguna wajib melakukan login ke akun google terlebih dahulu dan dapat dijalankan pada web browser seperti chrome tanpa perlu ada aplikasi tambahan untuk desktop, serta terdapat juga beberapa fitur seperti raise hand, dan record pertemuan yang pasti secara gratis juga.

Metode pembelajaran rekam layar telah terbukti dapat membantu proses pengamatan peserta didik secara personal dengan efektif. Kompetensi peserta didik dapat meningkat menggunakan metode pembelajaran rekam layar[11].

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang dihadapi mitra dalam mengembangkan kompetensi yang dimiliki oleh guru yaitu keterbatasan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain media pembelajaran dengan audio visual terutama pemanfaatan aplikasi rekam layar. Disisi lain pemahaman tentang aplikasi rekam layar yang tersedia baik yang sifatnya gratis maupun berbayar juga sangat minim sehingga perlu ada pengembangan kompetensi untuk memenuhi standarisasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan hasil komunikasi dengan beberapa guru mengalami

masalah dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan pembelajaran dalam jaringan. Dampak dari permasalahan ini sangat dirasakan ketika virus Covid -19 mewabah dan kegiatan tatap muka di kelas ditiadakan dan harus diganti dengan tatap muka secara daring, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Tidak semua materi pembelajaran tersampaikan dengan baik karena hanya menggunakan aplikasi yang fungsinya terbatas. Guru hanya mengirimkan materi dalam bentuk file pdf atau sejenisnya untuk dibaca dan dipelajari oleh peserta didik lalu diberikan latihan soal untuk menguji pemahaman siswa. Bahkan ada juga yang hanya mengirimkan tugas-tugas yang harus dikerjakan pada buku sumber yang diberikan. Sementara banyak materi yang tidak bisa dipahami oleh peserta didik secara mandiri dan butuh bimbingan dalam memahami materi tersebut. Ada juga menggunakan video pembelajaran yang tersedia di internet. Namun terkadang video yang digunakan tidak sesuai dengan keadaan lingkungan sosial budaya serta kemampuan peserta didik. Akibatnya kompetensi atau tujuan dari proses pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Akibat jangka panjangnya, peserta didik akan mengalami kesulitan ketika akan mempelajari materi-materi yang di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Memilih aplikasi yang cepat dan tepat tentu menjadi sebuah hal yang penting bagi seorang guru, karena hal tersebut akan berpengaruh pada produktivitas kerja. Dalam pekerjaannya, para guru harus selalu siap sedia dengan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran, baik pembelajaran luring maupun pembelajaran daring yang harus tersedia sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Banyak permasalahan yang dialami guru terutama dalam mempersiapkan media dalam

pembelajaran daring baik sinkronous maupun unsinkronous. Namun demikian dengan fasilitas aplikasi yang tersedia, cukup membantu guru dalam implementasi pembelajaran jarak jauh. Khusus untuk aplikasi rekam layar *Screen Recorder* begitupula dengan *Video Conference* yang menjadi penting dalam mengatasi persoalan penyediaan media, khususnya media audio visual.

Sebagian besar guru yang mengajar pada satuan pendidikan di sekolah dasar di kabupaten Pangkajene dan Kepulauan masih mengalami kendala dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, utamanya media audio visual yang bisa menjadi alternatif dalam penyampaian materi ajarnya. Kondisi seperti ini menjadi cukup potensial dijadikan sebagai lokasi sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam hal pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi rekam layar. Selain itu guru pada umumnya sudah memiliki laptop dan bahkan sekolah pada umumnya memiliki personal computer, sehingga pemahaman tentang pengoperasian komputer sangat baik.

Upaya mengembangkan sumber daya guru dalam penguasaan beberapa aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran, seperti meningkatkan keterampilan mereka dalam pembuatan media pembelajaran, maka dianggap sangat penting memberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran kepada mereka. Kepemilikan keterampilan tersebut, diharapkan dapat menjadi penopang penanggulangan masalah yang dihadapi guru, termasuk masalah persiapan perangkat pembelajaran pada umumnya.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Ipteks bagi Masyarakat (IbM), dan solusi yang ditawarkan terdiri dari 3 tahapan sebagai berikut:

a. Persiapan.

Kegiatan pengabdian adalah kegiatan dalam jaringan internet sehingga dapat menjangkau semua peserta pelatihan. Informasi tentang kegiatan ini disebarluaskan menggunakan brosur dengan memanfaatkan media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, *telegram* dan lain-lain. Kegiatan pendaftaran dibuka sejak satu bulan sebelum kegiatan dimulai secara online dengan *Google Form*.

b. Pelatihan

Kegiatan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi rekam layar dilaksanakan secara blended yaitu gabungan luring dan daring menggunakan aplikasi zoom dan siaran langsung melalui youtube. Pelatihan diberikan dalam bentuk ceramah interaktif dari pemateri. Pemateri menjelaskan penggunaan aplikasi rekam layar. Media yang digunakan adalah powerpoint dengan simulasi tentang penggunaan aplikasi rekam layar tersebut. Setelah mendengarkan materi, peserta diberi kesempatan bertanya dan berdiskusi terkait penggunaan aplikasi serta proses pembuatan video pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik.

c. Pendampingan

Pendampingan pembuatan video pembelajaran ini dilaksanakan selama 2 minggu. Peserta membuat video pembelajaran selama satu minggu. Video yang telah dibuat dikonsultasikan dan direvisi berdasarkan catatan-catatan dari tim pendamping. Video yang telah direvisi kemudian dibantu upload di channel youtube masing-masing dan digunakan untuk pembelajaran daring di kelas.

Evaluasi Ipteks bagi Masyarakat (IbM) dilakukan setelah selesai pelatihan yang terdiri dari evaluasi yaitu:

1. Evaluasi pengetahuan tentang aplikasi rekam layar yang praktis dan ekonomis, dilakukan setelah selesai ceramah, melakukan *diskusi*, dan *tanya jawab*.

2. Evaluasi cara pembuatan video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis, menggunakan metode **demonstrasi**.
3. Evaluasi cara mengedit video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis, menggunakan metode **demonstrasi**.
4. Evaluasi cara menyimpang video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis, menggunakan metode **demonstrasi**.
5. Evaluasi pengetahuan wirausaha pembuatan video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis, dilakukan setelah selesai ceramah, melakukan **diskusi, dan tanya jawab**.

Ipteks bagi Masyarakat (IbM) ini dianggap berhasil bilamana:

1. Peserta pelatihan (mitra) mempunyai wawasan tentang video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis.
2. Peserta pelatihan (mitra) akan menerapkan pengetahuan, pengalaman, dan teknologi video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis.

Partisipasi peserta pelatihan (mitra) dalam pelaksanaan program penerapan Ipteks bagi Masyarakat (IbM) yaitu proses pembuatan video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis adalah sebagai berikut:

1. Peserta pelatihan (mitra) menyediakan tempat penyuluhan dan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis.
2. Peserta pelatihan (mitra) membantu mengurus izin pelaksanaan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis.
3. Peserta pelatihan (mitra) mengikuti penyuluhan dan pelatihan dengan aktif tentang cara-cara pembuatan video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis.

4. Peserta pelatihan (mitra) mengikuti pelatihan secara aktif tentang pembuatan video pembelajaran dengan rekam layer yang praktis dan ekonomis.
5. Peserta pelatihan (mitra) ikut membantu menyediakan bahan, dan alat serta mengikuti secara aktif dalam mendemonstrasikan pembuatan video pembelajaran dengan rekam layar praktis dan ekonomis
6. Peserta pelatihan (mitra) ikut membantu menyediakan bahan, dan alat serta mengikuti secara aktif dalam mendemonstrasikan cara pembuatan video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis pada lokasi yang telah ditetapkan.
7. Peserta pelatihan (mitra) ikut membantu menyediakan bahan, dan alat serta mengikuti secara aktif dalam memberikan penyuluhan tentang wirausaha pembuatan video pembelajaran dengan rekam layar yang praktis dan ekonomis pada lokasi yang telah ditetapkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil yang Dicapai

Pendampingan pembuatan video pembelajaran dilaksanakan efektif selama (dua) minggu di SDN 25 Taraweang Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Peserta pelatihan terdiri dari guru Sekolah Dasar.

Adapun tahapan kegiatan ini sebagai berikut:

- a) Menentukan konsep atau tema dari video pembelajaran.

Disini peserta memilih satu Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran yang diasuh, kemudian merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya berkonsultasi laporan kemajuan lewat grup *WhatsApp*. Setelah benar lanjut ke aktifitas berikut dan jika belum diminta untuk memperbaiki. Disini

ditemukan masih ada peserta merumuskan tujuan pembelajaran yang tidak sesuai indikator pencapaian kompetensi dan juga kesulitan merumuskan tujuan pembelajaran terhadap karakteristik peserta didik dan kompetensi yang ingin dicapai. Dikarenakan kurangnya pengetahuan dan penguasaan materi peserta. Temuan ini menjadi bahan kajian pembuatan storyboard atau skrip dalam desain video pembelajaran.

b) Merancang media presentasi powerpoint.

Peserta mendesain media presentasi sebagai media video pembelajaran sebagai bahan ajar audio-visual atau media pembelajaran interaktif. Disini peserta sudah mengenal dan menggunakan media powerpoint dengan baik, walaupun masih ada yang kurang memperhatikan seni artistik atau tampilan media presentasi seperti keserasian pemilihan warna, ukuran huruf, waktu animasi dan penggunaan

gambar yang tidak sesuai tema presentasi.

c) Membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Screen Recorder* dan *Video Confrence*.

Peserta membuat video pembelajaran dengan *Screen Recorder* dan *Video Conference*, dimana hal ini baru bagi mereka, Aplikasi yang digunakan sangat mudah digunakan, tidak memerlukan alat perekaman hanya menggunakan laptop saja. Dan video yang dihasilkan langsung diberikan kepada siswa.

d) Evaluasi dan Revisi video pembelajaran

Peserta mengirim satu video yang telah dibuat berupa link *google drive* kepada tim pengabdian lewat grup *WhatsApp* untuk dievaluasi. Instrumen untuk mengevaluasi diadaptasi dari instrumen evaluasi media pembelajaran yang dirancang oleh Chaeruman, Uwes (2015) disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Indikator Penilaian Video Pembelajaran

A	Media dan Komunikasi Pembelajaran
1	Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan grafis dan visual (table, diagram, bagan) dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa terkait
2	Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan audio dan narasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa
3	Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan video dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa
4	Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan animasi dan simulasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa
5	Ketepatan penggunaan bahasa komunikasi sesuai dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa
6	Kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan (typologi, warna, ilustrasi, icon, tata letak, dll)
B	Materi
1	Kebenaran isi materi
2	Kecakupan dan Kecukupan materi
C	Desain Pembelajaran

1	Ketepatan strategi penyampaian sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan
2	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah

Berdasarkan tabel di atas, tim pengabdian memberikan penilaian dan meminta peserta memperbaiki video berdasarkan catatan-catatan dari tim pengabdian. Selanjutnya dibimbing untuk mengupload video tersebut ke akun youtube untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran dalam jaringan. Produk video pembelajaran memiliki manfaat berkelanjutan dan dapat digunakan menjangkau semua komponen yang membutuhkan dan berdampak positif bagi siswa (Kisa & Stein, 2017). Pembuatan video pembelajaran ini merupakan rangkaian aktifitas yang perlu dipelajari guru menghadapi transformasi dunia pendidikan dan untuk melakukan reformasi tujuan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, menurut Easterbrook, Stephenson dan Mertens (2006) guru perlu secara konsistensi dengan upaya-upaya ini dalam merencanakan dan mengembangkan video-video pembelajaran secara profesional.

Temuan-temuan menarik dari tahapan kegiatan ini antarlain :

- a) Terdapat peserta yang menggunakan pendekatan kebudayaan dalam proses pembelajaran
- b) Terdapat peserta yang membuat video pembelajaran sebagai media interatif yang menarik.

Selain temuan menarik di atas, adapun kesulitan-kesulitan peserta antara lain:

- a) Kompetensi yang berkaitan dengan hitungan, guru sulit menyajikan materi dalam masalah masalah kontekstual
- b) Guru sulit menentukan ilustrasi yang sesuai dengan kondisi siswa dan lebih banyak mengadopsi

ilustrasi dalam buku pelajaran, atau sumber belajar dari internet.

- c) Pada umumnya, penyajian materi dengan metode ceramah tanpa mengutamakan proses berpikir kritis siswa.

2. Faktor Pendukung

Faktor pendukung antara lain:

- a. Selain peserta mendapatkan pengetahuan dan pengalaman menarik dalam membuat video pembelajaran, peserta juga belajar membuat materi presentasi dengan menggunakan powerpoint
- b. Tim pengabdian mendapatkan gambaran umum kemampuan guru terkait dengan kemampuan pelaksanaan pembelajaran secara daring dan pemanfaatan teknologi pembelajaran kelas. Hal ini menjadi masukan bagi tim pengabdian untuk melakukan kegiatan pengabdian lanjutan.

3. Faktor Penghambat

Faktor penghambat antara lain:

- a. Peserta tidak dibekali cara mengedit video sehingga proses perekaman dilakukan berkali-kali untuk satu video pembelajaran.
- b. Kegiatan mengandalkan jaringan internet yang kurang baik mengakibatkan proses kegiatan sering terputus atau peserta sulit berkomunikasi dengan tim pengabdian.
- c. Jumlah peserta pada awal kegiatan sangat terbatas yakni berjumlah 15 orang.
- d. Evaluasi terhadap video pembelajaran tidak dilakukan dengan metode kuantitatif, hanya dilakukan secara kualitatif untuk melihat hal-

hal yang tidak sesuai dengan harapan agar diperbaiki peserta.

- e. Tidak dilakukan evaluasi terkait penggunaan video yang dihasilkan peserta di kelompok masing-masing.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Bandicam*, *Zoom* dan *Screen Recorder* meningkatkan pengetahuan guru tentang pemanfaatan aplikasi-aplikasi tersebut, mengenal fitur aplikasi dalam membuat video pembelajaran, kelemahan dan kelebihan dari tiap aplikasi, dan pengetahuan tentang tahap-tahap pembuatan video pembelajaran.
- b. Hasil pendampingan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Bandicam*, *Zoom* dan *Screen Recorder* meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran. Hal ini ditandai adanya video-video pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan menggunakan aplikasi tersebut.
- c. Hasil lainnya dari kegiatan ini meningkatnya keterampilan guru menggunakan powerpoint sebagai bahan presentasi dan media pembelajaran menarik dengan memperhatikan keserasian warna, tata letak gambar, tata letak huruf, warna latar, warna huruf, membuat animasi sesuai tema, menggunakan gambar, *icon*, ilustrasi gambar dan lain-lain. Peserta juga mendapatkan pengetahuan tambahan terkait menyusun konten, mengurutkan materi dan menetapkan poin-poin penting dalam sebuah presentasi.

SARAN

Berdasarkan kelemahan dan kelebihan yang ada maka diperlukan pelatihan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru mengembangkan pelajaran berbasis *E-Learning*, pelatihan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT, dan pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran. Selain itu, model pelatihan dan metode kegiatan perlu lebih baik dengan memperhatikan kondisi guru di lapangan dan dievaluasi secara ilmiah untuk menguji tingkat keberhasilan setiap metode atau model pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhasim, M. (2017) 'Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik', *Palapa*, 5(2), pp. 53–77.
- [2] Salsabila, U. H. *et al.* (2020) 'Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), pp. 1–13.
- [3] Anderson, T. (2008) *The theory and practice of online learning*. Athabasca University Press.
- [4] Gagné, R. M. and Merrill, M. D. (1990) 'Integrative goals for instructional design', *Educational Technology Research and Development*. Springer, 38(1), pp. 23–30.
- [5] Bonk, C. J. (2002) *Online training in an online world*. CourseShare. com Bloomington, IN.
- [6] Yuliani, M. *et al.* (2020) *Pembelajaran daring untuk pendidikan: Teori dan penerapan*. Yayasan Kita Menulis.
- [7] Maulah, S. and Ummah, N. R. (2020) 'Persepsi Mahasiswa Biologi terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Pandemi Covid 19', *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(2), pp. 49–61.
- [8] Heinich, M. (no date) 'Russel (1993) *Instructional Media*'. New York: Memillan Publishing.

- [9] Ali, S. M., Habashy, T. M. and Kong, J. A. (1992) 'Spectral-domain dyadic Green's function in layered chiral media', *JOSA A. Optical Society of America*, 9(3), pp. 413–423.
- [10] Arief, S. S. (1984) 'Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, Penempatan', *Jakarta: Rajawali*.
- [11] Nurfitri, K. (2019) 'Peningkatan Kompetensi Web Design Peserta Didik Menggunakan Metode "Rekam Layar" Di LKP Elite English School', *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 3(2), pp. 401–410.