

Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Kontekstual IPA SMP dan MTs Kota Payakumbuh Dimasa Pandemi Covic-19

Amali Putra¹Yurnetti²

¹Dosen Jurusan Fisika FMIPA UNP

²Dosen Jurusan IPA FMIPA UNP

Correspondence:

amali.putra@fmipa.unp.ac.id : Tel: 081363451003

yurnettiunp@yahoo.com : Tel: 082386894353

Abstrak – Dalam rangka meningkatkan profesionalitas guru-guru yang terhimpun dalam wadah MGMP IPA SMP Kota Payakumbuh agar kualitas pembelajaran daring/online dimasa pandemi Covid-19 tidak menurun dibandingkan pembelajaran lurung/offline dalam keadaan normal, telah dilakukan Program Kemitraan Masyarakat(PKM) berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran dalam bentuk MP4 sebanyak 5 kegiatan pada tanggal 2, 9, 16, 30 Oktober dan 14 November 2020. Berdasarkan data yang diperoleh dari awal sampai akhir kegiatan menyimpulkan bahwa:1)Peserta mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan dalam mengembangkan video pembelajaran. 2) Kualitas kegiatan pelatihan berada pada kategori baik berdasarkan indikator indikator : a) tingkat partisipasi kehadiran peserta pelatihan rata-rata 87,2%; b) jumlah produk video pembelajaran yang dihasilkan sebanyak 63,6 % dari target yang direncanakan; c) berdasarkan data angket persepsi guru, kegiatan pelatihan memberikan manfaat karena sesuai dengan permasalahan guru, dan dapat mengatasi kesulitan guru dalam merancang video pembelajaran dan peserta pelatihan berniat untuk tetap mengembangkan video pembelajaran setelah mengikuti pelatihan

Keywords — Covid-19, pembelajaran online, video pembelajaran, kontekstual, profesionalitas guru, IPA SMP

Pendahuluan

Munculnya wabah Covid-19 di tahun 2020, menimbulkan keprihatinan yang mendalam karena telah merusak tatanan berbagai aktivitas kehidupan yang selama ini berjalan baik, menjadi berantakan, termasuk dalam bidang pendidikan. Khususnya dalam pembelajaran IPA di SMP dan MTs.

Masalah yang dirasakan dalam pembelajaran IPA adalah bagaimana cara melaksanakan pembelajaran secara kontekstual dalam kondisi yang terbatas yaitu guru dan siswa tidak datang kesekolah dan pelaksanaan pembelajaran secara daring/online dari rumah masing-masing melalui penggunaan berbagai fasilitas media sosial seperti Whatsapp, Google Classroom, Zoom Claude Meeting, Meet Google e-learning dan sebagainya.

Permasalahan ini juga dirasakan oleh kelompok MGMP IPA SMP kota Payakumbuh. Dimana mereka merasa tidak puas melaksanakan

pembelajaran daring yang dilakukan, umumnya menggunakan whatsapp dan google classroom untuk memberikan tugas membaca dan mengerjakan soal. Hanya sebagian kecil guru yang menggunakan fasilitas zoom untuk bertatap muka secara virtual dengan peserta didik, Masih sangat jarang guru-guru mampu merancang video pembelajaran untuk dipelajari siswa.

Permasalahan lain yang terjadi adalah penyalahgunaan paket data bantuan pemerintah untuk siswa. Jika selama ini siswa dilarang menggunakan HP di sekolah, melalui pembelajaran daring siswa diwajibkan pakai HP yang selama ini di larang, akibatnya siswa jadi kecanduan main HP untuk main game atau permainan lainnya yang sifatnya merusak mental siswa, jika penggunaannya tidak dikelola dan diawasi dengan baik oleh orang tua dan guru.

Seberapa berbahayakah Covid-19 ini sehingga

siswa dilarang ke sekolah dan pembelajaran dilakdilaksanakan dari rumah ?

Covid-19 (*coronavirus disease 2019*) adalah penyakit yang ditularkan oleh virus corona yang dapat me-nyebabkan gangguan sistem pernapasan, mulai dari gejala yang ringan seperti flu, hingga infeksi paru-paru, seperti pneumonia. Pada 19 Maret 2020 WHO melaporkan angka kematian rata rata akibat Covid-19 sebesar 3,4 % dari jumlah orang yang terpapar Covid-19).Tingkat kematian di Indonesia pada saat i tu menurut WHO mencapai 8 %

Transmisi virus tersebut menurut para ahli sukar di atasi, sehingga untuk menghindarinya diperlukan protokol kesehatan yang ketat. Masa inkubasi virus bervariasi antar pasien, yaitu 2-14 hari setelah terpapar virus. Penularan dari orang ke orang diperkirakan terjadi melalui droplet ketika orang yang terinfeksi batuk atau bersin, mirip dengan bagaimana influenza dan patogen pernapasan lainnya yang dapat terhirup ke dalam paru-paru. Penularan Covid-19 dapat juga terjadi dengan menyentuh permukaan atau objek yang memiliki virus di atasnya dan kemudian orang tersebut menyentuh mulut, hidung, atau mungkin mata mereka sendiri. Sampai saat ini belum ada vaksin atau pengobatan spesifik yang direkomendasikan untuk virus Covid-19. Namun, gejala yang disebabkan oleh virus ini dapat diobati. Oleh karena itu pengobatan harus didasarkan pada kondisi klinis pasien dan perawatan suportif dapat sangat efektif.

Di Indonesia, sejak kasus pertama Covid-19 2 Maret 2020, yaitu 2 warga Kota Depok, Provinsi Jawa Barat dinyatakan positif mengidap virus penyebab penyakit tersebut. Pada 15 Maret 2020, pemerintah mengumumkan 117 kasus yang terkonfirmasi Covid-19. Pemerintah menyerukan kepada penduduk Indonesia untuk melakukan langkah-langkah pembatasan sosial, sementara beberapa pemimpin daerah di Jakarta, Banten dan Jawa Barat sudah menutup sekolah dan tempat-tempat umum dan diikuti oleh beberapa daerah melakukan *lockdown* (penguncian akses keluar dan masuk suatu daerah). Pada tanggal 31 Maret 2020, pemerintah mengeluarkan PP No 21 Tahun 2020, yang mengatur Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai respons terhadap Covid-19, yang membatasi pergerakan orang dan barang masuk dan keluar dari daerah daerah di Indonesia. Peraturan tersebut juga menyebutkan bahwa pembatasan kegiatan yang dilakukan paling sedikit meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan/atau

pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum. Pada saat yang sama, juga dikeluarkan Kepres No. 11 Tahun 2020, yang menyatakan pandemi Covid-19 sebagai bencana nasional. Untuk pencegahan penularan Covid-19 protokol kesehatan yang disarankan adalah : 1) Cuci tangan selama 20 detik dengan sabun dan air mengalir, 2) Hindari kerumunan/keramaian, 3)Jaga posisi jarak dengan orang lain, 4) Hindari melakukan kontak langsung dengan orang yang sakit, 5) Konsumsi secara rutin vitamin yang dapat meningkatkan kekebalan tubuh saat sehat dan mempercepat penyembuhan saat sedang sakit, 6) Gunakan masker saat keluar rumah, 7) Membersihkan dan mendisinfeksi secara berkala barang-barang yang sering disentuh. Sampai Desember 2020 ini pengaruh wabah virus Corona tersebut belum juga mereda, sehingga pelaksanaan praktek pendidikan di Indonesia masih bersifat *Work from house* (WFH).

IPA adalah pembelajaran tentang alam semesta, maka secara kontekstual alam semesta merupakan objek belajar IPA.. Belajar IPA yang sesungguhnya, dan aktivitas belajar siswa adalah berinteraksi dengan alam melalui berbagai kegiatan seperti percobaan dan demonstrasi pengamatan gejala di laboratorium, atau analisis benda-benda dan fenomena di alam terbuka melalui melalui pendekatan ilmiah (*scientific aproach*) dengan kegiatan-kegiatan utama : mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan hasil pengamatan. Akan tetapi kegiatan seperti ini sangat kecil kemungkinan dapat dilaksanakan masa pandemi Covid-19 ini. Agar kontekstual pembelajaran masih tetap terjaga maka guru perlu mencari alternatif solusi yang dapat dilakukan. Salah satunya adalah dengan video pembelajaran. Tentu diperlukan kemampuan guru untuk membuat atau mengembangkannya.

Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

Dikutip dari Wikipedia, generasi milenial saat ini adalah generasi yang gandrung akan teknologi informasi, dari komputer hingga handphone. Salah satunya adalah dalam bentuk video pembelajaran. Mereka adalah generasi yang hidup di media sosial.

Berinteraksi dengan media sosial, dan mengetahui berbagai informasi termasuk pengetahuan melalui media sosial, dari Facebook, Twitter, Line, Whatsapp, Telegram, Instagram, hingga Youtube. Melalui media ini mereka merasa lebih bebas berekspresi, lebih terbuka, dan sedang mencari jati dirinya.

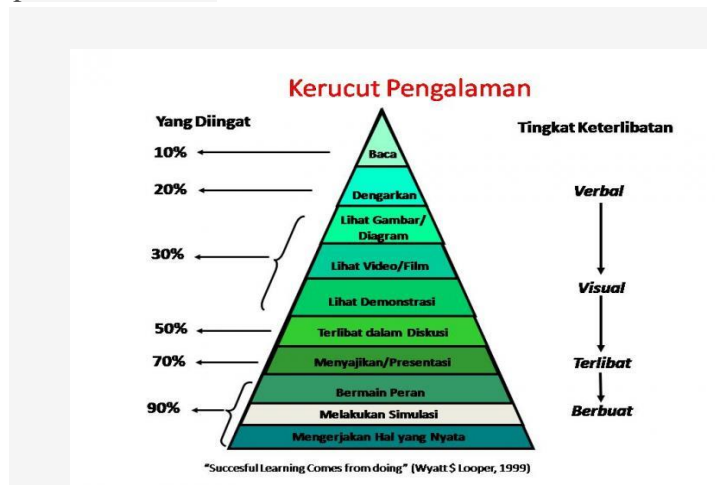
Generasi milenial bukan generasi yang menyukai sesuatu yang bertele-tele. Dan bukannya generasi yang mudah menurut atau membenarkan apa yang dikatakan orang lain, termasuk guru dan orang tuanya. Mereka lebih suka pembuktian dari percakapan guru. Mereka memiliki daya imajinasi dan kreativitas sendiri, yang terkadang tidak dipahami oleh generasi sebelum mereka. Mereka bisa bertahan duduk melihat Youtube, tetapi tidak bisa jika harus duduk berjam-jam mendengarkan guru ceramah. Dewasa ini, channel Youtube sudah beralih peran menjadi guru mereka, melalui Youtube mereka bisa menertawakan hal-hal yang dianggap lucu dan cepat sekali menemukan sesuatu yang mereka sukai untuk diketahui. Menghadapi hal ini maka penting bagi pendidik untuk terus berbenah, terus belajar, mengikuti perkembangan zaman, dan meleak teknologi. Guru yang tidak siap dengan perubahan ini maka akan tertinggal dengan peserta didiknya. Bahkan bisa jadi peserta didik jauh lebih pandai daripada gurunya. Brydon Lamb mengkaji bahwa manusia belajar 83% melalui penglihatan, 11% melalui pendengaran, 3,5% melalui penciuman, 1,5% melalui perabaan, dan 1% melalui pengecapan. Ini artinya generasi saat ini lebih memahami suatu pelajaran melalui penglihatannya, bukan pendengarannya. Maka jika seorang guru menggunakan metode ceramah setiap hari di kelas, tidak akan efektif, karena siswa akan bosan dan mengantuk, bahkan tidur. Proses transfer ilmu pengetahuan akan gagal. Hal seperti ini yang juga dirasakan oleh guru-guru yang terhimpun dalam wadah MPMP IPA SMP kota Payakumbuh dalam pembelajaran daring menggunakan Whatsapp Google Classroom yang memberikan teks untuk dibaca dan diberi tugas untuk menjawab soal-soal terkait. Siswa menjadi bosan dan ada kalanya cenderung tidak lagi mengerjakan tugas setelah berkali-kali guru memberikan tugas seperti itu

juga yang identic dengan pembelajaran tatp muka dengan metode ceramah.

Sesungguhnya belajar bukanlah menghafal, dan bukan pula mencatat. Belajar adalah proses merubah siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak trampil menjadi trampil, dari belum biasa berfikir, menjadi siswa yang bisa diajak berfikir tentang sesuatu. Sarana berfikir yang kontekstual. Video pembelajaran adalah media yang mencakup visual dan audio, dan menampilkan konteks untuk pembelajaran.

Ketika seorang guru menggunakan media video dalam pembelajaran daring, Guru tetap harus membantu siswa memahami video tersebut dengan memberi penjelasan-penjelasan yang dirasa perlu sejalan dengan urutan penyayangan video disampaikan. Agar tidak membosankan, guru juga bisa mengkolaborasikan dengan metode diskusi yang di kombinasikan dengan urutan penyayangan video.

Edgar Dale memberikan sebuah alasan kuat mengapa video pembelajaran perlu digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam teorinya disebut kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

<https://bagusdwiradyan.files.wordpress.com/>

Menurut Dale proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Pengalaman belajar akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan seluruh indera (penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Menurut Dale, melalui

membaca siswa akan mengingat 10%. Melalui mendengar siswa akan mengingat 20%. Melalui melihat gambar atau diagram, video, dan demonstrasi, siswa akan mengingat 30%. Melalui terlibat dalam diskusi siswa akan mengingat 50%. Melalui presentasi siswa mengingat 70%. Dan melalui bermain peran, melakukan simulasi, mengerjakan hal yang nyata siswa akan mengingat 90%.

Guru tidak bisa memaksa siswa untuk mencatat, jika ia tidak suka mencatat. Guru pun juga tidak perlu menunggui siswa di kelas untuk mencatat. Video pembelajaran akan membantu siswa untuk memilih sendiri apakah ia mau mencatat atau tidak. Jika siswa merasa sudah paham tanpa mencatat maka ia pun boleh tidak perlu mencatat, tetapi jika belum paham, siswa bisa mencatatnya. Salah satu kelebihan video pembelajaran yaitu bisa dimiliki oleh siswa. Sehingga siswa bisa berkali-kali mengulang materinya di rumah. Kegiatan pembelajaran yang semacam ini diperkenalkan oleh Mel Silberman dengan nama istilah *active learning*.

Pembelajaran aktif bukanlah semata-mata diaktualisasikan dengan siswa berlomba-lomba angkat tangan, siapa yang paling aktif akan dapat point nilai. Pembelajaran aktif adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa menggunakan metode pembelajaran yang ia butuhkan. Tingkatan aktivitas belajar siswa, seperti yang diungkapkan Silberman:

- *What I hear, I forget .*
- *What I hear and see, I remember a little.*
- *What I hear, see, and ask question about or discuss with someone else, I begin to understand .*
- *What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill .*
- *What I teach to another, I master .*



Gambar 2. Guru dan siswa sedang mendiskusikan materi pelajaran menggunakan video pembelajaran

Solusi Yang Dilakukan

Dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan akan media pembelajaran dimasa pandemic Covid-19, dalam pembelajaran IPA di kota Payakumbuh, dosen-dosen dari program studi Fisika dan IPA FMIPA UNP Padang melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dari selama 5 kali kegiatan dari tanggal 2 Oktober s.d 14 November 2020 Secara rinci urutan kegiatan PKM adalah sebagai berikut :

1. Tahap pertama Pembukaan kegiatan, dan pengarahan. Pada kegiatan ini disampaikan tahapan pelatihan dan konfirmasi output bimbingan pembuatan video pembelajaran.



Gambar 3. Sambutan dari Dinas Pendidikan disampaikan oleh pengawas bidang IPA Nurseha, S.Pd

2. Tahap kedua Penyampaian Materi Pelatihan, yaitu pengenalan software Camtasia Studio 6, Free Camp, dan Powerpoint 2019 beserta kelebihan dan kekurangannya. Dengan software ini akan dikembangkan video pembelajaran rekam layar terhadap peserta pelatihan.



Gambar 4. Penyampaian materi pelatihan oleh nara sumber



Gambar 5. Suasana peserta ketika sedang mengikuti pelatihan



Gambar 6. Suasana peserta ketika sedang mengikuti pelatihan secara online/daring

3. Tahap ke tiga, Bimbingan dan Latihan penggunaan software aplikasi yang sudah diperkenalkan untuk membuat video pembelajaran yang dimuai dari kegiatan menyusun storyboard, scene, proses perekaman, editing, rendering, sampai dihasilkan video pembelajaran dalam format MP4



Gambar 7. Suasana peserta ketika bimbingan sedang berlangsung

4. Tahap ke 4 Evaluasi Hasil Kegiatan yaitu setiap peserta diminta untuk menampilkan video hasil karyanya secara bergantian, diberikan masukan dan peserta melakukan editing kembali sebelum di publish.
5. Tahap ke 5 Refleksi dan Tindak Lanjut, yaitu kepada peserta diminta mengisi angket untuk mengetahui persepsi mereka tentang kegiatan yang dilakukan

Kegiatan yang dilakukan adalah dalam bentuk pelatihan dengan teknik dan metode presentasi-diskusi-praktek-dan refleksi. Partisipasi mitra kerjasama dalam kegiatan PKM ini mempunyai

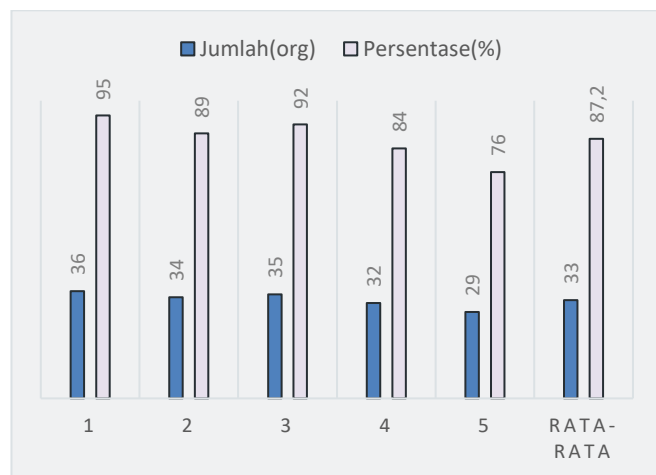
keterkaitan satu sama lainnya antara lembaga-lembanga : LP2M UNP Padang, dengan Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh, Kepala Sekolah SMPN 4 Payakumbuh , Ketua MGMP IPA SMP Kota Payakumbuh dan guru-guru yang terhimpun dalam wadah MGMP IPA kota Payakumbuh. Secara rinci kegiatan-kegiatan oleh mitra kerjasama adalah :

- 1) LP2M Universitas Negeri Padang me- ngirimkan surat minta izin kegiatan PKM kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh.
- 2) Dinas Pendidikan kota Payakumbuh telah menginstruksikan kepada kepala sekolah SMP dan MTs se kota Payakumbuh melalui wadah MGMP, agar guru-guru yang terlibat sebagai mitra sasaran PKM diizinkan untuk mengikuti kegiatan PKM
- 3) Ketua MGMP IPA SMP/MTs kota Payakumbuh mengkoordinasi guru guru IPA mengikuti kegiatan PKM pada hari dan Tanggal yang telah ditetapkan yaitu, hari Jum'at jam 08.00– 16.00 pada tanggal- tanggal berikut ini :
 - a. Pada tanggal 2 Oktober 2020, dengan kegiatan Pembukaan, Sosialisasi materi pelatihan , serta kegiatan menginformasikan persiapan guru untuk membuat video pembelajaran secara luring/offline bertempat di SMPN 4 Payakumbuh.
 - b. Pada tanggal 9 Oktober 2020, kegiatan bimbingan tahap 1 yang dilaksanakan secara daring/online dengan fasilitas Meet Google, dengan sentral kegiatan guru di SMPN Payakumbuh.
 - c. Pada tanggal 16 Oktober 2020, kegiatan bim-bingan tahap 2 melalui presentasi-diskusi-refleksi dari hasil penampilan video hasil karya guru secar bergantian secara offline/luring bertempat di SMPN4 Payakumbuh.
 - d. Pada tanggal 30 Oktober 2020 , kegiatan bim-bingan dan refleksi tahap 3 secara online/daring dengan setral kegiatan guru di SMPN 4 Payakumbuh. dan
 - e. Pada tanggal 14 November 2020, penyerahan hasil karya individual serta evaluasi hasil dan dampak kegiatan pelatihan secara luring menggunakan angket yang telah dipersiapkan

- 4) Kepala SMPN 4 Payakumbuh menyedia-kan ruang pertemuan/kegiatan dan fasilitas internet untuk pelatihan daring dan luring selama 5 hari kegiatan sesuai dengan waktu dan tanggal yang telah disepakati bersama.

Sebagai indikator keberhasilan kegiatan yang ditetapkan adalah :

- a) Bila tingkat partisipasi kehadiran peserta pelatihan rata rata > 80%.
- b) Minimal 75 % peserta pelatihan mempersepsi dan merasa bahwa materi dan kegiatan pelatihan bermanfaat, dan dapat mengatasi kesulitan guru dalam membuat dan mengembangkan video pembelajaran, dan berniat untuk meneruskan mengembangkannya setelah kegiatan pelatihan berakhir.
- c) Bila produk yang dihasilkan :
 - 1) minimal ≥ 76 % dari jumlah peserta, disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil Sangat Baik (SB)
 - 2) $\geq 51\%$ s.d ≤ 75 % dari jumlah peserta, disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil Cukup Baik (CB)
 - 3) ≥ 26 % s.d ≤ 50 % dari jumlah peserta, disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil Kuran Baik (KB)
 - 4) Bila minimal ≤ 25 % dari jumlah peserta, disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil Tidak Baik (TB)



Gambar 8. Grafik Jumlah dan % Kehadiran per kegiatan (1,2,3,4,dan 5) serta kehadiran rata rata peserta selama kegiatan pelatihan

Kriteria penilaian keberhasilan kegiatan pelatihan ditinjau dari aspek kehadiran peserta ditetapkan dengan kriteria sebagai berikut :

- Jelek bila persentase kehadiran peserta (0 – 20) %
- Kurang bila persentase kehadiran peserta (21-40) %,
- Sedan bila persentase kehadiran peserta (41-60)%,
- Baik bila persentase kehadiran peserta (61-80)%
- Sangat Baik bila persentase kehadiran peserta (81-100)%.

Hasil dan Diskusi

Pada bagian ini akan dibahas hasil kegiatan pelatihan dan pembahasan berkenaan dengan : a) Tingkat partisipasi kehadiran; b) Kuantitas produk yang dihasilkan, c) Dampak kegiatan pelatihan terhadap peserta dan d) Kesan peserta terhadap kegiatan pelatihan

1. Hasil

a) Tingkat partisipasi kehadiran peserta

Keadaan sebelum pelatihan berdasarkan angket yang diberikan, menunjukkan bahwa komitmen guru-guru dalam wadah MGMP IPA kota Payakumbuh untuk mengikuti kegiatan pelatihan secara penuh sesuai dengan jadwal yang ditetapkan adalah sebesar 80%. Data kehadiran perkegiatan dari peserta disajikan oleh grafik pada Gambar 8

Data hasil evaluasi akhir menunjukkan jumlah dan persentase kehadiran peserta per hari kegiatan berada dalam rentang antara 29-36 orang (76-95)%, rata rata 33 orang (87,2 %) pada kategori sangat baik.

b) Kuantitas produk Video Pembelajaran yang dihasilkan

Melalui pelatihan ini ditargetkan minimal dihasilkan 60 % dari jumlah peserta (22 buah video pembelajaran). Sampai kegiatan berakhir telah dapat dihasilkan sebanyak 14 sampel video pembelajaran dari berbagai topik seperti disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Daftar Topik Topik Video Pembelajaran Yang dihasilkan Peserta

No	Topik/Judul Video Pembelajaran
1	Cara Kerja PLTA
2	Perbedaan Susunan Seri dan Paralel Pada Berbagai Komponen Listrik
3	Pengukuran Besaran Turunan
4	Struktur dan Fungsi Pencernaan Pada Manusia
5	Sistem Peredaran Darah Pada Manusia
6	Sistem Ekresi Pada Manusia
7	Listrik Dinamis
8	Pewarisan Sifat Pada Manusia
9	Energi dan Daya Listrik
10	Suhu dan Perubahannya
11	Hukum Newton

12	Zat Aditif dan Zat Adiktif
13	Klasifikasi Materi
14	Listrik Mengalir

Kriteria penilaian keberhasilan dari jumlah produk yang dihasil ditetapkan adalah :

- Tidak Berhasil (TB) bila jumlah produk ≤ 25 % dari target yang ditetapkan (≤ 5 buah)
- Kurang Berhasil (KB) bila jumlah produk ≥ 26 s.d ≤ 50 % dari target yang ditetapkan (6 s.d 11) buah
- Cukup Berhasil (CB) bila jumlah produk ≥ 51 s.d ≤ 75 % dari target yang ditetapkan (12 s.d 17) buah
- Sangat Berhasil (SB) bila jumlah produk ≥ 76 s.d ≤ 100 % dari target yang ditetapkan (18 s.d 22) buah

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan keberhasilan, jumlah produk yang dihasilkan sebanyak 14 buah dari 22 produk yang ditargetkan, berada pada rank ≥ 51 s.d ≤ 75 % dari target yang ditetapkan (12 s.d 17) buah dengan kategori **Cukup Berhasil (CB)**

c. Dampak Kegiatan Pelatihan Terhadap Peserta

Sebelum kegiatan berakhir, terhadap peserta diberikan angket persepsi terhadap kegiatan pelatihan yang telah dijalaninya. Data diperoleh dari peserta sebagai responden menunjukkan bahwa dengan pelatihan merancang video pembelajaran telah memberikan dampak terhadap peserta dalam hal :

- Memberi manfaat , karena sesuai dengan permasalahan yang dihadapi guru
- mengurangi guru dalam merancang video pembelajaran menggunakan berbagai software aplikasi yang berkembang saat ini
- Menimbulkan motivasi mengembangkan video pembelajaran, dengan komitmen etelah kegiatan pelatihan umumnya peserta berniat untuk terus mengembangkan video pembelajaran baik dalam pembelajaran online maupun offline dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.

Kualitas kegiatan pelatihan ditetapkan berdasarkan kategori persepsi peserta untuk setiap item pada sngket yaitu untuk kategori :Selalu (SL) diberi skor 4, Sering (SR) diberi skor 3, Kadan-Kadang (KD) diberi skor 3, dan Tidak Pernah (TP) diberi skor 1, sehingga ditetapkan kualitas pelatihan berdasarkan range rata-rata skor yaitu : untuk skor rata-rata

- 1,0 -1,5 : Kegiatan pelatihan tidak berhasil dengan baik
1,6 -2,5 : Kegiatan pelatihan kurang berhasil dengan baik
2,6 -3,5 : Kegiatan pelatihan berhasil dengan baik
3,6 -4,0 : Kegiatan pelatihan berhasil dengan sangat berhasil

Data skor persepsi peserta pelatihan sebagai responden untuk setiap kategori menunjukkan bahwa skor rata-rata tiap item berada dalam rentang skor dari 2,8 s.d 3,9. Dengan skor rata-rata 3,3 berada dalam range skor (2,6 -3,5) yang menyimpulkan bahwa kegiatan pelatihan Berhasil dengan Baik

d) Kesan peserta terhadap kegiatan pelatihan

Setelah pelaksanaan pelatihan, berdasarkan angket yang diberikan kesan peserta umumnya berada pada kategori baik dan sangat baik dengan alasan :

- Kegiatan pelatihan sangat bermanfaat, karena sesuai dengan permasalahan yang dihadapi guru
- Setelah mengikuti pelatihan peserta umumnya merasa terbantu dan tidak merasa kesulitan lagi dalam merancang video pembelajaran menggunakan software aplikasi Camtasia studio, Free Camp, atau Powerpoint 2019
- Setelah kegiatan pelatihan umumnya peserta berniat untuk terus mengembangkan video pembelajaran baik dalam pembelajaran online maupun offline dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran

2. Diskusi

IPA adalah ilmu yang objek pembelajarannya berupa fenomena dan benda benda di alam. Sehingga sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016, dan pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara kontekstual dengan pendekatan saintifik.

Dalam penerapan pendekatan ini pembelajaran tidak menjejali konsep dengan cara hanya memberitahu konsep kepada siswa. Tetapi siswa di ajak agar mendapatkan konsep dengan cara mencari tahu dengan disain instruksional guru yang berpusat pada aktivitas siswa. Dalam masa pandemi Covid-19 ini sangat sulit bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran secara kontekstual secara langsung melalui demonstrasi atau kegiatan laboratorium . Salah satu solusi adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Video Pembelajaran. Umumnya para pakar pembelajaran sepakat bahwa

dengan menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran siswa akan merasa tingkatan realisme nya mendekati keadaan nyata. Bahkan dengan teknik editing video, simulasi, dan animasi yang disajikan, video pembelajaran dapat memberi kemudahan dan nilai tambah media dalam bentuk video pembelajaran dalam hal : 1) menyingkat waktu proses suatu fenomena, 2) memperkecil objek pengamatan yang terlalu besar, 3) memperbesar objek pengamatan yang terlalu kecil, 4) menyederhanakan permasalahan yang rumit, 5) mengkongkritkan konsep yang abstrak, 6) mempermudah konsep yang rumit.dan sebagainya. Dengan demikian konsep-konsep yang dipelajari, dapat dipahami siswa dan dapat bertahan dalam pikiran siswa dalam waktu yang lama yang berdampak pada peningkatan kemampuan literasi siswa dalam belajar.

Kesimpulan

Hasil kegiatan PKM ini menyimpulkan bahwa

1. Pelatihan pengembangan video pembelajaran dalam bentuk MP4 telah berjalan baik, dan peserta telah mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan dalam mengembangkan video pembelajaran dengan berbagai software aplikasi yang relevan.
2. Kualitas kegiatan pelatihan berada pada kategori baik berdasarkan indikator indikator : a) tingkat partisipasi kehadiran peserta pelatihan ; b) jumlah produk video pembelajaran yang dihasilkan ; c) berdasarkan angket persepsi guru terhadap kegiatan pelatihan
3. Kesan peserta terhadap materi dan proses pelatihan umumnya baik dengan alasan :
 - a) relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi guru saat ini ;
 - b) dapat mengatasi kesulitan guru dalam merancang video pembelajaran , dan
 - c) peserta pelatihan berniat untuk tetap mengembangkan video pembelajaran setelah mengikuti pelatihan

Saran-saran

Setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan, sebagai implikasi dari kegiatan yang telah dilakukan bagi guru-guru yang akan

membuat dan mengembangkan video pembelajaran disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Selayaknya video pembelajaran yang dikembangkan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa bukan sekadar kemampuan retensi atau pengulangan informasi guru
2. Pilihlah topik topik strategis untuk di jadikan judul video pembelajaran, yang sifatnya discovery/inkuiri dan memecahkan masalah.
3. Upayakan perancangan video pembelajaran diawali dengan penyusunan storyboard dan scene-scene sehingga sistematika konsep materi yang dibahas masih tetap terjaga.

Ucapan Terima Kasih

Dengan selesainya kegiatan PKM ini, kami atas nama ketua pelaksana kegiatan mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada

1. LP2M Universitas Negeri Padang yang telah menyediakan dana untuk terlaksana-nya kegiatan PKM ini
2. Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh yang telah memberi izin terlaksananya kegiatan PKM
3. Kepala SMPN 4 Payakumbuh yang telah memfasilitasi terlaksananya kegiatan ini
4. Ketua MGMP beserta seluruh guru IPA SMP kota Payakumbuh yang telah menyediakan diri sebagai observer pada kegiatan Pelatihan ini

Tanpa bantuan semuanya komponen tersebut, mustahil kegiatan PKM ini akan terlaksana

Pustaka

- [1] Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [2] Bass, Steve (2005). [*"Tips & Tweaks: Podcasts and Screencasts"*](#). *PC World*. IDG
- [3] Daryanto dan Rahardjo, Muljo. (2012).*Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta:
- [4] Gava Media.Kominfo. (2012). *Situs jogja belajar*. <http://lms.jogjabelajar.jogjaprovo.go.id> . diunduh

tanggal 20 Oktober 2020.

- [5] Majid, Abdul. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya. Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] Parker, Jason (2012). "[Camtasia 8 vastly improves screencast frame rates](#)". *CNET*. *CBS Interactive*.
- [7] Prastowo, Andi. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- [8] Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: SinarBaru Algensindo.
- [9] Wiener Grotta, Sally; Grotta, Daniel (2013). "[Review: Camtasia Studio 8 raises the bar on interactive video creation](#)". *PC World*. *IDG*.