

## Penerapan Blended Learning Melalui Pengembangan Video Pembelajaran dalam IPA SLTP di Kota Payakumbuh

Amali Putra<sup>1</sup>Yurnetti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen Jurusan Fisika FMIPA UNP

<sup>2</sup>Dosen Jurusan IPA FMIPA UNP

Correspondence:

[amali.putra@fmipa.unp.ac.id](mailto:amali.putra@fmipa.unp.ac.id) : Tel: 081363451003

[yurnettiunp@yahoo.com](mailto:yurnettiunp@yahoo.com) : Tel: 082386894353

---

**Abstrak** – Dimasa New Normal setelah melewati masa pademi Covid 19 selama hampir 2 tahun, Orientasi pembelajaran di sekolah mengalami perubahan dari offline, ke kombinasi antara offline dengan online, atau murni online (pembelajaran daring). Hasil studi awal pada pelajaran IPA SLTP di kota Payakumbuh mayoritas guru cenderung memilih strategi pembelajaran kombinasi dalam bentuk *Blended Learning*. Dalam pelaksanaannya guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video, animasi, dan simulasi dalam pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan profesionalitas guru-guru yang terhimpun dalam wadah MGMP IPA SMP Kota Payakumbuh agar kualitas pembelajaran daring/online tidak menurun dibandingkan pembelajaran luring/offline, telah dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dalam bentuk MP4 sebanyak 5 kali pertemuan pada bulan Desember 2022. 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** — *Blended Learning*, pembelajaran online, pembelajaran *offline*, video pembelajaran, kontekstual

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di abad 21 ini begitu pesat, yang seharusnya berdampak pada perubahan cara guru melaksanakan pembelajaran yang harus berorientasi pada penerapan teknologi dalam pembelajaran yang tidak hanya dapat dilaksanakan di dalam kelas, tapi juga di luar kelas, di rumah dan dimana saja dengan menggunakan fasilitas internet. Dan guru diharapkan dapat mengembangkan media-media pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran dapat juga diterapkan melalui pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media seperti video, animasi, simulasi, e book-e lkp d e-modul dan sebagainya. Tetapi hal itu belum dapat terlaksana dengan baik. Pembelajaran masih cenderung tatap muka di depan kelas. Selama pandemi Covid 19 pembelajaran cenderung berubah menjadi di dominasi pembelajaran online (daring), dan guru-guru

terpaksa harus meningkatkan kompetensinya.

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.

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 pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dengan kegiatan-kegiatan utama : mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan hasil pengamatan. Akan tetapi kegiatan seperti ini sangat kecil kemungkinan dapat dilaksanakan dalam pembelajaran jarak jauh (online). 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.

Saat ini setelah pandemi covid menurun dan keadaan sudah mulai normal, Kebutuhan akan kemampuan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video semakin dirasakan melalui penerapan pembelajaran yang berorientasi pada kurikulum merdeka, yang lebih bertumpu pada pelaksanaan pembelajaran campuran antara offline dan online (*blended learning*)

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 mencermati 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 juga 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 melekat 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 di rasakan oleh guru-guru yang terhimpun dalam wadah MPMP IPA SMP kota Payakumbuh dalam pembelajaran daring menggunakan Wahatsapp 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 bu-kan 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 <https://mspoweruser.com/>

### Solusi Yang Dilakukan

Dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan akan media pembelajaran dimasa new normal ini, dalam pembelajaran IPA di kota Payakumbuh, dosen-dosen dari program studi Fisika dan IPA FMIPA UNP Padang melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mandiri dari selama 5 kali kegiatan dari tanggal 26 sd 30 Desember 2022 Secara rinci urutan kegiatan pengabdian tersebut 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 dimulai 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 prentasi-diskusi-praktek-dan refleksi. Partisipasi mitra kerjasama dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini mempunyai keterkaitan satu sama lainnya antara 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) 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
- 2) 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
- 3) Kepala SMPN 4 Payakumbuh menyediakan 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  $\geq 76$  % dari jumlah peserta, disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil Sangat Baik (SB)
- 2)  $\geq 51\%$  s.d  $\leq 75$  % dari jumlah peserta, disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil Cukup Baik (CB)
- 3)  $\geq 26$  % s.d  $\leq 50$  % dari jumlah peserta, disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil Kuran Baik (KB)
- 4) Bila minimal  $\leq 25$  % dari jumlah peserta, disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil Tidak Baik (TB)

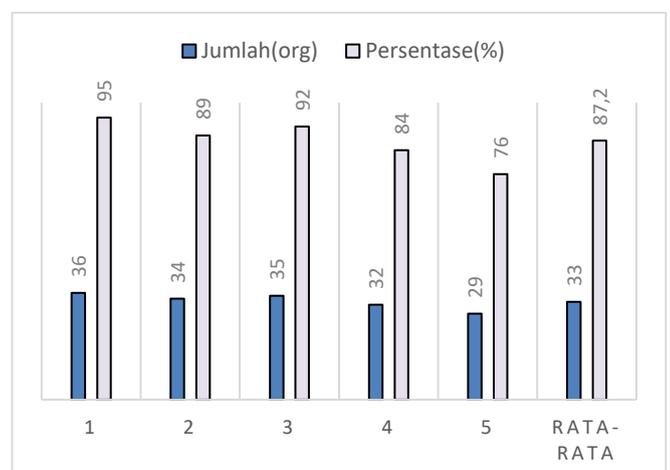
## Hasil dan Diskusi

Pada bagian ini akan dibahas hasil kegiatan pelatihan dan pembahasan berkenaan dengan : a) Tingkat partisipasi kehadiran; b) Kuantitas produk yang dihsilkan, 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



Gambar 8. Grafik Jumlah dan % Kehadiran per kegiatan

(1,2,3,4,dan 5) serta kehadiran rata rata peserta selama kegiatan pelatihan

% dari target yang ditetapkan (18 s.d 22) buah

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)%.

Data hasil evalasi 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 :

- a) Tidak Berhasil (TB) bila jumlah produk  $\leq 25$  % dari target yang ditetapkan ( $\leq 5$  buah )
- b) Kurang Berhasil (KB) bila jumlah produk  $\geq 26$  s.d  $\leq 50$  % dari target yang ditetapkan (6 s.d 11) buah
- c) Cukup Berhasil (CB) bila jumlah produk  $\geq 51$  s.d  $\leq 75$  % dari target yang ditetapkan (12 s.d 17) buah
- d) Sangat Berhasil (SB) bila jumlah produk  $\geq 76$  s.d  $\leq 100$

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan keberhasilan, jumlah produk yang dihasilkan sebanyak 14 buah dari 22 produk yang ditargetkan, berada pada rank  $\geq 51$  s.d  $\leq 75$  % 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 :

- a. Memberi manfaat , karena sesuai dengan permasalahan yang dihadapi guru
- b. mengurangi guru dalam merancang video pembelajaran menggunakan berbagai software aplikasi yang berkembang saat ini
- c. 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 :

- a. Kegiatan pelatihan sangat bermanfaat, karena sesuai dengan permasalahan yang dihadapi guru
- b. 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
- c. 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) meningkatkan waktu proses suatu fenomena, 2) memperkecil objek pengamatan yang terlalu besar, 3) memperbesar objek pengamatan yang terlalu kecil, 4) menyederhanakan permasalahan yang rumit, 5) mengkonkritkan

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 pengabdian kepada masyarakat ini, kami atas nama ketua pelaksana kegiatan mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada

1. Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh yang telah memberi izin terlaksananya kegiatan PKM
2. Kepala SMPN 4 Payakumbuh yang telah memfasilitasi terlaksananya kegiatan ini
3. 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.
- [3] Daryanto dan Rahardjo, Muljo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta:
- [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.