
**PROGRAM PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN**

Oleh

Agus Hadi Utama¹⁾ & Agus Salim²⁾

^{1,2}**Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Lambung Mangkurat**

Email: ¹agus.utama@ulm.ac.id & ²agus.salim@ulm.ac.id

Abstract

In the era of the industrial revolution 4.0 and the Covid-19 pandemic, the creativity of digitally created learning content is a must to increase the effectiveness of online learning. Students can learn effectively when they are enthusiastic in the learning process. The enthusiasm of students is influenced by the motivation obtained through learning media such as videos. The continuity of the online learning process that is being implemented in the era of the COVID-19 pandemic cannot be separated from the role of educational institutions that provide education itself. Digital learning content is an important part of the process, teachers should be able to provide good digital learning content for students. The tendency of teachers who is more dominant to use existing learning video media rather than editing learning videos creatively results in the incomplete learning message being delivered to students. This research methodology is a type of qualitative research model evaluation of the CIPP program (Context, Input, Process, Product) in the training program for developing video-based teaching materials for teachers in schools who are members of the K3SD communication forum in Central Banjarmasin district to be able to look for alternative solutions in planning and implementing appropriate online learning during the covid-19 pandemic. This research activity resulted in 1) Dissemination of alternative online learning solutions that were more practical and efficient through the development of PowerPoint teaching materials into learning videos. 2) A training program to equip teachers who are members of the K3SD communication forum in developing PowerPoint teaching materials into learning video media. 3) Produce effective video-based teaching outputs for online learning during the covid-19 pandemic.

Keywords: Training Programs, Teaching Materials & Learning Videos

PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan suatu media untuk menjembatani antara dunia pendidikan dengan lingkungan masyarakat, dimana Perguruan Tinggi Universitas Lambung Mangkurat (ULM) dihadapkan pada masalah bagaimana agar para civitas akademika mampu membawa kebermanfaatan di lingkungan masyarakat yang berkarakter dan berkearifan lokal lahan basah dalam menghadapi tantangan lebih jauh ke depan di era revolusi industri 4.0. Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan

salah satu tri dharma perguruan tinggi yang menjadi jembatan bagi dunia pendidikan dengan lingkungan masyarakat maupun tenaga pengajar. Pada masa pandemi covid 19 yang saat ini terjadi, proses pendidikan dilaksanakan secara daring pada semua jenjang pendidikan. Proses pembelajaran daring dilaksanakan baik secara langsung (sinkronus) maupun langsung (asinkronus) dan semuanya melibatkan konten-konten pembelajaran digital baik itu visual, audio, ataupun audio visual¹.

Keberlangsungan dari proses pembelajaran daring yang sedang diterapkan

¹ Salim, Agus, Agus Hadi Utama, and Rafiudin Rafiudin. "Pelatihan Da'i dan Manajemen Masjid untuk Meningkatkan Kinerja Se-Kota Banjarmasin." (2019).

pada era pandemic covid-19 ini tidak lepas dari peran lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan itu sendiri. Konten-konten pembelajaran digital menjadi bagian penting pada proses tersebut, tenaga pengajar hendaknya mampu memberikan konten-konten pembelajaran digital yang baik bagi peserta didik. Realita yang terjadi saat ini, lembaga pendidikan dihadapkan pada masalah bagaimana agar tenaga pengajarnya mampu untuk menyajikan konten-konten digital yang baik kepada peserta didik². Masih banyak tenaga pengajar yang belum mampu untuk membuat konten-konten pembelajaran digital seperti multimedia, info grafis, video, dan media lainnya. Hal ini berpengaruh negatif pada keberhasilan proses belajar peserta didik yang berlangsung secara daring³.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat mempengaruhi proses pembelajaran. Pada era revolusi industri 4.0 dan masa pandemi covid 19 ini, kreatifitas sebuah konten pembelajaran yang dibuat secara digital menjadi keharusan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran daring. Peserta didik dapat belajar secara efektif ketika mereka antusias dalam proses pembelajaran tersebut⁴. Antusiasisme peserta didik dipengaruhi oleh motivasi yang didapatkan melalui media-media pembelajaran seperti video. Video pembelajaran yang disajikan sedemikian rupa dapat mendorong motivasi peserta didik untuk fokus dalam belajar. Untuk menyajikan video yang baik perlu dilakukan proses editing agar terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Saat ini video pembelajaran menjadi media utama yang digunakan diberbagai macam proses pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh berbagai lembaga

pendidikan. Melakukan editing terhadap video pembelajaran akan memberikan kemudahan penyampaian pesan pembelajaran ada video tersebut. Editing video merupakan sebuah proses memotong, meramu, menggabungkan gambar-gambar, dan konten lainnya sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh dan dapat dimengerti⁵. Editing video pembelajaran akan menjadikan video tersebut mudah terstruktur dan mudah dimengerti sehingga mampu menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ketua Kelompok Kerja Kepala Sekolah (K3SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah yang telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat program studi teknologi pendidikan FKIP ULM, ditemukan bahwa banyak tenaga pengajar yang belum mampu menyajikan media pembelajaran seperti grafis, audio, dan video dengan baik. Tenaga pengajar banyak yang hanya mengambil dan menggunakan media seperti video-video pembelajaran youtube tanpa melakukan proses editing untuk menyesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Hal ini menyebabkan konten-konten pada video-video tersebut yang tidak berhubungan dengan pembelajaran tetap terlihat oleh peserta didik sehingga terkadang fokus peserta didik terganggu. Semua hal tersebut disebabkan oleh kurang tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang untuk membuat atau merancang bahan ajar berbasis video pembelajaran. Pemahaman serta keterampilan dari tenaga pengajar dalam menggunakan aplikasi-aplikasi penunjang editing video pembelajaran juga masih terbatas. Selain permasalahan tersebut, kecenderungan tenaga pengajar yang lebih

² Salim, Agus, Hamsi Mansur, and Agus Hadi Utama. "Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19." *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 20.2 (2020): 102-116.

³ Salim, Agus, and Agus Hadi Utama. "Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota

Banjarmasin." *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan* 6.2 (2020).

⁴ Sandholtz, Judith Haymore. *Teaching with technology: Creating student-centered classrooms*. Teachers College Press, Teachers College, Columbia University, 1234 Amsterdam Ave., New York, NY 10027, 1997.

⁵ Kaithi, Bhargavacharan Reddy. "Knowledge Graph Reasoning over Unseen RDF Data." (2019).

dominan menggunakan media video pembelajaran yang sudah ada ketimbang melakukan editing video pembelajaran secara kreatif, berakibat pada tidak sampainya pesan pembelajaran secara utuh kepada peserta didik⁶.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi dan wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat program studi teknologi pendidikan FKIP ULM, terungkap bahwa perlunya mengadakan program pelatihan bagi tenaga pengajar di sekolah-sekolah yang tergabung dalam Kelompok Kerja Kepala Sekolah (K3SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah untuk dapat mencari solusi alternatif dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran daring yang tepat di masa pandemi global covid-19. Banyak tenaga pengajar khususnya di sekolah dasar (SD) Se-Kecamatan Banjarmasin Tengah belum dapat mengoptimalkan video pembelajaran sebagai solusi alternatif pembelajaran daring dan atau work from home yang notabennya lebih praktis, efektif, dan efisien. Video pembelajaran disebutkan lebih praktis karena dalam pelatihan ini tim pengabdian masyarakat program studi teknologi pendidikan FKIP ULM menggunakan software Techsmith Camtasia 9 sebagai bahan pelatihan yang dapat dioperasikan dengan mudah bagi kalangan awam/pemula dan dapat diproduksi dengan mudah dan cepat juga melalui Add-in Microsoft Power Point, sehingga tidak perlu proses rendering video dengan spesifikasi hardware laptop/komputer yang mumpuni.

Disebutkan lebih efektif jelas karena di masa pandemi global Covid-19 ini pemerintah mengeluarkan kebijakan "Belajar dari Rumah" disetiap jenjang satuan pendidikan. Video pembelajaran yang akan dikembangkan dan diproduksi ini adalah dari bahan ajar power point yang notabennya telah dirancang dan

dikembangkan oleh tenaga pengajar sesuai dengan standar kurikulum pembelajaran, sehingga video pembelajaran yang akan dihasilkan nanti sangatlah efektif digunakan dalam proses pembelajaran⁷. Disebutkan lebih efisien karena bahan ajar berbasis video pembelajaran yang telah dihasilkan nanti file-nya berukuran relatif kecil atau tidak lebih dari 100 (seratus) Megabytes (MB) untuk durasi 30 Menit, sehingga sangat efisien baik digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses uploading, downloading, dan atau streaming, serta format file (*.MP4) yang kompatible dengan semua perangkat mobile dan desktop⁸. Bahan ajar berbasis video pembelajaran akan lebih praktis, efektif, dan efisien lagi jika diintegrasikan kedalam sistem E-Learning atau Learning Management System (LMS) di instansi masing-masing⁹.

Mempertimbangkan jumlah tenaga pengajar yang banyak, dengan pemahaman yang masih kurang dalam membuat dan menyajikan media pembelajaran khususnya editing video pembelajaran, maka tim pelaksana pengabdian masyarakat prodi teknologi pendidikan FKIP ULM bekerjasama dengan kelompok kerja kepala sekolah (K3SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah untuk mengadakan program pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran untuk tenaga pengajar di sekolah-sekolah dasar (SD) Se-Kecamatan Banjarmasin Tengah.

LANDASAN TEORI

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa (learning interest), terlebih lagi pada masa pandemi global Covid-19 ini. Video itu sendiri merupakan suatu media digital/elektronik yang

⁶ Sofyan, Ahmad, and Agus Hadi Utama.

"Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Web Adobe Dreamweaver Matakuliah Belajar dan Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan." (2017).

⁷ Mansur, Hamsi, et al. "Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin." (2019).

⁸ Utama, Agus Hadi, Kasmairi Kasmairi, and Arasuli Arasuli. The Effect of Memorizing Vocabulary Activity Toward Students Reading Comprehension Achievement. Diss. FKIP Universitas Bengkulu.

⁹ Mansur, Hamsi, et al. "Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin." (2018).

mampu menggabungkan karakteristik multimedia pembelajaran audio dan visual secara bersamaan sehingga menghasilkan karakteristik audio-visual dalam suatu tayangan yang linier ataupun dinamis dan tentunya menarik minat belajar siswa (learning interest). Video pembelajaran saat ini lebih dikemas dalam bentuk format file (*.M.P4) saja yang kompatibel dengan semua perangkat mobile dan desktop daripada dikemas dalam bentuk VCD/DVD, sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dan dapat menjangkau audiens yang luas melalui teknologi streaming¹⁰.

Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris¹¹. Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara).

Pemilihan video sebagai media penyebarluasan inovasi selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi

tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik. Menurut Sudjana dan Rivai manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian¹². Video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dalam beberapa sistem, video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi *handout*, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh¹³.

Dari beberapa gambaran dan definisi di atas peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari apalagi ditengah-tengah masa pandemi global covid 19 ini ini, karena dapat memberikan informasi yang lebih praktis, efektif, dan efisien. Video selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu juga para pengajar atau guru akan lebih mudah menyampaikan materi melalui media video. Tentunya hal tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, tim pelaksana pengabdian masyarakat program studi teknologi pendidikan FKIP ULM berinisiatif untuk menjembatani dan mengadakan program pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran bagi tenaga pengajar di sekolah-sekolah dasar (SD) Se-Kecamatan Banjarmasin Tengah.

¹⁰ Mansur, Hamsi, et al. Workshop Program Penugasan Dosen di Sekolah (PDS) 2018 Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. 2018.

¹¹ Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." (2011).

¹² Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. "Media pengajaran." (2010).

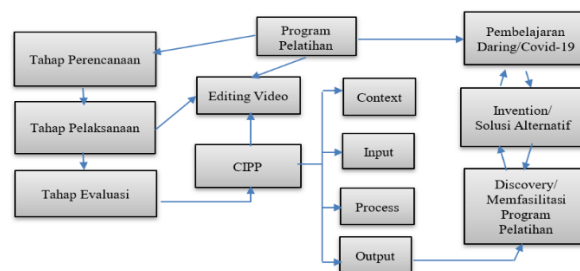
¹³ Yudianto, Arif. "Penerapan video sebagai media pembelajaran." (2017): 234-237.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian kualitatif adalah paradigma atau cara pandang tentang sesuatu yang di dalamnya mengandung sejumlah asumsi tertentu, teori tertentu, metode tertentu, dan model tertentu, serta solusi tertentu¹⁴. Program pelatihan ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif model evaluasi program pelatihan CIPP (Context-Input-Process-Product) pada usaha untuk menjembatani solusi alternatif pembelajaran daring atau work from home bagi tenaga pengajar di masa pandemi global covid-19 dan memfasilitasi peserta pelatihan dalam pengembangan bahan ajar power point menjadi media video pembelajaran bagi tenaga pengajar di sekolah-sekolah dasar (SD) Se-Kecamatan Banjarmasin Tengah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu prosedur program pelatihan sebagai berikut: 1) Tahapan Perencanaan: memberikan pemahaman awal pentingnya media video pembelajaran pada saat ini dan memberikan pelatihan mengenai pengembangan bahan ajar power point menjadi media video pembelajaran sebagai solusi alternatif pembelajaran daring atau work from home. 2) Tahapan Pelaksanaan: memfasilitasi peserta pelatihan pengembangan bahan ajar power point menjadi media video pembelajaran dengan menggunakan software Techsmith Camtasia 9 sebagai bahan pelatihan yang dapat dioperasikan dengan mudah bagi kalangan awam/pemula. 3) Tahapan Penutupan/Evaluasi: memberikan kritik, saran, dan penguatan terhadap media video pembelajaran yang telah dikembangkan melalui observasi dan wawancara oleh peserta pelatihan dan juga memberikan feedback terhadap kinerja tim pelaksana pengabdian masyarakat Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM melalui angket/kuesioner kepuasan instruktur pelatihan. Uji keabsahan data atau kredibilitas program

pelatihan ini menggunakan perpanjangan keikutsertaan peserta pelatihan¹⁵. Teknik analisis data adalah kegiatan kreatif tim peneliti/pengabdian masyarakat. Tidak ada langkah-langkah yang terinci, sehingga tiap anggota peneliti harus mencari caranya sendiri¹⁶.

Sejak mulanya peneliti telah membentuk kerangka kerja yang diuji kebenarannya dengan memperoleh data melalui wawancara, observasi, dan angket/kuesioner terhadap berbagai hal dengan informan atau peserta pelatihan dan studi dokumentasi (kajian terhadap teori pendidikan-pelatihan (diklat) dan bahan ajar tertulis seperti perangkat pembelajaran guru, serta mengevaluasi video-video pembelajaran yang telah digunakan guru-guru). Teknik analisis data program pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran ini lebih bersifat terbuka terhadap perubahan, perbaikan dan penyempurnaan atas dasar data baru yang masuk atau diterima tim peneliti/pengabdian masyarakat ketika di lapangan. Pada akhirnya penelitian kualitatif model evaluasi program pelatihan CIPP (Context-Input-Process-Product) ini akan selalu terjadi kemungkinan-kemungkinan tim peneliti/pengabdian masyarakat menemukan hal-hal baru (invention) disamping juga penemuan kembali hal-hal tertentu yang sebenarnya dahulu sudah pernah ada (discovery).



Gambar 1. Kerangka kerja penelitian kualitatif model evaluasi program pelatihan CIPP

¹⁴ Mansur, Hamsi, et al. "Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin." (2019).

¹⁵ Mansur, Hamsi, and Agus Hadi Utama. "Implementasi Sumber Belajar Berbasis Learning Management System (LMS) Edmodo untuk

Meningkatkan Kinerja Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin." (2016).

¹⁶ Mansur, Hamsi, et al. "Pelatihan Pengembangan Media Animasi Sederhana Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin." (2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

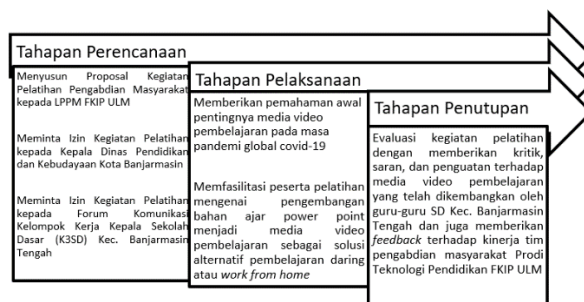
1. Tahap Perencanaan

Kebijakan Pemerintah “Belajar dari Rumah” disetiap jenjang satuan pendidikan untuk kurun waktu yang cukup lama merupakan khalayak sasaran yang strategis untuk dilakukan tindakan evaluasi program pelatihan peningkatan kualitas pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19. Dalam kegiatan program pelatihan ini program studi teknologi Pendidikan FKIP ULM terlebih dahulu melakukan analisis situasi kebutuhan di lembaga mitra, yaitu sekolah-sekolah dasar (SD) yang tergabung dalam kelompok kerja kepala sekolah (K3SD) di Kecamatan Banjarmasin Tengah. Program studi teknologi Pendidikan FKIP ULM telah menjalin kerjasama strategis dengan forum komunikasi kelompok kerja kepala sekolah (K3SD) untuk mengkoordinir lancarnya kegiatan program pelatihan yang tertuang dalam perjanjian kerja sama (PKS) baik dalam kegiatan penelitian, pendidikan, dan pengabdian masyarakat.

Berdasarkan analisis situasi kebutuhan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi mitra lembaga, yaitu: 1) Pelaksanaan pembelajaran kurang efektif dikarenakan banyaknya tenaga pengajar yang belum memahami konsep penyajian media pembelajaran yang baik khususnya pengembangan bahan ajar berbasis video. 2) Motivasi tenaga pengajar untuk kreatif dan inovatif dalam membuat dan menyajikan media pembelajaran masih kurang, khususnya pada pengembangan bahan ajar berbasis video. 3) fasilitas pengembangan bahan ajar berbasis video yang mumpuni dimiliki oleh sekolah masih sangat minim. Hasil identifikasi analisis situasi kebutuhan di lembaga sekolah mitra terdapat beberapa masalah problematik yang hendak diselesaikan dalam program pelatihan pengabdian masyarakat ini adalah: 1) Bagaimana prosedur perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran di lembaga sekolah mitra. 2) Bagaimana memfasilitasi pelaksanaan program

pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video di Lembaga sekolah mitra.

Dalam rangka mencapai target problematika khalayak sasaran di lembaga sekolah mitra, maka disusunlah prosedur perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pelatihan seperti pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Prosedur program pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran

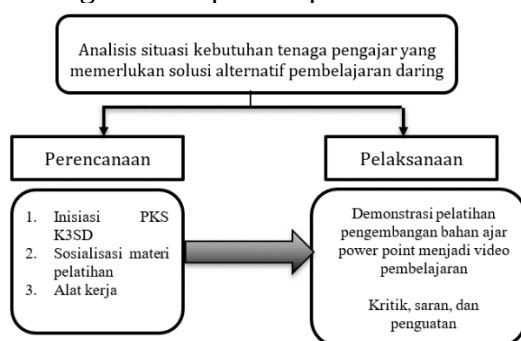
2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan program pelatihan yang pertama adalah memberikan pemahaman awal pentingnya bahan ajar berbasis video pembelajaran pada masa pandemi global covid-19 dengan cara melakukan sosialisasi terkait konsep-konsep mengajar yang efektif secara daring akan lebih mudah apabila menggunakan konten-konten yang dapat diintegrasikan kedalam format/platform pembelajaran digital seperti bahan ajar berbasis video pembelajaran yang dapat diintegrasikan kedalam E-Learning/Learning Management System (LMS).

Topik sosialisasi program pelatihan yang telah disampaikan terkait tentang: 1) Urgensi bahan ajar berbasis video pembelajaran di tengah-tengah wabah covid-19 yang merupakan salah satu solusi alternatif pembelajaran daring atau work from home bagi tenaga pengajar sekolah dasar (SD) di Kecamatan Banjarmasin Tengah yang notabene lebih praktis, efektif, dan efisien melalui pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran. 2) Prosedur pengembangan bahan ajar power point menjadi

media video pembelajaran menggunakan software Techsmith Camtasia 9. 3) Memfasilitasi peserta pelatihan dalam pengembangan bahan ajar power point menjadi media video pembelajaran yang lebih praktis untuk diterapkan/dipraktekkan bagi kalangan pemula/awam, lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran di masa pandemi global covid-19 ini, dan lebih efisien mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas melalui teknologi streaming, dan dapat diintegrasikan kedalam sistem E-Learning/LMS di instansi masing-masing.

Tindakan dan atau sesi pelatihan dalam kegiatan ini berupa implementasi program pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah (1) meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan tenaga pengajar tentang software editing video pembelajaran menggunakan Techsmith Camtasia 9, dan (2) mendemonstrasikan proses pengembangan bahan ajar power point menjadi video pembelajaran guna tercapainya target pengabdian masyarakat program studi teknologi Pendidikan FKIP ULM. Sesi pelatihan terdiri dari diskusi, tanya jawab, dan feedback dari peserta pelatihan. Berdasarkan hasil observasi tim peneliti/pengabdian masyarakat teridentifikasi adanya tenaga pengajar yang memiliki kemampuan berinovasi dan kreatif dalam menyajikan dan mengembangkan bahan ajar berbasis power point. Tim peneliti/instruktur pelatihan memberikan kritik, saran, dan penguatan terhadap bahan ajar power point yang telah dikembangkan oleh peserta pelatihan.



Gambar 3 Proses Pelaksanaan Kegiatan Program Pelatihan

3. Tahap Penutupan

Observasi dan wawancara dilakukan terhadap sesi pelatihan dalam kegiatan ini berupa implementasi program pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video. Beberapa hal yang diobservasi adalah antusias peserta pelatihan dalam pengembangan bahan ajar berbasis video. Hasil wawancara dengan beberapa peserta pelatihan menyampaikan perihal tentang praktis dan efisiennya mengembangkan bahan ajar berbasis video pembelajaran menggunakan software techsmith camtasia 9, salah satunya dapat di editing terlebih dahulu secara offline, baru diintegrasikan kedalam pembelajaran daring asikronus seperti E-Learning/LMS Google Classroom, Schoology, dan Edmodo. Refleksi dilakukan terhadap sesi pelatihan yang telah dilaksanakan merupakan feedback dari peserta pelatihan terhadap kepuasan kinerja instruktur pelatihan melalui instrument angket/kuesioner yang disebarakan setelah sesi pelatihan berakhir. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan program pelatihan yang telah dilakukan dalam rangka untuk menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan pengembangan program pelatihan berikutnya.

Rancangan model evaluasi program CIPP di analisis melalui Context, Input, Process, Product untuk menilai keberhasilan program kegiatan pengabdian masarakat dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Evaluasi Program CIPP Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video

No	Evaluasi Program Model CIPP	Instrumen Pengumpulan Data	Persentase dan Deskripsi Keberhasilan
1	Context: Sosialisasi urgensi program pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video dalam pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19	Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi PKS Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM dengan Forum Komunikasi K3SD Kec. Banjarmasin Tengah	100% Inisiasi lembaga sekolah mitra melalui Forum Komunikasi K3SD Kec. Banjarmasin Tengah
2	Input: Tenaga pengajar sekolah dasar (SD) yang tergabung dalam Forum	Presensi, Observasi, Diskusi, dan Tanya Jawab	90% Peserta Pelatihan Hadir Pada Setiap Sesi Sosialisasi

	Komunikasi K3SD Kec. Banjarmasin Tengah		
3	Process: Sesi pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran	Presensi, Observasi, dan Wawancara	80% Peserta Pelatihan Hadir Pada Setiap Sesi Pelatihan
4	Product: Kritik, saran, dan penguatan hasil produk pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran	Wawancara dan Feedback/Angket	70% Peserta Pelatihan Menyajikan Produk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran dalam Kategori "Layak"

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil kegiatan penelitian kualitatif model evaluasi program CIPP pada program pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran di sekolah-sekolah dasar (SD) yang tergabung dalam kelompok kerja kepala sekolah (K3SD) Se-Kecamatan Banjarmasin Tengah adalah 1) Sosialisasi solusi alternatif pembelajaran daring atau work from home yang lebih praktis dan efisien melalui pengembangan bahan ajar power point menjadi media video pembelajaran. 2) Program pelatihan untuk membekali tenaga pengajar yang tergabung dalam forum komunikasi K3SD dalam pengembangan bahan ajar power point menjadi media video pembelajaran. 3) Menghasilkan luaran bahan ajar berbasis video yang efektif untuk pembelajaran daring di masa pandemi covid-19.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak akan mungkin berhasil tanpa adanya keterkaitan dengan beberapa pihak lain. Dalam hal ini pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjarmasin sebagai pihak yang mempunyai wilayah di mana kegiatan pengabdian masyarakat ini hendak dilakukan, memberi dukungan dalam kegiatan ini dengan memberikan izin mengadakan program pelatihan bahan ajar berbasis video pembelajaran bagi tenaga pengajar di sekolah-sekolah dasar (SD) yang tergabung dalam

kelompok kerja kepala sekolah (K3SD) Se-Kecamatan Banjarmasin Tengah. Selain itu, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) FKIP ULM juga diharapkan dapat memberikan dukungan melalui program-program pendanaan intensif dan izin kegiatan pengabdian masyarakat sebagai bentuk perwujudan pelaksanaan tri-darma perguruan tinggi.

DATAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." (2011).
- [2] Kaithi, Bhargavacharan Reddy. "Knowledge Graph Reasoning over Unseen RDF Data." (2019).
- [3] Mansur, Hamsi, and Agus Hadi Utama. "Implementasi Sumber Belajar Berbasis Learning Management System (LMS) Edmodo untuk Meningkatkan Kinerja Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin." (2016).
- [4] Mansur, Hamsi, et al. "Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin." (2019).
- [5] Mansur, Hamsi, et al. "Pelatihan Pengembangan Media Animasi Sederhana Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin." (2017).
- [6] Mansur, Hamsi, et al. "Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin." (2018).
- [7] Mansur, Hamsi, et al. Workshop Program Penugasan Dosen di Sekolah (PDS) 2018 Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. 2018.
- [8] Salim, Agus, Agus Hadi Utama, and Rafiudin Rafiudin. "Pelatihan Da'i dan Manajemen Masjid untuk Meningkatkan Kinerja Se-Kota Banjarmasin." (2019).
- [9] Salim, Agus, and Agus Hadi Utama. "Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin." Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan 6.2 (2020).

-
- [10] Salim, Agus, Hamsi Mansur, and Agus Hadi Utama. "Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19." *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 20.2 (2020): 102-116.
- [11] Sandholtz, Judith Haymore. *Teaching with technology: Creating student-centered classrooms*. Teachers College Press, Teachers College, Columbia University, 1234 Amsterdam Ave., New York, NY 10027, 1997. Dale, Edgar. *Audiovisual Methods in Teaching*. (1969).
- [12] Sofyan, Ahmad, and Agus Hadi Utama. "Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Web Adobe Dreamweaver Matakuliah Belajar dan Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan." (2017).
- [13] Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. "Media pengajaran." (2010).
- [14] Utama, Agus Hadi, Kasmainsi Kasmainsi, and Arasuli Arasuli. *The Effect of Memorizing Vocabulary Activity Toward Students Reading Comprehension Achievement*. Diss. FKIP Universitas Bengkulu.
- [15] Yudianto, Arif. "Penerapan video sebagai media pembelajaran." (2017): 234-237.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN