

PELATIHAN PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN ONLINE SAAT PANDEMI COVID-19

Firinta Togatorop¹, Doris Yolanda Saragih², Novendra Adisaputra Sinaga³

^{1,2,3}Politeknik Bisnis Indonesia, Pematangsiantar
Email Korespondensi : firintatogatorop@gmail.com

ABSTRAK

Guru memiliki peranan paling penting dalam pendidikan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti Pembelajaran. Pada pembelajaran online sekarang, guru dituntut untuk semakin kreatif serta mempergunakan IPTEK dalam pemberian materi selama pembelajaran online.. Mendesain materi dalam Video Pembelajaran adalah salah satu cara yang kreatif dalam menerangkan materi secara daring. Dengan memberikan video pembelajaran yang di desain sendiri oleh guru, guru bisa mengembangkan materi pada setiap slide yang di power point dengan merekam suara sendiri sebagai penjelasan dari materi yang ada pada tiap slide. Sehingga siswa pun akan semakin tinggi minatnya dalam mengikuti pembelajaran online. Diharapkan setelah kegiatan ini, diperlukan peran penting guru sebagai fasilitator untuk menggunakan video pembelajaran berbasis power point dalam penyampaian materi ajar.

Kata Kunci : Pelatihan, Pembelajaran online, minat, video pembelajaran

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, dunia sedang waspada dengan sebuah virus yang disebut dengan corona virus (COVID-19). Penularan COVID-19 sangatlah cepat sehingga Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan virus corona atau COVID-19 ini sebagai pandemi pada tanggal 11 Maret 2020 (Mona, 2020). Pemerintah Indonesia menerapkan aturan PSBB yang merupakan singkatan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar yang dibuat dalam rangka Penanganan COVID-19. Hal ini dilakukan dengan harapan virus tidak menyebar lebih luas dan upaya penyembuhan dapat berjalan maksimal. Dalam usaha pembatasan sosial ini pemerintah Indonesia juga telah membatasi kegiatan diluar rumah seperti kegiatan pendidikan yang telah dilakukan melalui pembelajaran online.

Sistem pembelajaran online merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet (Rimbarizki: 2017). Pembelajaran Online menggunakan berbagai macam aplikasi seperti google class room, zoom, google form, Video Power point, grup whatsapp, dll. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah agar minat belajarnya tetap tinggi .

Namun pada kebanyakan situasi yang terjadi, pada pembelajaran online, peserta didik dapat menjadi kurang aktif dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi bosan dan terkadang bingung saat belajar karena penyampaian materi oleh si guru yang kurang efektif. Kebanyakan guru memberikan tugas saat pembelajaran online tanpa menerangkan materi terlebih dahulu dengan jelas. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Video pembelajaran oleh si guru tersebut.

KERANGKA TEORETIK

Pembelajaran Online

Teknologi yang berkembang pesat memberikan dampak positif di bidang pendidikan. Karna dengan adanya teknologi bisa diupayakan peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan sistem yang dikenal dengan *online learning* atau pembelajaran online. Online learning merupakan sistem yang menyediakan fasilitas untuk belajar kapan pun dan dimana pun selama masih dapat mengakses sistem tersebut. Tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Adapun materinya telah disediakan di dalam sistem tersebut. Materi dapat disediakan dalam bentuk verbal, visual, audio dan gerak.

Pembelajaran online dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Pembelajaran online dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh, dimana Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video), komputer/internet, siaran radio dan televisi (Rimbarizki, 2017).

Komponen Pembelajaran Online

Pembelajaran Online memiliki tiga komponen yang membentuk Pembelajaran Online, antara lain:

1. **Infrastruktur e-Learning:** Infrastruktur e-Learning terdiri daripada personal computer (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk di dalamnya peralatan teleconference apabila kita memberikan layanan synchronous learning melalui teleconference.
2. **Sistem dan Aplikasi e-Learning:** Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan Learning Management System (LMS).
3. **Materi Pembelajaran Online :** Konten dan bahan belajar pada pembelajaran online dapat berupa Multimedia-based Content atau konten berbentuk multimedia interaktif seperti video pembelajaran atau Text-based Content atau konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa (Noveandini, R., & Wulandari, M. S, 2010).

Minat Belajar

Minat yaitu ketertarikan yang besar dan antusiasme yang tinggi pada sesuatu (Muhibbinsyah, 2010:133). Minat memiliki pengaruh yang besar dalam aktivitas atau kegiatan belajar, siswa yang mempunyai kesenangan atau minat pada pembelajaran bakal serius dalam mempelajarinya dikarenakan adanya ketertarikan atau dorongan dalam diri seseorang. Minat belajar adalah perasaan senang (suka), bahagia dan tertarik pada suatu kegiatan atau aktifitas dengan tidak ada yang meminta atau menyuruhnya. Jika siswa memiliki keingintahuan yang tinggi dan rasa tertarik pada pelajaran maka akan tumbuh minat belajar tersebut, dengan begitu siswa akan rajin belajar dan selalu berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran dengan antusias yang tinggi serta tanpa ada rasa terbebani di dalam diri.

Banyak hal yang dapat mempengaruhi minat, baik dari individu maupun lingkungan masyarakat, Crow & Crow dalam (Susilowati, 2010:32).

1. Faktor dorongan dari dalam (Internal), merupakan faktor yang berhubungan dengan dorongan fisik, motif, mempertahankan diri dari rasa lapar, rasa takut, rasa sakit dan sebagainya. Jika individu merasa lapar ini akan menimbulkan minat untuk mencari makan.
2. Faktor motif sosial, merupakan faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan aktifitas demi memenuhi kebutuhan sosial, seperti contoh kebutuhan Hunting Foto demi memenuhi tugas pameran, dan sebagainya.
3. Faktor emosional, atau perasaan. Faktor faktor ini dapat memacu minat individu, apabila menghasilkan emosi atau perasaan senang, perasaan ini akan membangkitkan minat dan memperkuat minat yang sudah ada.

Arikunto (1990: 104) ada faktor dari luar yang akan mempengaruhi timbulnya minat belajar, antara lain: 1). Bahan pelajaran, 2). Alat pelajaran, 3). Keadaan atau situasi pelajaran, 4). Teknik mengajar guru yang menarik

Pengertian Video Pembelajaran

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video.

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran (Rusman 2011:218). 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.

Secara fisik video pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video dan disajikan dengan menggunakan peralatan VTR atau VCD player serta TV monitor. Jadi disimpulkan video adalah gambar gerak yang terdapat serangkaian alur dan menampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

METODE

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini didahului dengan survey pendahuluan. Hasil survey pendahuluan dan wawancara dengan Kepala Sekolah menyatakan bahwa masih banyak Guru yang kurang kreatif sebagai fasilitator dalam meningkatkan minat belajar mereka dalam mengikuti pembelajaran Online di masa pandemi Covid - 19 ini. Kegiatan pelatihan tentang “Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online Saat Pandemi Covid-19 ” ini dilaksanakan di SD Swasta HKI 3, Jl. Karel S. Tubun, Kec. Siantar Timur, Kota Pematangsiantar pada tanggal 14 Juni 2021. Adapun susunan acara yang dilakukan pada saat pelaksanaan yaitu:

1. Pembukaan dari protocol/pelaksana
2. Kata sambutan dari Kepala Sekolah
3. Kata sambutan dari Ketua LPPM
4. Penyampain Materi oleh Tim
5. Sosialisasi Penggunaan Video berbasis Power Point
6. Sesi Tanya Jawab
7. Doa penutup
8. Ramah tamah

Pelaksanaan Kegiatan

Adapun rincian jadwal dan materi adalah sebagai berikut:

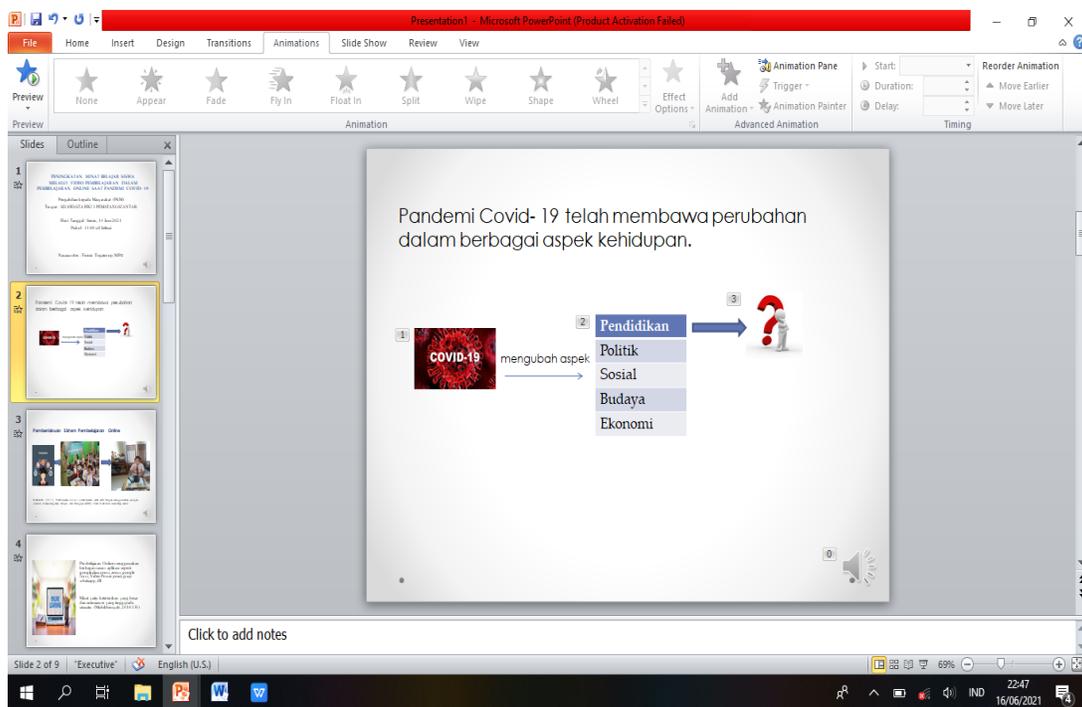
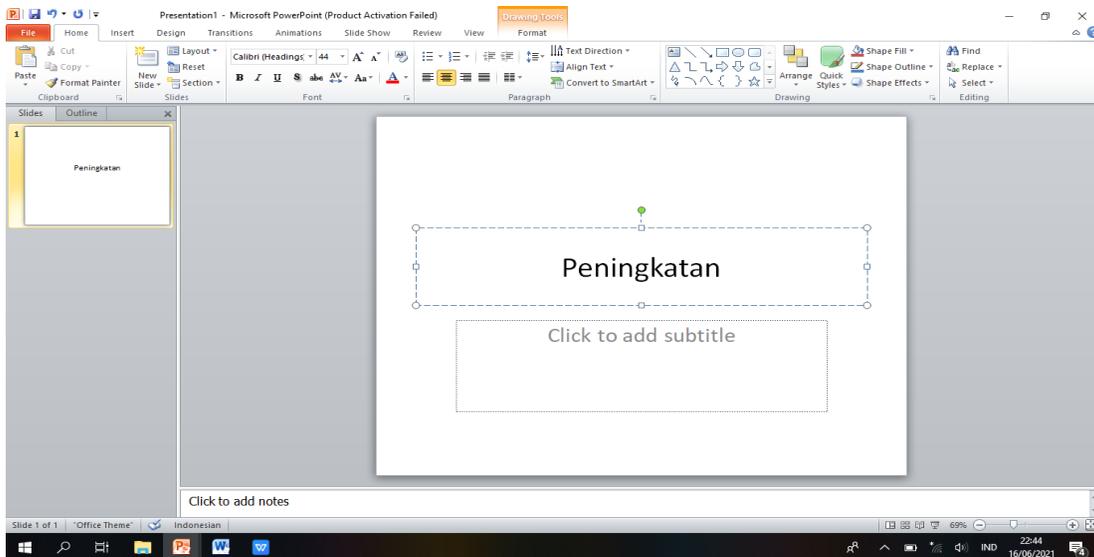
Tanggal	Waktu	Materi	Penyaji
14 Juni 2021	09.00-10.00	Teori Tentang video pembelajaran berbasis power point	TIM
	10.00 -13.00	Pelatihan penggunaan video pembelajaran berbasis power point	TIM

DISKUSI

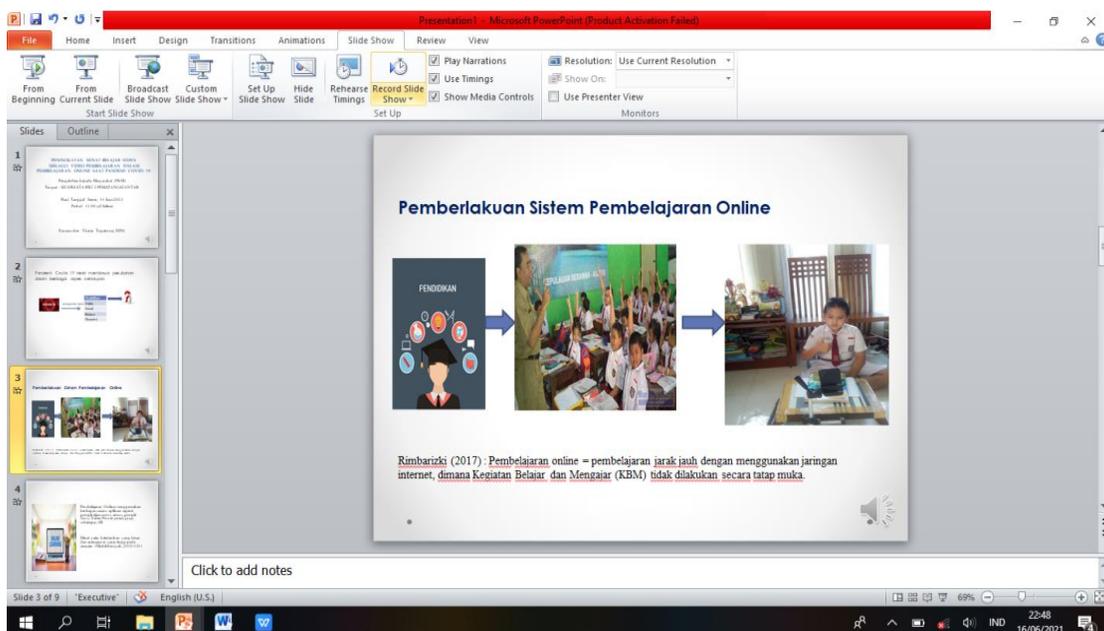
Sebelum kegiatan praktek pembuatan video pembelajaran powerpoint, kegiatan diawali dengan materi pendahuluan yaitu Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Video Pembelajaran berbasis power point Dalam Pembelajaran Online Saat Pandemi Covid- 19. Kegiatan penyajian materi dan diskusi tersebut telah dilaksanakan dengan tujuan menyegarkan kembali pengetahuan guru tentang urgensi media dalam pembelajaran. Disamping itu, perkembangan teknologi menuntut kreatifitas guru dalam memanfaatkannya, diantaranya untuk menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.

Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Pelatihan pembuatan pembuatan video pembelajaran berbasis powerpoint telah dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu pembuatan slide powerpoint, perekaman video dan exporting video. Masing-masing kegiatan ini dilakukan dengan mempraktekan secara langsung melalui komputer atau laptop peserta.

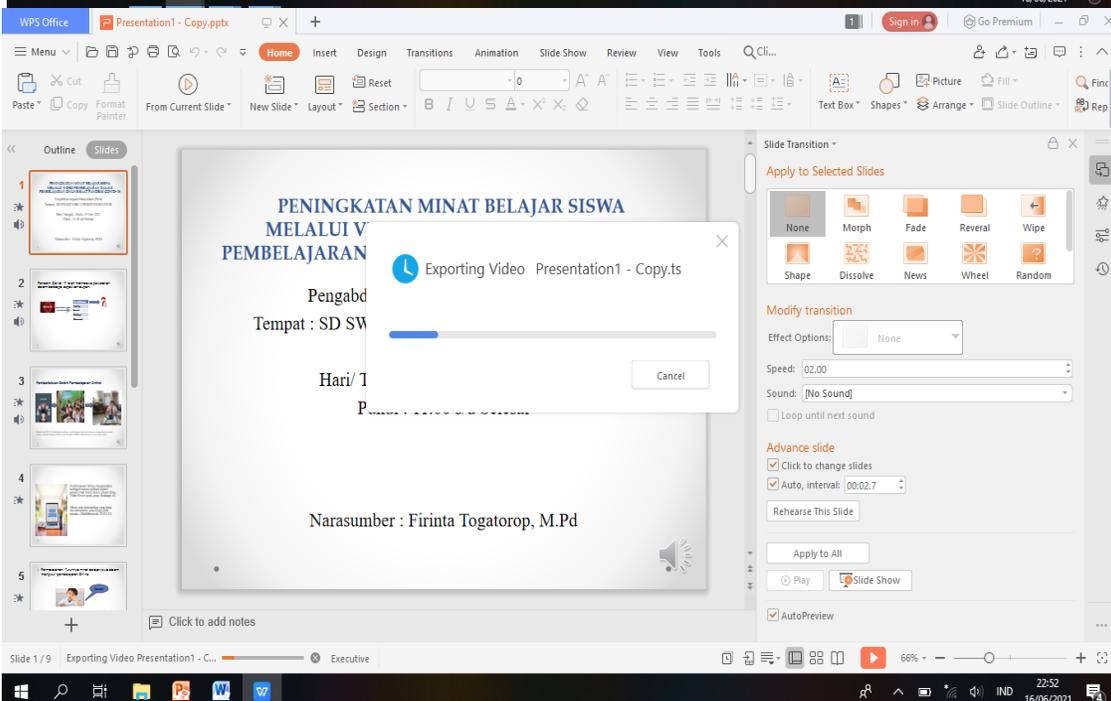
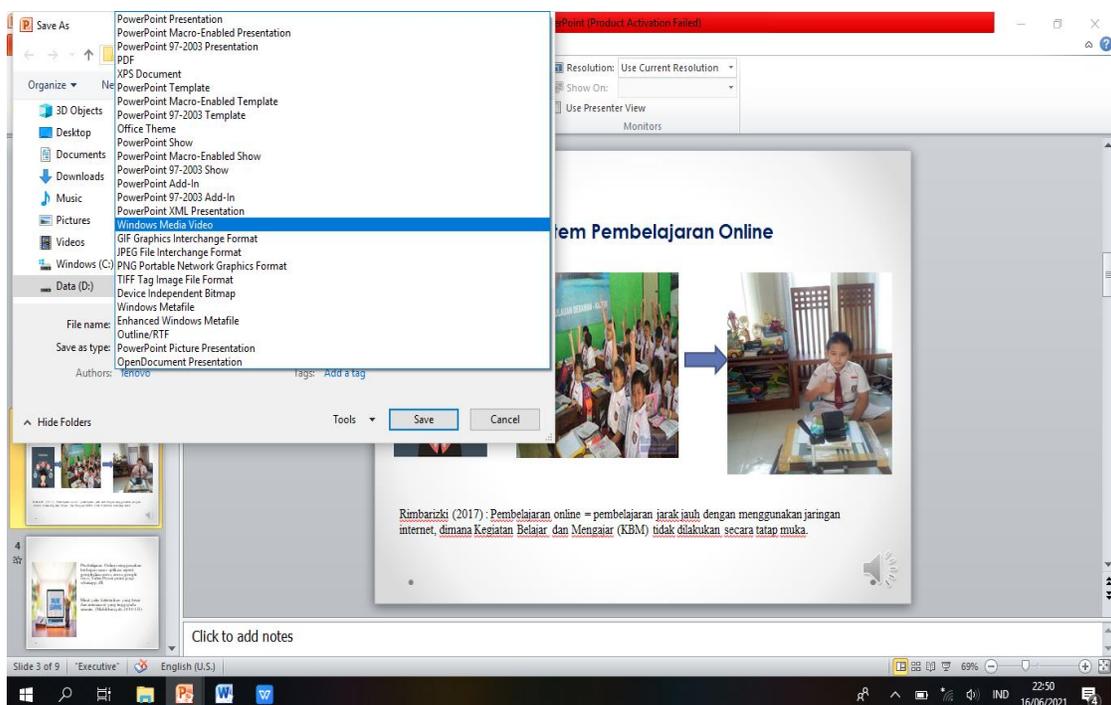
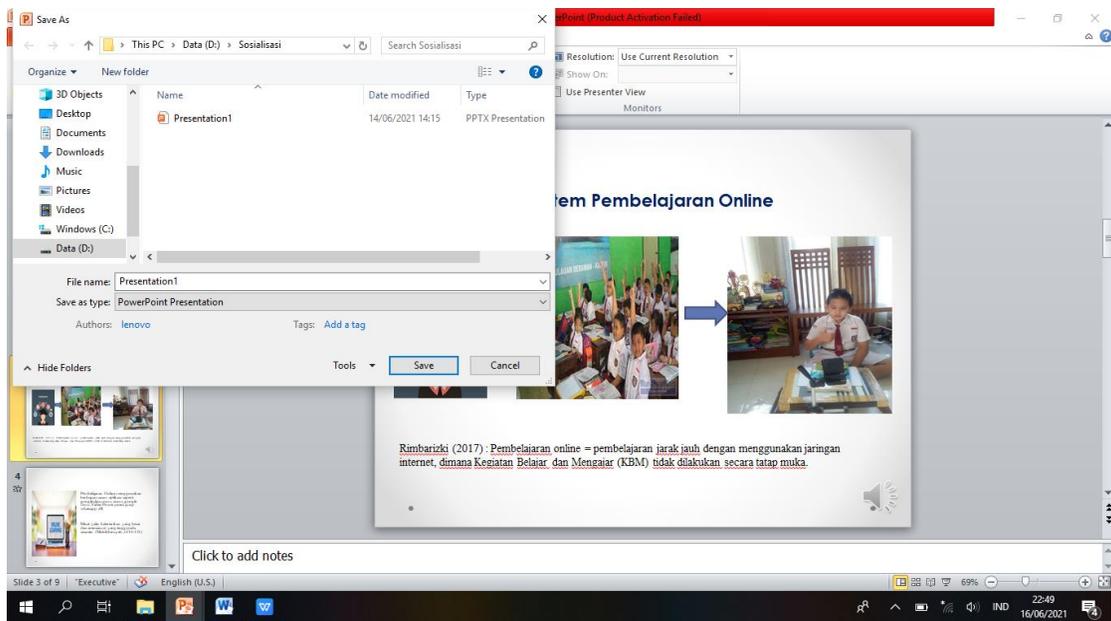
Tahap pertama diajarkan cara membuat powerpoint, pada kegiatan ini setia peserta disuruh membuat minimal 5 slide Powerpoint materi yang diajarkan masing-masing guru. Tahapan dalam pembuatan slide adalah 1) membuat halaman baru; 2) membuat design; 3) memberikan animasi dan 4) menyimpan slide.



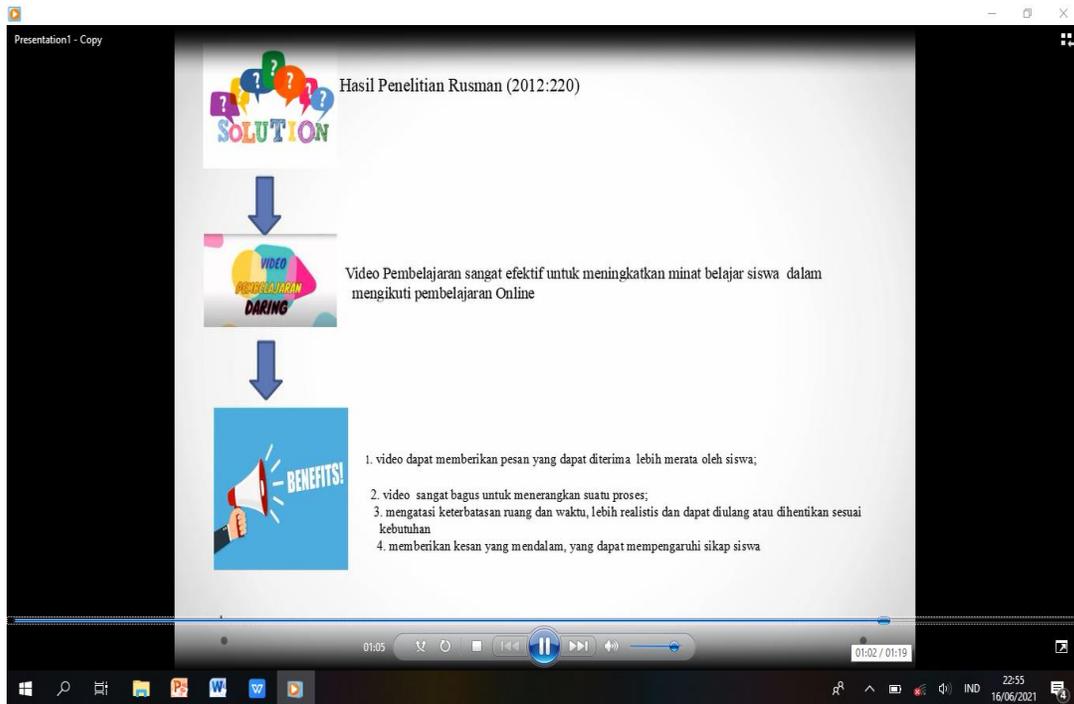
Tahapan kedua kita klik menu “slide show” lalu pilih “record slide show”. Dalam tahap ini, kita merekam suara untuk setiap slide. Jadi guru bisa lebih leluasa dan jelas menjelaskan materi nya untuk setiap slide, karna penjelasan kita akan terekam pada setiap slide.



Setelah selesai mengetik semua materi, membuat animasi dan slide, merekam suara di setiap slide, langkah selanjutnya adalah menyimpan file dengan memilih “Save as type” lalu pilih Windows Media Video sehingga secara otomatis power point akan terexport ke dalam sebuah video.



Hasil exporting power point kedalam sebuah video



Gambaran Pelaksanaan Pelatihan



KESIMPULAN

Video Pembelajaran adalah salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa selama pembelajaran online dari rumah. Pembelajaran online bukan berarti jadi hanya pemberian tugas yang berlebihan kepada siswa, tetapi tetap ada kegiatan belajar mengajar disana. Dengan memberikan video pembelajaran yang di desain sendiri oleh guru, guru bisa mengembangkan materi pada setiap slide yang di power point dengan merekam suara sendiri sebagai penjelasan dari materi yang ada pada tiap slide. Sehingga siswa pun akan semakin tinggi minat nya dalam mengikuti pembelajaran online.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 1990. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Cleopatra, M. 2015. *Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA.
- Crow and Crow. 1988. *Psikology Pendidikan terjemahan Kasijan*. Jakarta; Rineka Cipta
- Mona, N. 2020. *Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia)*. Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia.
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. 2010. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Secara Online (E-learning) Bagi Wanita Karir Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Fleksibilitas Pemantauan Kegiatan Belajar Anak Siswa/i Sekolah Dasar*. In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).
- Novianti, N. R. 2011. *Kontribusi pengelolaan laboratorium dan motivasi belajar siswa terhadap efektivitas proses pembelajaran*. Jurnal Pendidikan MIPA. Edisi khusus, 1, 158-166
- Rimbarizki, R. 2017. *Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. J+ PLUS UNESA*.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. 2013. *Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(1).
- <https://tirto.id/arti-psbb-yang-dibuat-untuk-cegah-penyebaran-corona-di-indonesia-e>

MXT