



SPENINGKATAN KETERAMPILAN PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK GURU SMA KALAM KUDUS

Yuli Kartika Dewi¹, Lya Dewi Anggraini^{2*}, Timotius Febry Christian Wahyu Sutrisno¹

¹ Program Studi Manajemen, Universitas Ciputra Surabaya, Surabaya, Indonesia

² Program Studi Arsitektur, Universitas Ciputra Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Email: lya.anggraini@ciputra.ac.id

Informasi Artikel

Abstrak

Kata kunci:

Kewirausahaan,
Pembelajaran Daring,
Video Pembelajaran

Diterima: 11-09-2021

Disetujui: 04-01-2022

Dipublikasikan: 28-01-
2022

Pembelajaran daring menjadi satu-satunya pilihan yang dapat dilakukan semasa pandemi, namun tantangan yang dihadapi adalah bagaimana pembelajaran tersebut mampu terlaksana dengan lebih menarik bagi para siswa berbasis kreativitas, inovasi, dan penciptaan nilai tambah sebagai bentuk entrepreneurial activity. Keterbatasan para guru dalam pemanfaatan teknologi diatasi dengan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan sepenuhnya secara daring antara tim Universitas Ciputra dengan kepala sekolah dan para guru SMAK Kalam Kudus Surabaya. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para guru terhadap teknologi informasi yang berguna untuk pembuatan dan pengeditan video secara praktis. Metode yang digunakan adalah diskusi interaktif tentang kondisi aktual yang dihadapi di lapangan, identifikasi pengetahuan dan kemampuan para guru, jenis mata pelajaran, dan pengamatan kondisi fisik di lapangan untuk melihat ketersediaan sarana prasarana. Tujuan kegiatan ini tercapai dengan baik. Adanya pemahaman yang berbeda mengenai praktek pembuatan video serta peningkatan kemampuan editing video pembelajaran dengan adanya modul pembuatan video pembelajaran yang disusun dengan sistematis dan aplikatif

Abstract

Keywords:

Entrepreneurship,
Online Learning,
Learning Videos

Online learning is the only option that can be done during a pandemic, but the challenge faced is how this learning can be carried out more attractively for students based on creativity, innovation, and the creation of added value as a form of entrepreneurial activity. The limitations of teachers in the use of technology are overcome by training in making interactive learning videos. This activity was carried out entirely online between the Ciputra University team and the principal and teachers of Kalam Kudus High School Surabaya. The main goal is to increase the knowledge and abilities of teachers in information technology which is useful for practical video creation and editing. The method used is an interactive discussion about

actual conditions faced in the field, identification of knowledge and abilities of teachers, types of subjects, and observation of physical conditions in the field to see the availability of infrastructure. The purpose of this activity is well achieved. Adanya a different understanding of video making practices and improving learning video editing skills with the existence of learning video creation modules that are arranged systematically and applicatively.

PENDAHULUAN

Pembelajaran online menjadi salah satu alternatif utama yang dilakukan oleh penyedia jasa Pendidikan untuk mengatasi hambatan penyelenggaraan pembelajaran selama pandemic (Radha et al., 2020) . Berbagai metode dilakukan dan diujicobakan untuk menemukan satu pola pembelajaran yang paling ideal yang efektif memfasilitasi pertemuan antara pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Pada studi terdahulu dikemukakan enam factor yang mempengaruhi atensi belajar dan engagement pembelajar, yakni psychological motivation, peer collaboration, cognitive problem solving, interaction with instructors, community support, and learning management (Lee et al., 2019).

Pada ke enam factor yang dikemukakan tersebut, mayoritas adalah hasil dari interaksi atau perjumpaan guru dan siswa. Keberadaan guru di tengah siswa yang memberikan motivasi, adanya peer collaboration dengan rekan satu kelompok belajar, adanya interaksi diskusi atau tanya jawab dengan instructor menjadi factor utama yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam studinya. Namun adanya pembatasan social yang ditetapkan pemerintah menyebabkan terjadinya pergeseran dalam aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan learning management serta pembelajaran yang berbasis tatap muka melalui media meeting online

Studi terdahulu mengenai pembelajaran e-learning di negara maju terbukti efektif dalam mendukung capaian pembelajaran. Environment yang didesain sedemikian rupa memperkuat peran guru bukan hanya sebagai pengajar namun juga sebagai fasilitator dan mentor yang dapat mendorong keberhasilan siswa dalam melakukan belajar mandiri dengan menyediakan berbagai konten yang sesuai dengan rancangan pembelajaran. Siswa pada generasi Z juga lebih familiar terhadap penggunaan teknologi dan cenderung mampu untuk memanfaatkan keberadaan system berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran mereka. Pada studi yang dilakukan Nampak bahwa ada keterkaitan yang baik antara course interaction dengan course performance dan satisfaction. Social presence mempengaruhi course satisfaction dan course instrumentality.(Johnson et al., 2008; Liaw & Huang, 2013; Mohamad et al., 2019)

Misi mencerdaskan kehidupan bangsa yang tertuang dalam undang-undang dasar negara Indonesia menghadapi tantangan besar dengan adanya pandemi Covid-19. Penyedia jasa pendidikan dari level pra sekolah hingga sekolah menengah ke atas dipaksa berjuang mengubah haluan dan

metode pembelajaran yang sudah berpuluh tahun dilakukan dari *offline* menjadi *online learning* (Pretorius, 2010; Raju, 2020). Pembelajaran online menjadi satu-satunya pilihan yang dapat dilakukan semasa pandemi demi memutus penyebaran virus. Menghadapi tantangan yang ada diharapkan pembelajaran daring yang berbasis kreativitas, inovasi, penciptaan nilai tambah yang menjadi bagian dari *entrepreneurial activity* diharapkan mampu menjawab dan mengatasi kesulitan yang timbul (Mylonas et al., 2017; Raposo & Paço, 2011; Zulfiqar et al., 2019)

Terjadi peralihan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang semula manual menjadi digital, atau secara daring (Al-Marroof & Al-Emran, 2018; Nabukeera, 2020). Dari beberapa kegiatan guru sebagai tenaga pendidik, yang sering diabaikan namun menghabiskan waktu cukup banyak, tanpa disadari, dapat memberikan kontribusi yang tinggi terhadap keberhasilan pembelajaran daring jika dilakukan secara tersistematis dan efisien. Oleh karena itu, diperlukan variasi dan metode pembelajaran daring yang lebih terarah dan memenuhi capaian pembelajaran di kelas yang lebih efektif dan tidak membosankan siswa. Di tingkat pendidikan sekolah menengah saat ini, siswa yang terdiri dari generasi Z biasanya jauh lebih mudah dikendalikan melalui instruksi-instruksi yang dibuat baik langsung maupun tidak langsung (Michael, 2019; Wibawanto, 2016). Dalam praktik pembelajaran di tingkat siswa sekolah menengah, salah satu hal yang menonjol adalah peran guru yang paling utama dalam menentukan dan mengubah suasana kelas menjadi lebih kondusif dalam proses pembelajaran, tidak sekadar penerapan teknologi (Anggraini, et al, 2020) dengan memanfaatkan berbagai platform informasi pengolah data, seperti Google Sheet, dan Google Form (Kumar & Bervell, 2019; Phoenix, 2020; Rahmad et al., 2019; Subandi et al., 2018). Jika siswa telah terbiasa melakukan instruksi secara tidak langsung melalui media komunikasi online, guru tidak akan mengalami kesulitan berarti. Namun, bahkan di tingkat perguruan tinggi (Anggraini, 2020), instruksi daring belum tentu dapat dengan mudah dipahami mahasiswa. Oleh karena itu, untuk mengantisipasi dan menjembatani jurang komunikasi antara pendidik dan anak didik, adanya sistem yang terstruktur dan tersistematis akan sangat memudahkan kedua belah pihak yang tidak bertemu langsung untuk dapat saling memeriksa perkembangan dan mengevaluasi proses pembelajaran

Sistem yang baik ini memungkinkan dan mengizinkan keterlibatan serta peran aktif dari pihak ketiga, yaitu orangtua, sebagai bagian dari proses pembelajaran anaknya sendiri melalui akses-akses yang bisa dibuka dan dikendalikan secara otomatis (Alharbi & Drew, 2014; Murphy, 2020; Pretorius, 2010). Selain memudahkan untuk saling memeriksa, informasi yang tersimpan dapat diolah lebih lanjut untuk membuat laporan akhir, atau menyusun laporan evaluasi. Untuk dapat disajikan dan dipelajari dengan baik sebagai sebuah best practice dalam forum guru dan tenaga pendidik lain. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada ketua yayasan, kepala *human resource department*, kepala sekolah serta wakil kepala sekolah SMA Kalam Kudus, diperoleh informasi

bahwa Sekolah Kalam Kudus telah terbiasa menggunakan media pembelajaran dengan platform utama Google, yang menjadi dasar bagi pengarahannya pembelajaran daring ke arah yang lebih baik, lebih efektif dan efisien dalam segi waktu.

METODE

1. Metode pelaksanaan

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diadakan dengan melibatkan kepala sekolah, guru inti bagian dari kurikulum dan pengembangan pembelajaran, serta pihak Yayasan sebagai wujud komitmen terhadap peningkatan mutu pembelajaran di SMAK Kalam Kudus Surabaya. Metode pelatihan menggunakan media meeting zoom online, serta untuk pengukuan evaluasi menggunakan google form dan google drive.

2. Tahapan pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan sejak perencanaan sampai dengan monitoring dan evaluasi dilaksanakan dalam tiga tahap yakni:

Tahap 1 → pengenalan dan penggalan problem analysis dilakukan secara online

Tahap 2 → pelaksanaan training dan pembuatan modul materi PKM dilakukan dengan online

Tahap 3 → Evaluasi kegiatan PKM dengan melakukan kunjungan ke Kalam Kudus dan berdiskusi dengan kepala sekolah.

3. Mitra

Sekolah Kristen Kalam Kudus (SKKK) di Surabaya dikelola oleh Yayasan Kalam Kudus Indonesia (YKKI) Cabang Surabaya yang terdiri dari Playgroup (PG), Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang telah terakreditasi 'A'. SMA Kristen Kalam Kudus berlokasi di Jalan Raya Kupang Jaya 138, Simomulyo, Kec. Sukomanunggal, Kota Surabaya menjadi mitra utama dalam kegiatan pengabdian Universitas Ciputra.



Gambar 1. Gedung dan Ruang Penerima Sekolah Kristen Kalam Kudus Surabaya
(Sumber: Kemdikbud.go.id)

Dalam relevansinya dengan penyelenggaraan pembelajaran online, pihak sekolah telah memikirkan berbagai alternatif metode yang focus pada interaksi dan juga social presence dalam pembelajaran online. Diharapkan melalui adanya kombinasi antara video pembelajaran dengan jam tatap muka yang terbatas melalui media meeting online seperti googlemeet dapat menghadirkan suasana pembelajarn yang cukup untuk memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri dan sekaligus kehadiran guru dapat terus dirasakan dengan melakukan pengulangan secara mandiri atas materi yang belum dipahami oleh siswa.

Sebagai upaya memfasilitasi kebutuhan guru untuk menyediakan video pembelajaran yang interaktif, maka pihak mitra menyediakan ruangan khusus (*green room*) untuk pembuatan video, namun pemanfaatan ruangan tersebut kurang maksimal. Permasalahan mitra dikaitkan dengan pembelajaran daring adalah permasalahan dalam persiapan pembelajaran daring yang meliputi mengumpulkan berbagai informasi tentang materi pelajaran, mengolahnya secara visual maupun akustik dalam bentuk data, yang mudah disajikan dan dipahami siswa. Permasalahan kedua adalah pengelolaan informasi dan data selama pelaksanaan sistem pembelajaran daring yang dapat menunjang dan mempermudah evaluasi pembelajaran kelas daring sehingga tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai dan jalannya pembelajaran di kelas dapat mendekati kualitas sistem pembelajaran offline. Permasalahan ketiga terkait pengelolaan ruang virtual yang telah memanfaatkan ruang hijau (*green room*) yang digunakan sebagai latar belakang pembuatan video maupun saat pembelajaran daring berlangsung namun belum memperhatikan aspek visual dan akustik yang juga mempengaruhi keberhasilan pembelajaran daring melalui kualitas ruang dan video yang lebih baik, berdampak, dan mendukung penyampaian informasi lebih efektif.



Gambar 2. Penggunaan Ruang Hijau
(Sumber: Mitra, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, terdapat beberapa hambatan di lapangan terkait pembelajaran daring, yaitu belum ada desain pembelajaran yang jelas sehingga pertemuan dirancang apa adanya dengan keterbatasan keterampilan guru dalam menyediakan video pembelajaran serta aktivitas belum diplaning dengan seksama dan terstruktur untuk mendukung pembelajaran, fasilitas *green room* yang disediakan oleh sekolah cukup jauh dari ruang guru. Jadi guru lebih suka merekam video pembelajaran dari ruang guru yang terbatas dari sisi pencahayaan serta suasana pembelajaran kurang kondusif, laptop milik sekolah yang dapat digunakan untuk membuat video berkualitas baik menggunakan Adobe Premier hanya berjumlah 1 buah dengan spesifikasi windows 10, core 13, memory 4GB dan VGA internal shared memory. personal computer (PC) yang ada di laboratorium komputer, secara spesifikasi belum dapat digunakan untuk menginstal Adobe Premiere.

Melihat beberapa kondisi yang dikemukakan dan potensi yang dimiliki oleh Sekolah Kalam Kudus melalui sumber daya manusia yang telah sangat memadai, dan fasilitas serta sarana prasarana yang cukup mendukung, serta kesadaran dan tanggapan pihak Yayasan Sekolah Kalam Kudus selaku pengelola yang sangat aktif dan responsif, solusi terkait sistem pembelajaran daring dan metode pelaksanaannya dalam beberapa program pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan secara daring selama periode September 2020 hingga Maret 2021.

Tabel 1. Jumlah Peserta dan Lama Mengajar

Data Peserta	Jumlah	Prosentase
Jenis Kelamin		
Laki-laki	3	43%
Wanita	4	57%
Lama Mengajar		
<3 tahun	1	14%

3-5 tahun	4	58%
>5 tahun	1	14%
Tidak mengajar	1	14%

(Sumber: Survei, 2020)

Penyelesaian program ini difokuskan pada tim guru yang terlibat dalam proses perancangan dan perbaikan pembelajaran melalui training *video making and editing*. Memperhatikan pula kebutuhan khusus yang disampaikan oleh pihak sekolah, serta kesesuaian dengan fokus dari Universitas yang berbasis kewirausahaan, maka diadakan pula pendampingan singkat untuk mempersiapkan rencana pembelajaran entrepreneurship dengan menggunakan beberapa fitur yang telah maupun baru dikenali dan dapat dihubungkan untuk fungsi-fungsi pembelajaran untuk menggantikan kegiatan yang sebelumnya dilakukan secara manual. Basis kewirausahaan ini menjadi cikal bakal pembuatan kurikulum program penjurusan kewirausahaan bagi siswa SMA Kalam Kudus Surabaya.

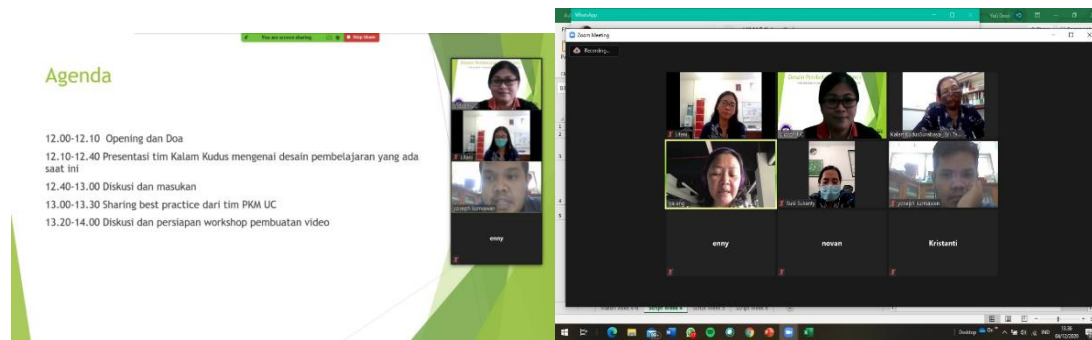
Mengingat masa pandemi Covid-19 tidak mengizinkan bertemu secara langsung dalam skala besar, seluruh kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara daring, melalui zoom meeting.



Gambar 3. Diskusi dengan Pihak Sekolah dan Yayasan Kalam Kudus

Setiap pertemuan dimanfaatkan untuk menjalankan kegiatan pelatihan utama, yaitu perancangan video pembelajaran daring berbasis *creative teaching*. Memperhatikan kondisi yang kurang memungkinkan, pendekatan personal, offline atau tatap muka tidak dilaksanakan. Namun dilakukan komunikasi yang bersifat intens melalui sosial media Whatsapp dan pengamatan tidak langsung kondisi lapangan melalui foto dan serta melakukan evaluasi pembelajaran daring yang dilakukan melalui video tatap muka guru dan siswa. Pendekatan personal dengan tim khusus dari pihak mitra dilakukan secara daring melalui media sosial Whatsapp dan aplikasi Zoom. Data yang dikumpulkan direkam dalam bentuk catatan harian, foto/video, dan angket untuk mencari sisi keberhasilan dan kelemahan pemanfaatan *e-learning* dan pembuatan video pembelajaran yang dijalankan mitra hingga saat ini, mulai dari cara melakukan *planning* pembelajaran, melakukan *organizing* pada setiap

resource yang ada, melakukan proses *leading* serta *controlling* hasil sebelum disajikan pada siswa sebagai pengguna jasa pendidikan.



Gambar 4. Pelaksanaan Training

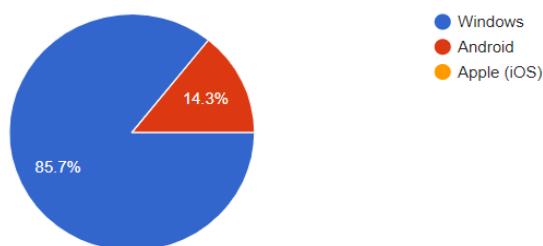
Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dilaksanakan pada November-Desember 2020 mencakup: (1) metode pembuatan skrip atau adegan, (2) metode perekaman video, foto, suara dan (3) metode pengeditan gambar, suara/musik, dan animasi.



Gambar 5. Modul Training Pembuatan Video Pembelajaran

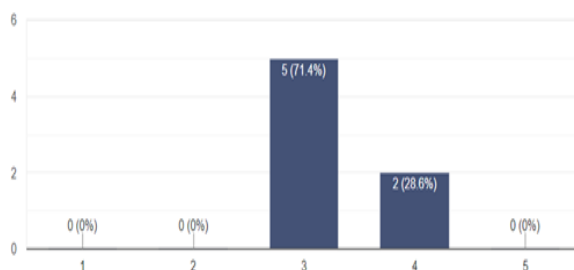
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh selama pelatihan serta tanggapan mitra setelah pelatihan melalui instrumen kuesioner awal bagi guru SMA terkait pembelajaran daring yang telah berlangsung hingga sebelum pelatihan. Pada tahap awal, survei dipusatkan pada tingkat kemampuan dan kebutuhan awal para guru dalam mengoperasikan media daring yang ditelusuri secara dalam dan personal dengan menggunakan beberapa pertanyaan bertingkat baik yang direkam melalui Google Form maupun melalui Forum Group Discussion (FGD). Secara terperinci hasil diskusi dalam forum tersebut dibahas satu per satu berikut ini.



Gambar 6. Sistem Operasi yang Dimiliki
(Sumber: Survei, 2020)

Jenis sistem operasi komputer yang paling sering digunakan oleh mayoritas guru adalah sistem operasi berbasis Windows sebagai sarana persiapan dan pelaksanaan pembelajaran online. Sesuai hasil wawancara yang dilakukan, spesifikasi dawai yang digunakan berupa lap-top dan juga



telepon pintar untuk merekam dan membuat video pembelajaran. Namun dikarenakan spesifikasi dawai yang kurang memadai, maka video yang dibuat berkualitas cukup baik dan mengedit dilakukan menggunakan aplikasi yang diunduh dari *playstore* yang kompatibel dengan spesifikasi dawai yang tersedia.

Tingkat kepuasan diri dalam mempersiapkan pembelajaran daring sejauh ini dalam mempersiapkan pembelajaran daring mayoritas pada skala 3. Hal ini dikarenakan sebagian besar guru

belum siap terhadap pembelajaran yang harus berlangsung daring sebagai dampak pandemi. Hanya 28% guru yang berada pada tingkat kepuasan skala 4, kondisi yang diperoleh dari hasil interview adalah karena terdapat guru yang berada pada generasi Y yang lebih akrab dengan penggunaan teknologi dan cukup mahir membuat video pembelajaran serta mampu melakukan *engagement* dengan siswa melalui platform media sosial yang mereka miliki.

Gambar 7. Tingkat Kepuasan Persiapan Pembelajaran Daring

(Sumber: Survei, 2020)

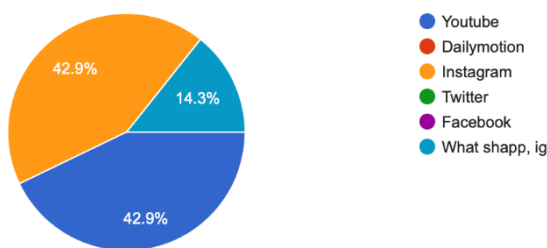
Google classroom adalah platform dan aplikasi internet yang paling sering digunakan untuk oleh guru. 100% guru terbiasa menggunakan Google Meet saat berinteraksi dengan siswa serta 100% menggunakan Google Form dalam proses administrasi berkas tugas maupun ujian dan penilaian. Hanya terdapat 42% yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media Zoom untuk berinteraksi dengan siswa hal ini disebabkan oleh keterbatasan keterampilan maupun dawai yang dimiliki oleh guru. 14% diantara para guru menggunakan aplikasi Inshot Video Maker dan Clapp sebagai media pembuatan video pembelajaran.

Tabel 2. Prosentase Pemakaian dan Jenis Aplikasi

Aplikasi yang sering digunakan	Prosentase pemakai
Google Classroom	100%
Google Meet	100%
Google Form	100%
Zoom Meet	42%
Whatsapp	14%
Inshot video maker	14%
Clapp	14%

(Sumber: Survei, 2020)

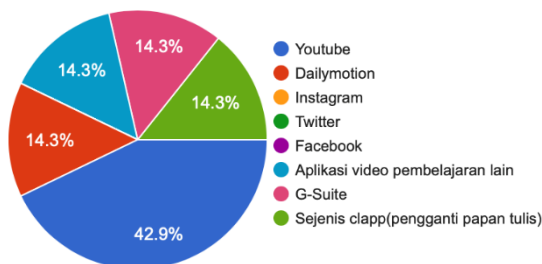
Platform media sosial yang digunakan atau diakses secara pribadi menunjukkan bahwa 42.9% guru lebih banyak menggunakan dan mengakses Youtube, 42,9% menggunakan dan mengakses Instagram serta 14.3% lebih dominan menggunakan media sosial Whatsapp. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan generasi pada masing-masing guru yang menimbulkan preferensi penggunaan dominan media sosial yang bervariasi.



Gambar 8. Platform yang Sering Digunakan

(Sumber: Survei, 2020)

Selama masa pandemi, guru-guru mengupayakan berbagai cara supaya dapat menyajikan pembelajaran yang menarik, menjalin komunikasi dan berinteraksi dengan para siswa untuk menciptakan *engagement* yang baik. Platform media sosial yang digunakan cukup bervariasi dan diakses secara aktif demi mengadakan pembelajaran yang baik dan efektif bagi siswa. Berbagai konten pembelajaran yang diambil atau pun diupload melalui media Youtube dieksplorasi dan dimanfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran daring. Kemudian, sebesar 42,9% guru lebih banyak menggunakan Youtube dalam menjalankan pembelajaran daring, sedangkan sisanya masing-masing 14,3% menggunakan media G-Suite, Dailymotion, dan aplikasi video pembelajaran lain dalam *learning system management* yaitu Clapp.



Gambar 9. Aplikasi Media Sosial yang Digunakan dalam Pembelajaran

(Sumber: Survei, 2020)

Harapan yang ingin dicapai saat mempersiapkan pembelajaran daring adalah tidak sebatas yang nampak secara visual. Di luar keterbatasan spesifikasi dawai serta fasilitas untuk pengambilan gambar dan video, terdapat dua keterampilan penting yang bisa dikuasai.

Tabel 3. Harapan Peserta dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan

Variasi Jawaban	Prosentase jawaban
Membuat dan mengedit video pembelajaran yang berkualitas bagus	100%
Menentukan durasi video pembelajaran	14%

(Sumber: Survei, 2020)

Kesulitan yang dialami saat melaksanakan pembelajaran daring di kelas lengkap dengan alasan atau kemungkinan penyebabnya menyatakan bahwa mayoritas kesulitan yang timbul terkait dengan sarana dan prasarana, fasilitas yang dimiliki dan digunakan oleh guru dan pihak mitra. Namun pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, pelatihan video diprioritaskan karena paling dibutuhkan saat ini dan dapat dijalankan untuk membantu mitra memanfaatkan potensi sumber daya yang dimiliki semaksimal mungkin di tengah keterbatasan fasilitas maupun infrastruktur yang ada.

Tabel 4. Kesulitan Pembelajaran Daring

Variasi Jawaban	Prosentase Jawaban
Masalah jaringan yang menyebabkan interaksi terganggu	43%
Penggunaan aplikasi dan <i>software</i> yang lebih beragam	14%
Siswa kurang aktif karena belum terbiasa dengan pembelajaran daring dan tidak ada media yang bisa menjelaskan secara langsung sebagai pengganti papan tulis	14%
Umpan balik dari siswa kurang karena terkadang mereka tidak mengerti materi jika tidak dijelaskan secara langsung	14%
Keterbatasan dawai yang digunakan; kurang jelas/kurang tajam tulisan, karena kamera yang kurang mendukung	14%

(Sumber: Survei, 2020)

Melalui pelatihan ini, guru dapat mempersiapkan materi dan video pembelajaran dengan lebih baik serta pembelajaran tidak lagi fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, namun dapat dikembangkan menjadi lebih pada *student center learning* yang memanfaatkan berbagai potensi, fasilitas serta kegiatan yang dapat dilakukan dan ditemukan oleh siswa dalam keseharian mereka mengikuti pembelajaran online. Dengan mengembangkan kemampuan dasar dalam membuat video pembelajaran, konten yang dibuat menjadi lebih terstruktur dan mempermudah guru dalam menyampaikan serta mengembangkan berbagai aktivitas pembelajaran daring yang efektif dan menarik. Hal ini tidak hanya dapat meningkatkan *engagement* serta kepuasan siswa, namun juga

tingkat pemahaman terhadap materi pembelajaran. Hal ini sesuai juga dengan konsep merdeka belajar yang ditetapkan oleh pemerintah sejak masa pandemi, yang mengubah peran guru sebagai pengajar sekaligus mentor dan fasilitator supaya siswa dapat belajar lebih baik dan mandiri.

Pelatihan untuk membuat video pembelajaran yang berkualitas baik, membagi guru dalam dua kelompok, yakni guru yang mempelajari pembuatan video menggunakan Adobe Premiere dan kelompok guru yang akan diajarkan pembuatan *creative video* menggunakan Inshot Video Maker dan Canva yang lebih praktis dan dapat dilakukan dengan dawai masing-masing. Diharapkan dengan pembagian kelompok ini jadwal dan materi pelatihan dan pendampingan pada masing-masing kelompok akan menjadi lebih tepat sasaran dan efektif mengingat spesifikasi dawai dan peralatan yang sedianya dipakai untuk pembuatan video berkualitas bagus terbatas hanya tersedia satu unit saja.

Pada tahap akhir pelatihan, dilakukan survei untuk mengukur tingkat kemampuan sebagai bentuk evaluasi dan tolok ukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Hasil survei terakhir menunjukkan terdapatnya peningkatan baik pengetahuan maupun kemampuan mengoperasikan media daring sesuai kebutuhan nyata pembelajaran untuk pelaksanaan semester berikutnya dengan lebih baik. Semua guru (100%) ingin memiliki keterampilan pembuatan video dengan kualitas baik, 86% guru ingin mendapat keterampilan mengedit video, 43% ingin meningkatkan keterampilan pembelajaran kreatif serta terdapat 14% yang ingin memaksimalkan pembelajaran menggunakan Google Meet.

Tabel 5. Peningkatan Keterampilan Peserta

Variasi Jawaban	Prosentase jawaban
Membuat video dengan kualitas baik	100%
Editing video	86%
Creative teaching	43%
Memaksimalkan Google Meet	14%

(Sumber: Survei, 2021)

KESIMPULAN

Secara prinsip, beberapa pertemuan yang telah dijalankan telah berhasil membuka pemahaman kami bahwa pembelajaran daring di masa pandemi memang bukan hal yang mudah dilakukan. Terlebih karena kondisi dan keterbatasan baik waktu, kesempatan untuk bertemu serta kemampuan untuk menggunakan teknologi melalui aplikasi dan platform *e-learning* sebagai alat untuk kelancaran menjalankan pembelajaran di SMAK Kalam Kudus. Melalui program pengabdian ini, meningkatnya keterampilan guru dapat mendongkrak keterikatan siswa terhadap pembelajaran sekaligus dapat beradaptasi dengan baik dengan kondisi normal yang baru. Sistem pendidikan berbasis daring

diharapkan tidak menurunkan motivasi dan mengurangi tingkat kepuasan siswa maupun kepuasan guru dalam menikmati proses pembelajaran. Aplikasi pembelajaran daring akan selalu berkembang dan muncul yang lebih baik, sehingga akan semakin memudahkan dan dapat dipelajari dalam mendukung pembelajaran daring. Penyusunan modul pembuatan dan edit video oleh tim pelaksana pengabdian masyarakat menjadi sangat penting sebagai pengingat dan instruksi pemandu, supaya sewaktu-waktu oleh para guru dapat dibaca, dipelajari, dipraktikkan dan dikembangkan sendiri nantinya di rumah masing-masing saat lebih leluasa, mengingat keterbatasan waktu pelatihan dan pendampingan yang lebih terikat dengan jam operasional sekolah serta padatnya kegiatan sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Ciputra Surabaya yang telah memberi dukungan **financial** berupa Hibah Pengabdian kepada Masyarakat serta kepada mitra, **Sekolah Kristen Kalam Kudus** sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terselenggara dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alharbi, S., & Drew, S. (2014). Using the Technology Acceptance Model in Understanding Academics' Behavioural Intention to Use Learning Management Systems. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 5(1), 143–155. <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2014.050120>
- Al-Marouf, R. A. S., & Al-Emran, M. (2018). Students acceptance of google classroom: An exploratory study using PLS-SEM approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(6), 112–123. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.8275>
- Johnson, R. D., Hornik, S., & Salas, E. (2008). An empirical examination of factors contributing to the creation of successful e-learning environments. *International Journal of Human Computer Studies*, 66(5), 356–369. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2007.11.003>
- Kumar, J. A., & Bervell, B. (2019). Google Classroom for mobile learning in higher education: Modelling the initial perceptions of students. *Education and Information Technologies*, 24(2), 1793–1817. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-09858-z>
- Lee, J., Song, H. D., & Hong, A. J. (2019). Exploring factors, and indicators for measuring students' sustainable engagement in e-learning. *Sustainability (Switzerland)*, 11(4). <https://doi.org/10.3390/su11040985>
- Liaw, S. S., & Huang, H. M. (2013). Perceived satisfaction, perceived usefulness and interactive learning environments as predictors to self-regulation in e-learning environments. *Computers and Education*, 60(1), 14–24. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.07.015>
- Michael, D. (2019). Where Millennials end and Generation Z begins | Pew Research Center. *Pew Research Center*, 1–7. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>

- Mohamad, S. A., Azer, I., & Mustapha, M. (2019). *Assessing the Relationship between TAM Constructs, Technology Characteristic, and Behavioral Intention to Use E-Learning*. 292(Agc), 492–497. <https://doi.org/10.2991/agc-18.2019.72>
- Murphy, M. P. A. (2020). COVID-19 and emergency eLearning: Consequences of the securitization of higher education for post-pandemic pedagogy. *Contemporary Security Policy*, 0(0), 1–14. <https://doi.org/10.1080/13523260.2020.1761749>
- Mylonas, N., Kyrgidou, L., & Petridou, E. (2017). Examining the impact of creativity on entrepreneurship intentions: The case of potential female entrepreneurs. *World Review of Entrepreneurship, Management and Sustainable Development*, 13(1), 84–105. <https://doi.org/10.1504/WREMSD.2017.080749>
- Nabukeera, M. (2020). The COVID-19 and online education during emergencies in higher education. *Archives of Business Research*, 8(5), 183–190. <https://doi.org/10.14738/abr.85.8130>
- Phoenix, M. (2020). *Google Classroom: The 2020 ultimate user guide to master classroom*. 170.
- Pretorius, A. (2010). Factors that contribute towards improving learning effectiveness using a specific learning management system (LMS) at the Military Academy (MA): A demonstration. *Campus-Wide Information Systems*, 27(5), 318–340. <https://doi.org/10.1108/10650741011087757>
- Radha, R., Mahalakshmi, K., Kumar, V. S., & Saravanakumar, A. R. (2020). E-Learning during Lockdown of Covid-19 Pandemic: A Global Perspective. *International Journal of Control and Automation*, 13(4), 1088–1099.
- Rahmad, R., Adria Wirda, M., Berutu, N., Lumbantoruan, W., & Sintong, M. (2019). Google classroom implementation in Indonesian higher education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012153>
- Raju, H. (2020). *Covid -19 Lockdown-Challenges to Higher Education*. May.
- Raposo, M., & Paço, A. (2011). Entrepreneurship education: Relationship between education. *Psicothema*, 23(3), 453–457.
- Subandi, S., Choirudin, C., Mahmudi, M., Nizaruddin, N., & Hermanita, H. (2018). Building interactive communication with Google Classroom. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2.13 Special Issue 13), 460–463. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.29.13799>
- Wibawanto, H. (2016). Generasi Z dan Pembelajaran di Pendidikan Tinggi. *Simposium Nasional Pendidikan Tinggi*, 1–12.
- Zulfiqar, S., Sarwar, B., Aziz, S., Ejaz Chandia, K., & Khan, M. K. (2019). An Analysis of Influence of Business Simulation Games on Business School Students' Attitude and Intention Toward Entrepreneurial Activities. *Journal of Educational Computing Research*, 57(1), 106–130. <https://doi.org/10.1177/0735633117746746>