



Pelatihan teknis penyusunan media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi inshot pada guru biologi mgmp biologi SMA di Kulon Progo

Technical training on developing video-based learning media with inshot applications for high school biology mgmp biology teachers in kulon progo

Yunita Fera Rahmawati*, Tatag Bagus Putra Prakarsa, Tri Harjana, Ciptono, dan Suhandoyo

Jurusan Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Yogyakarta,

*Email: yunita.fr@uny.ac.id

Abstrak

Dosen Berkegiatan di Luar Kampus (DLK) ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi guru MGMP Biologi SMA di Kulon Progo dalam memilih, merancang, melaksanakan media pembelajaran online untuk memanfaatkan teknologi informasi dan teknologi (TIK). Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop pada tanggal 28 Mei-18 Agustus 2022 di FMIPA UNY dan SMAN 1 Pengasih, Kulon Progo. Materi pelatihan meliputi gambaran umum story board, pengenalan aplikasi inshot, praktik membuat video sederhana dengan bimbingan langsung dari tim DLK. Berdasarkan analisis pretest dan posttest terdapat peningkatan pengetahuan peserta terkait pengetahuan menggunakan inshot dan bagaimana menggunakannya. Dari hasil kuesioner diperoleh 81% peserta berharap dapat mengetahui cara mengoperasikan aplikasi inshot dengan baik agar dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Sedangkan 19% peserta menyatakan ingin mengenal aplikasi inshot untuk membuat variasi metode pembelajaran agar peserta didik tidak bosan di kelas. Melalui pelatihan ini, harapannya dapat mempermudah proses belajar mengajar dan menarik perhatian peserta didik pada setiap pembelajaran Biologi.

Kata kunci: *Pelatihan, inshot, media pembelajaran*

Abstract

This Lecturer in Off-Campus Activities (DLK) aims to increase the effectiveness of learning for high school biology MGMP teachers in Kulon Progo by choosing, designing, and implementing online learning media to utilize information technology and technology (ICT) in line with the development of the Industrial Revolution 4.0. The existence of appropriate learning media can make learning in the classroom more effective and efficient. The training was carried out in the form of a face-to-face workshop, which was attended by high school biology MGMP teachers in Kulon Progo on May 28–August 18, 2022, at the Micro Teaching Laboratory of FMIPA UNY and SMAN 1 Pengasih Kulon Progo. The training materials include an overview of the storyboard, an introduction to the inshot application, and the practice of making simple videos with direct guidance from the DLK team. Based on the pretest and posttest analysis, there was an increase in participants' knowledge regarding knowledge of using inshot, introduction to menus, and how to use them in making learning videos. This training is thought to be appropriate for the needs of the participants. This was known through questionnaires distributed at the end of the training. As many as 81% of participants hoped to know how to operate the inshot application properly so that it could be used for learning in schools, especially in biology subjects. Meanwhile, 19% of participants said they wanted to get to know the inshot application to create alternatives or variations of learning methods in class so that students would not get bored in class. Through this training, it is hoped that it can facilitate the teaching and learning process and attract the attention of students in each biology lesson.

Keywords: *Training, inshot, learning media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pemerintah menyelenggarakan pendidikan yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sekolah merupakan salah satu tempat menuntut ilmu dan wadah untuk mengembangkan keterampilan dan prana dalam proses perubahan tingkah laku dan sikap peserta didik dalam belajar. Diperlukannya sebuah proses interaksi yang baik antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Association for Education and Communication Technology (AECT), mendefinisikan media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk mengolah informasi. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu metode, teknik dan juga alat yang biasa dilakukan dengan tujuan agar menciptakan suatu komunikasi yang efektif berupa interaksi pendidik dengan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung (Hamalik, 2003). Media pembelajaran yang direncanakan dengan matang maka saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik akan lebih mudah memahami bahan ajar yang disampaikan. Menurut (Nurhafizah, 2018) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu untuk menyampaikan pesan dengan tujuan agar pembelajaran di kelas dapat efisien dan efektif.

Media pembelajaran dapat berupa visual dan audio visual. Salah satu media audio visual ini adalah video. Media audio visual merupakan suatu alat penyalur informasi berupa suara dan juga gambar. Media audio visual ini memiliki kemampuan yang baik dalam menyalurkan informasi (Busyaeri et al., 2016). Menurut (Putri et al., 2020) Video adalah media yang paling bermakna

dibandingkan dengan media lain seperti grafik, audio dan lain sebagainya. Video adalah jenis media suara (audio) dan juga gambar (visual) yang kini menyebar di kalangan masyarakat, sehingga banyak di minati oleh anak hingga orang dewasa, jenisnya seperti video informasi, pengetahuan, hiburan dan lain sebagainya.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, maka guru dituntut tidak hanya profesional namun juga harus mengimbangi dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut (Rochmah & Abdul Majid, 2018) sebagai guru seharusnya mampu mengikuti perkembangan teknologi. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah atau lembaga pendidikan atau guru itu sendiri, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Arsyad, 2011).

Idealnya dalam pembelajaran Biologi di SMA harus dilakukan dengan cara memperkenalkan benda-benda nyata secara langsung kepada peserta didik, sehingga mereka memiliki pengalaman belajar secara langsung. Proses pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk mengamati dan mengeksplorasi fenomena ilmiah dan mungkin melakukan percobaan. Sayangnya, tidak semua materi tidak dapat disajikan langsung di dalam kelas. Mereka harus digantikan oleh teknologi seperti laboratorium virtual, atau media pembelajaran biologi seperti video sehingga dapat memberikan pengalaman yang paling dekat dengan objek nyata.

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan oleh tim dosen berkegiatan di luar kampus (DLK) kepada MGMP Biologi di Kulon Progo menyimpulkan bahwa sebagian besar guru-guru belum banyak yang mengembangkan media pembelajaran seperti video. Hal ini dikarenakan adanya anggapan bahwa membuat video merupakan pekerjaan yang rumit dan membutuhkan waktu yang sangat lama. Di samping itu, ada juga anggapan bahwa membuat video membutuhkan piranti yang sangat mahal. Padahal kenyataannya tidaklah demikian,

membuat video pembelajaran dapat dilakukan oleh siapa saja (tidak membutuhkan kemampuan IT yang tinggi), dan dapat dibuat tanpa biaya yang tinggi.

Aplikasi inshot merupakan salah satu aplikasi untuk mengedit foto berupa video dengan mudah dan sederhana, tetapi memberikan beberapa fitur yang unik dan tidak berbayar. Aplikasi edit video ini sangat cocok digunakan oleh para pemula maupun yang ingin mengedit video secara sederhana tanpa ribet. Jadi tidak akan terganggu saat upload video editan dan lebih efektif. Melalui play store aplikasi inshot ini bisa diunduh dengan mudah. Video pembelajaran sangat tepat apabila digunakan dalam proses pembelajaran, tujuannya untuk membantu para pendidik agar memberikan gambaran langsung kepada peserta didik. Melalui aplikasi inshot media pembelajaran video yang dibuat dapat mempermudah saat proses belajar mengajar, untuk menarik perhatian peserta didik pada setiap pembelajarannya.

Berdasarkan analisis tersebut, ditawarkan suatu program dosen berkegiatan di luar kampus dengan judul: "Pelatihan Teknis Penyusunan Media Pembelajaran Video dengan Aplikasi Inshot Untuk Guru MGMP Biologi SMA Di Kulon Progo".]

Tujuan dari DLK ini adalah :

1. Memberikan pemahaman kepada guru MGMP Biologi di Kulon Progo tentang memilih, merancang dan melaksanakan, dan mengevaluasi media pembelajaran video.
2. Memberikan pelatihan kepada guru MGMP Biologi di Kulon Progo tentang memilih, merancang dan melaksanakan, dan mengevaluasi media pembelajaran video.
3. Memberikan pendampingan kepada guru MGMP Biologi di Kulon Progo tentang memilih, merancang dan melaksanakan, dan mengevaluasi media pembelajaran video.

SOLUSI/TEKNOLOGI

Dosen berkegiatan di luar kampus dilaksanakan dalam bentuk kegiatan

workshop. Workshop dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 Mei 2021 di Laboratorium *micro teaching* Jurusan Pendidikan Biologi FMIPA UNY dilanjutkan bimbingan untuk penugasan mandiri 29 Mei – 11 Juni 2022 melalui *whatsapp*. Berikutnya pada hari Sabtu, 18 Juni 2022 di SMAN 1 Pengasih, Kulon Progo dilaksanakan kegiatan monitoring dan evaluasi dari tim DLK untuk progress tugas membuat video dari peserta. Batas akhir pengumpulan video untuk seluruh peserta adalah tanggal 30 Juli 2022 dan penutupan kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Agustus 2022 sekaligus penyerahan sertifikat dan uang pembinaan kepada 10 peserta terbaik. Workshop diikuti oleh 26 orang guru Biologi SMA di Kulon Progo yang merupakan anggota MGMP. Workshop dibuka oleh ketua tim DLK drh. Triharjana, M.P. dan paparan materi disampaikan oleh Ciptono, M.Si., Tatag Bagus Putra Prakarsa, S.Si., M.Sc. dan Yunita Fera Rahmawati, S.Pd., M.Sc.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 2,5 bulan dengan rincian pelaksanaan sebagai berikut.

a. Pretest

Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal guru terkait media pembelajaran video. Setiap peserta diminta untuk mengerjakan pretest dengan menjawab lima pertanyaan dalam waktu maksimal 10 menit.

b. Pemberian materi

Materi tentang pembelajaran media pembelajaran online menggunakan video disajikan menggunakan bantuan powerpoint. Paparan materi dilakukan oleh Ir. Ciptono, M.Si dengan topik penyusunan story board pembuatan video. Dilanjutkan dengan pelatihan menggunakan aplikasi inshot oleh Tatag Bagus Putra Prakarsa, S.Si., M.Sc. dan praktik membuat video oleh Yunita Fera Rahmawati, S.Pd., M.Sc. Selain paparan materi, selama acara semua peserta mendapatkan print out materi.



Gambar 1. Penyampaian materi penggunaan aplikasi inshot

c. Diskusi

Peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan pemateri menjawab pertanyaan tersebut.

d. Praktik Membuat Video

Peserta diberi waktu kurang lebih satu jam untuk membuat video singkat materi bahan ajar dengan durasi satu menit, sesuai dengan bahan yang telah disiapkan oleh masing-masing peserta. Pada sesi praktik ini seluruh tim DLK dan mahasiswa mendatangi satu per satu peserta untuk membimbing pembuatan video tersebut.



Gambar 2. Bimbingan pembuatan video menggunakan aplikasi inshot oleh tim DLK

e. Posttest

Setelah mendapatkan pelatihan, seluruh peserta mengikuti posttest. Posttest dilakukan untuk melihat efektivitas setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 3. Peserta mengerjakan posttest

f. Penyusunan Video menggunakan aplikasi inshot

Setelah mendapatkan materi pelatihan tentang penyusunan story board, seluruh peserta membuat video menggunakan aplikasi inshot sesuai dengan materi yang dipilih. Selama pembuatan video secara mandiri, pemateri melayani diskusi melalui *whats app* terkait kendala teknis dan kesulitan yang dihadapi peserta. Setelah dua minggu peserta mengerjakan tugas, selanjutnya dilakukan review oleh tim DLK sehingga guru dapat menyempurnakannya video yang telah dibuatnya.

g. Monitoring dan Evaluasi Tim DLK

Setelah diberikan waktu dua minggu, tim DLK mendatangi seluruh peserta pelatihan di SMAN 1 Pengasih Kulon Progo, untuk melaksanakan monitoring dan evaluasi tugas pembuatan video yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Sebanyak 60% dari 26 peserta sudah menyelesaikan tugas yang diberikan dan mengumpulkan di link google drive yang ditentukan (<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1RqJGS-zgzFqrY5be1kj8Id1QKT1xpcfw>).

Selanjutnya tim reviewer memberikan masukan terkait unsur audio, visual, bahasa dan materi. Untuk tahap berikutnya diharapkan masukan dari reviewer dijadikan saran yang membangun untuk memperbaiki video masing-masing dan mengumpulkan kembali pada tanggal yang telah disepakati bersama.



Gambar 4. Tim DLK monitoring dan evaluasi hasil video peserta

h. Pengumuman Nilai Terbaik dan Pemberian Sertifikat

Setelah semua peserta mengumpulkan tugasnya untuk membuat video dengan aplikasi inshot, selanjutnya tim DLK menentukan 10 hasil karya terbaik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Sesuai dengan kesepakatan tim DLK dan ketua MGMP sebagai bentuk apresiasi akan diberikan kepada 10 peserta terbaik dengan skor tertinggi, akan mendapatkan uang pembinaan sebesar @ Rp 200.000,-. Seluruh peserta yang telah menyelesaikan tugas membuat video selanjutnya memperoleh sertifikat. Kemudian pada hari Kamis, 18 Agustus 2022 tim DLK menyerahkan sertifikat dan uang pembinaan kepada peserta terbaik yang diterima oleh perwakilan ketua MGMP Biologi Kulon Progo.

Analisis Data

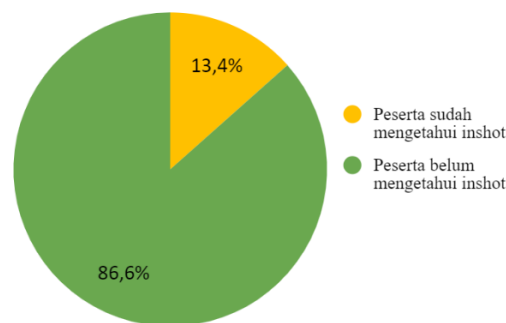
Seluruh data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menginterpretasikan keberhasilan program yang dijalankan.

HASIL DAN DISKUSI

a. Pretest

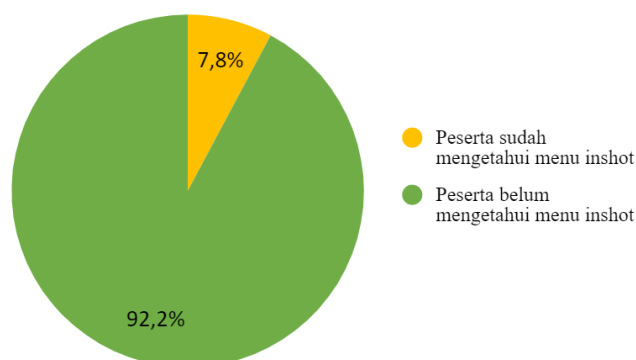
Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal dari peserta pelatihan teknis penyusunan media pembelajaran online (video). Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa sebanyak 86,6% peserta menjawab belum mengetahui aplikasi inshot bisa digunakan untuk membuat video (Gambar 5). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar

peserta belum pernah menggunakan inshot.



Gambar 5. Diagram pengetahuan awal peserta pelatihan tentang aplikasi inshot

Pertanyaan pretest yang berikutnya untuk mengetahui apakah peserta pelatihan mengenal seluruh menu yang terdapat pada aplikasi inshot. Dari 26 peserta yang menjawab, diperoleh hasil 7,8% peserta saja yang memahami menu pada inshot (Gambar 6). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar dari peserta belum mengetahui menu pada aplikasi inshot dan bagaimana menggunakannya.

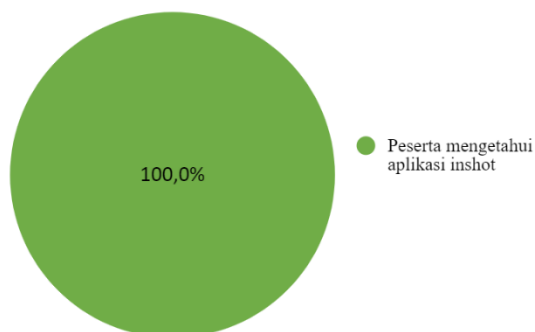


Gambar 6. Diagram pengetahuan awal peserta pelatihan tentang menu pada inshot

b. Posttest

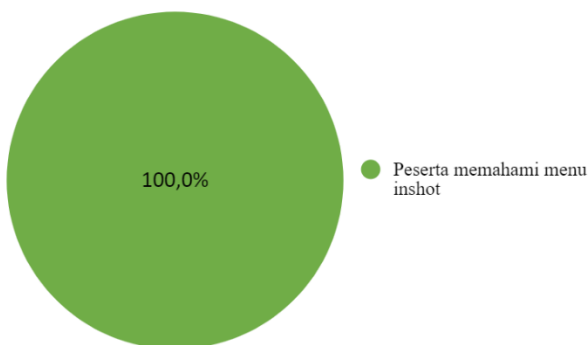
Posttest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan akhir dari peserta setelah mengikuti pelatihan teknis media pembelajaran online. Berdasarkan hasil posttest, diketahui bahwa sebanyak 100% peserta mengetahui aplikasi inshot (Gambar 7). Terdapat peningkatan yang sangat tinggi jumlah peserta yang menjawab tahu dibandingkan saat pretest, yakni 13,4% menjadi 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa lebih banyak peserta yang lebih

mengenal aplikasi inshot setelah dilaksanakan pelatihan.



Gambar 7. Diagram pengetahuan akhir peserta pelatihan tentang menu pada inshot

Peserta juga menunjukkan pengetahuan yang sangat baik tentang pengetahuannya setelah mengikuti pelatihan dan mempraktikkannya. Hal ini ditunjukkan dari hasil posttes, yakni sebanyak 100% peserta menjawab benar menu apa saja yang terdapat pada aplikasi inshot dan mengetahui masing-masing fungsinya ketika mengoperasikannya. Jumlah ini meningkat sangat tinggi dari hasil pretest yang naik sebesar 86,6% dari sebelumnya.

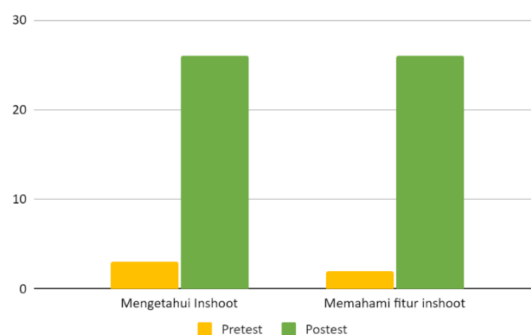


Gambar 8. Diagram pengetahuan akhir peserta pelatihan tentang pemahaman menu pada inshot

Seluruh dari peserta pelatihan teknis penyusunan media pembelajaran online (video) mampu menjawab dengan benar menu apa saja dan fungsinya pada aplikasi inshot serta menu apa saja yang dimiliki oleh setiap aplikasi tersebut. Mereka telah mengetahui bahwa materi yang mereka sampaikan pada peserta didik bisa dibuat dalam media dengan suara dan gambar yang lebih menarik.

Persentase jumlah peserta yang memahami penggunaan aplikasi inshot tersebut naik sebesar 92,2% dibandingkan dengan saat pretest untuk pertanyaan tersebut.

Perubahan jumlah peserta yang menjawab belum memahami pada penggunaan aplikasi inshot tersebut dibandingkan dengan pada posttest dapat diartikan sebagai peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Data perubahan tersebut divisualisasikan melalui Gambar 9.



Gambar 9. Diagram perbandingan pengetahuan awal dan akhir peserta pelatihan teknis pembelajaran media pembelajaran online (video) dengan inshot

KESIMPULAN

Pelatihan Teknis Penyusunan Media Pembelajaran Online (Video) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi guru MGMP Biologi di Kulon Progo telah dilaksanakan dengan hasil yang memuaskan. Peserta pelatihan mendapatkan ilmu dan wawasan baru terkait pembuatan media pembelajaran secara online dan berharap dapat melaksanakannya dengan baik sebagai salah satu pilihan hybrid learning. Selanjutnya semua peserta berminat untuk menerapkan pembuatan video menggunakan inshot karena sederhana, mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Melalui pelatihan ini, harapannya dapat mempermudah proses belajar mengajar dan menarik perhatian peserta didik pada setiap pembelajaran Biologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada guru MGMP Biologi Kulon Progo,

Yogyakarta yang telah bersedia dan membantu dalam kegiatan dosen berkegiatan di luar kampus (DLK) ini.

<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja grafindo persada.

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>.

Hamalik, O. (2003). Media Pendidikan (IV). Safiria Insania Press.

Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44–53.

Putri, H. E., Maraputra, A. N., Efna, M. J., Permana, Y., Martiningtyas, M. P., Listiyanti, P. A., & Wulandari, H. (2020). Improvement of student awareness on cleanliness and environmental health through stop motion video technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521, 042042.

<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042042>.

Rochmah, E., & Abdul Majid, N. W. (2018). Membangun virtual classroom melalui social learning networks (SLNS). *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 15. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1832>.

Widiartanto, Y.H. 2016. 2016, Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta. Jakarta:Kompas.