

Workshop Pembuatan Video Ajar Menggunakan Aplikasi A *Power Soft*

**Kartina Diah KW¹, Wenda Novayani², Dini Nurmalasari³,
Mardhiah Fadhi⁴, Memen Akbar⁵**

¹Program Studi Teknik Informatika, ^{2,3,4,5}Program Studi Teknik Komputer,
Politeknik Caltex Riau

Jalan Umbansari No.1. Rumbai – Pekanbaru - Riau, (0761) 53939

e-mail: ¹diah@pcr.ac.id, ²wenda@pcr.ac.id, ³dini@pcr.ac.id,

⁴mardhiah@pcr.ac.id, ⁵memen@pcr.ac.id,

Abstrak

Pada masa pandemi seperti saat ini ini, banyak perihal yang terdampak serta merubah kelaziman manusia. Bidang Pembelajaran ialah salah satu yang sangat terdampak akibat keadaan ini. Saat sebelum pandemi proses belajar mengajar dilakukan secara tatap muka disatu tempat ataupun ruangan yang sama antara pengajar serta penuntut ilmu, namun disaat ini mesti dilakukan secara jaringan (daring). Segera menyesuaikan diri dengan cara yang pas sangat diperlukan untuk menyikapi pergantian keadaan untuk aktivitas belajar mengajar. Salah satunya yakni supaya siswa tidak merasa bosan, modul bisa tersampaikan dengan efektif, serta lain sebagainya. Pastinya perihal ini jadi tantangan untuk guru bagaimana membuat media ajar yang efektif. Media ajar yang diduga sangat efektif pada masa pandemic serta pendidikan daring ini salah satunya ialah Video Ajar. Tetapi guru- guru pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Taruna Persada Dumai hanya mengetahui media untuk membuat video ajar yang terbatas. Bersumber pada kasus tersebut, serta hasil dialog yang sudah dilakukan antara pihak sekolah khususnya Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Taruna Persada Dumai serta Dosen Prodi Teknik Komputer, maka pada aktivitas pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan Workshop pembuatan video ajar memakai A Power Soft untuk guru- guru Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Taruna Persada Dumai sebagai salah satu alternatif media ajar yang bisa digunakan oleh guru- guru dalam membuat video ajar dalam penyampaian modul.

Kata kunci: Media Ajar, Video Ajar, Guru, Murid

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) yang sudah dikembangkan serta ditetapkan secara nasional semenjak tahun 2014. Program SPADA ini ialah salah satu implementasi dari Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, serta Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Jarak Jauh. Salah satu tujuan dari program SPADA ini guna menaikkan pemerataan akses terhadap pendidikan yang bermutu.

Keadaan pandemic ataupun wabah virus seperti dikala ini, pendidikan daring ialah alternatif pendidikan yang dianggap sangat relevan dengan keterbatasan pergerakan murid serta guru. Pendidikan daring dapat dicoba dengan mengkombinasikan sekian banyak jenis sumber belajar seperti dokumen, foto, video, audio dalam pendidikan. Materi belajar tersebut bisa dimanfaatkan siswa dengan melihat ataupun membaca. Sumber belajar semacam inilah yang jadi modal utama dalam mengembangkan pendidikan daring. Sebab, apabila guru mengemas pendidikan semenarik mungkin, dan sesuai dengan karakteristik siswa, hingga tujuan

pendidikan dapat tercapai walaupun dalam aktivitas daring[1]. Wujud media pendidikan antara lain bisa memakai bermacam aplikasi semacam ruang guru, class room, zoom,, ataupun lewat kelompok whatsapp, Rumah belajar; Meja kita, Icando, IndonesiAx, Google for education terdiri dari google doc ataupun google form), Kelas pintar; Microsoft office 365, Quipper school, Ruang guru, Sekolahmu, Zenius, Cisco webex. Aktivitas belajar bisa berjalan baik serta efisien sesuai dengan kreatifitas guru dalam membagikan modul serta soal latihan kepada siswa, dari soal- soal latihan yang dikerjakan oleh siswa bisa digunakan buat nilai harian siswa[2][3].

Penyesuaian diri yang cepat dan tepat sangat diperlukan guna menjalani pergantian keadaan dikala ini dalam aktivitas belajar mengajar. Salah satunya adalah supaya siswa tidak merasa bosan, modul bisa tersampaikan dengan efektif, serta lain sebagainya. Pastinya perihal ini jadi tantangan untuk guru bagaimana membuat media ajar yang efektif. Tantangan dari pendidikan daring salah satunya ialah kemampuan dalam pemakaian teknologi dari pihak pendidik ataupun partisipan didik[3].

Kecendrungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan perihal normal yang dirasakan oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, ataupun dalam pengembangan ilmu. Dalam perihal ini kedudukan seseorang guru selaku pengembang ilmu sangat besar buat memilah serta melakukan pendidikan yang pas serta efektif untuk partisipan didik bukan cuma pendidikan berbasis konvensional. Pendidikan yang baik bisa ditunjang dari atmosfer pendidikan yang kondusif dan ikatan komunikasi antara guru serta siswa bisa berjalan dengan baik[4].

Berangkat dari perihal tersebut video pembelajaran dalam kelas dikembangkan atas dasar anggapan kalau proses komunikasi di dalam pendidikan ingin lebih menarik atensi siswa serta memberikan kemudahan buat menguasai modul sebab penyajiannya yang interaktif, sehingga seluruh modul pelajaran bisa di disampaikan sesuai dengan tuntutan silabus serta alokasi waktu yang diberikan bila menggunakan bermacam media sebagai fasilitas penunjang aktivitas pendidikan. Tetapi guru- guru pada Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Taruna Persada Dumai cuma mengetahui media untuk membuat video ajar yang terbatas. Bersumber pada kasus tersebut, serta hasil dialog yang sudah dilakukan antara pihak Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Taruna Persada Dumai serta Dosen Prodi Teknik Komputer, maka pada aktivitas pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan Workshop pembuatan video ajar memakai A- Power Soft buat guru- guru Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Taruna Persada Dumai sebagai salah satu alternatif media ajar yang bisa digunakan oleh guru- guru dalam membuat video ajar dalam penyampaian modul.

1.2. Permasalahan Khusus Mitra

Bersumber pada hasil identifikasi kebutuhan mitra yang dilakukan lewat proses wawancara, kasus mitra secara khusus seperti berikut ini:

1. Kesulitan menyampaikan materi kepada siswa saat pendidikan daring
2. Kesulitan menciptakan alternatif media ajar yang bisa digunakan dalam penyampaian modul sepanjang pendidikan daring.

1.3. Pengabdian kepada Masyarakat Terdahulu

Pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan pada MI Tarbiyatul Islamiyah Bojonegoro dicoba dengan memakai salah satu aplikasi google classroom sebab aplikasi tersebut lebih mudah digunakan oleh guru. diperoleh hasil keahlian dalam manajemen pendidikan daring MI kecamatan Kepohbaru Bojonegoro dalam menyusun perencanaan pendidikan saat sebelum pelatihan serta pendampingan memperoleh nilai rata- rata 50 serta setelah memperoleh pelatihan serta pendampingan memperoleh nilai rata- rata 85. Keahlian guru dalam melakukan pendidikan daring saat sebelum pelatihan serta pendampingan memperoleh nilai rata- rata 55 serta setelah memperoleh pelatihan dan pendampingan memperoleh nilai rata- rata 84. Sebaliknya keahlian guru dalam melaksanakan penilaian pendidikan daring seperti membuat kuis secara online saat sebelum diberikan pelatihan serta pendampingan sebesar 60 serta setelah diberikan pelatihan serta pendampingan naik jadi 87[5].

Aplikasi Kahoot serta Socrative dijadikan alternatif media pendidikan daring pada masa pandemic oleh Hadi, dkk dalam Pelatihan Pelaksanaan Pendidikan Daring Interaktif untuk Guru- guru SD Angkatan laut(AL) Islam Morowudi, Gresik[4]. Keunggulan dari aktivitas yang dilaksanakan antara lain: Awal, aktivitas bisa menolong meningkatkan kompetensi guru dalam menghasilkan pendidikan daring yang interaktif, khususnya dalam memahami platform ataupun media pendidikan daring yang efisien dalam pendidikan. Kedua, pelatihan tentang pendidikan daring sangat pas dilaksanakan di tengah diterapkannya kebijakan belajar dari rumah. Kemampuan pendidikan daring yang efisien serta membantu guru menghasilkan atmosfer pendidikan yang interaktif dan mengasyikkan kala siswa belajara dari rumah. Ketiga, pemilihan platform pendidikan Socrative serta Kahoot sangat cocok diberikan kepada siswa sebab kedua platform tersebut bisa memfasilitasi guru buat menghasilkan pendidikan interaktif 2 arah, walaupun secara daring.

Pendidikan daring merupakan wujud pendidikan yang sanggup menjadikan siswa mandiri tidak tergantung pada orang lain. Perihal ini disebabkan melalui pendidikan daring siswa hendak fokus pada layar gawai untuk menuntaskan tugas maupun menjajaki diskusi yang sedang berlangsung. Tidak terdapat interasi ataupun pembicaraan yang tidak dibutuhkan. Semua hal yang didiskusikan ialah perihal yang ditujukan untuk menuntaskan kompetensi yang hendak dicapai. Oleh sebab itu, lewat pendidikan daring diharapkan hendaknya menjadikan siswa mandiri dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan[6].

2. METODE

Penerapan pelatihan ini dipecah jadi 3 sesi, antara lain: (1) persiapan,(2) penerapan aktivitas, serta (3) penilaian hasil pelatihan.

2.1. Persiapan

Pada sesi ini tim PkM akan melaksanakan survey terlebih dulu, untuk menganalisa permasalahan yang dialami di sekolah. Sehabis itu tim serta pihak sekolah memastikan permasalahan yang dapat diselesaikan dengan membagikan pengetahuan tambahan kepada guru- guru melalui aktivitas workshop.

Selepas analisa dilakukan hingga ditetapkan tema aktivitas pengabdian kepada masyarakat yang hendak dilakukan bagi mitra Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Taruna Persada Dumai ialah Workshop Pembuatan Video Ajar Memakai Aplikasi *A Power Soft*. Berikutnya tim dosen yang hendak melakukan aktivitas pengabdian kepada masyarakat menyusun materi serta presentasi modul yang hendak digunakan dikala kegiatan.

Pada saat pelaksanaan program, tidak seluruh guru bisa mengikuti pelatihan ini, sebab terbatasnya ruang kelas yang digunakan untuk pelatihan. Hingga pada PkM ini juga disediakan materi pendidikan yang berisi panduan lengkap dalam pemakaian aplikasi *A Power Soft* serta VSDC. Materi ini bisa digunakan oleh guru- guru pada saat pelatihan serta yang tidak berkesempatan mengikuti pelatihan yang dilaksanakan.

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Workshop pembuatan video ajar menggugalkan *A Power Soft* pada SMK Taruna Persada Dumai ini dilaksanakan dengan materi sebagai berikut:

1. Membuat presentasi materi ajar
2. Merekam video menggunakan aplikasi A-Power Soft
3. Mengedit video sederhana menggunakan aplikasi VSDC

2.3. Evaluasi Hasil Pelatihan

Pada sesi ini akan dilakukan penilaian terhadap hasil yang sudah dicapai oleh partisipan pelatihan. Data diambil dengan merumuskan uraian partisipan saat diberikan modul yang di informasikan dengan tata cara ceramah kemudian dilanjutkan dengan praktek, dan diselingi dengan tanya jawab/dialog. Hasil penilaian disimpulkan bersumber pada informasi hasil kuisisioner yang diberikan kepada partisipan. Penanda ketercapaian pengabdian kepada

masyarakat ini jika 100% partisipan workshop menguasai modul serta bisa mempraktekannya sendiri dalam membuat suatu modul ajar memakai aplikasi *A Power Soft* serta *VSDC*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Kelayakan Tim Pelaksana*

Politeknik Caltex Riau(PCR) ialah salah satu Perguruan Tinggi swasta yang terdapat di Pekanbaru. Salah satu program studi yang terdapat di PCR merupakan Program Studi Teknik Komputer. Program studi ini mempunyai tenaga pengajar yang mempunyai kemampuan dibidang Teknologi Data. Dalam melakukan aktivitas Tri Dharmanya yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat(PkM), tenaga pengajar ini mempunyai kewajiban untuk mempraktikkan kemampuan yang dimilikinya dimasyarakat sehingga bisa memberikan keahlian untuk masyarakat. Salah satu aktivitas PkM yang dilaksanakan tahun 2021 ini adalah Workshop Pembuatan Video Ajar Menggunakan A- Power Soft pada Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Taruna Persada Dumai.

Modul PkM yang diusulkan ini relevan dengan kemampuan serta pengalaman yang dipunyai oleh dosen di Program Studi Teknik Komputer Politeknik Caltex Riau. Sehingga dengan dilaksanakannya PkM ini bisa menjadikan sekolah- sekolah siap melakukan aktivitas pendidikan paling utama dalam perihal pendidikan yang dilakukan secara daring. Tidak hanya itu, guru-guru bisa melakukan aktivitas pembelajaran yang mengasyikkan serta interaktif.

Dengan memberikan pelatihan ini, diharapkan dapat mempromosikan PCR khususnya Program Studi Teknik Komputer ke Guru-Guru dan Siswa SMK Taruna Persada Dumai dan juga semoga nantinya terjalin kerjasama yang lebih erat lagi antara pihak sekolah dengan Kampus PCR.

3.2. *Hasil Kegiatan*

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Workshop Pembuatan Video Ajar Menggunakan A Power Soft telah dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal	: Sabtu, 25 September 2021
Tempat	: Lab Aplikasi Komputer SMK Taruna Persada Dumai
Waktu	: 09.00 – 13.00
Peserta	: Guru SMK Taruna Persada Dumai
Jumlah	: 12 Orang Guru

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan pembukaan yang diisi dengan sambutan dari Kepala Sekolah SMK Taruan Persada Dumai. Kepala Sekolah merespon sangat positif kegiatan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan dan pengayaan guru dalam melaksanakan pengajaran dimasa pandemi. Kegiatan ini juga diikuti secara antusias oleh seluruh peserta Guru-guru SMK Taruna Persada Dumai.

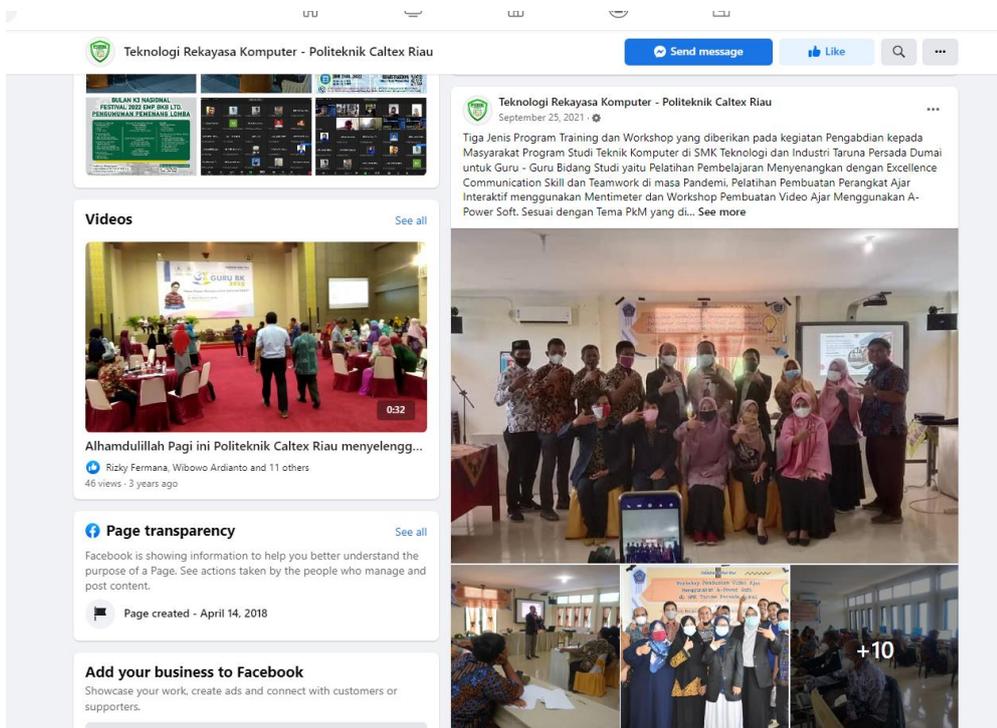
Hasil dari kegiatan ini berupa:

- Tercapainya tujuan kegiatan yaitu membantu guru-guru di SMK Taruna Persada Dumai untuk mempersiapkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran menggunakan A Power Soft.
- Publikasi kegiatan pada web PSTK <https://pcr.ac.id/read/36865/tingkatkan-literasi-digital-program-studi-teknik-komputer-pcr-berikan-pelatihan-dan-workshop-kepada-guru-smk-teknologi-dan-industri-taruna-persada-dumai>,



Gambar 1. Publikasi kegiatan pada web PSTK

c. Publikasi kegiatan pada Sosial Media PSTK <https://www.facebook.com/PSTK.PCR/>



Gambar 2. Publikasi kegiatan pada Sosial Media PSTK

d. Sertifikat kegiatan dari PCR, yang terbagi ke dalam 4 jenis, yaitu sebagai pemateri, peserta, dan panitia. Sertikat ini diberikan langsung setelah kegiatan selesai dilakukan.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Workshop Guru-guru SMK Taruna Persada Dumai



Gambar 4. Pemateri sedang memberikan pengarahan kepada peserta workshop



Gambar 5. Antusias Peserta Workshop Membuat Video Ajar Menggunakan A Power Soft



Gambar 5. Foto Bersama dengan Kepala Sekolah SMK Taruna Persada Dumai

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan ini antara lain:

1. Melalui kegiatan ini peserta workshop dapat membuat bahan ajar dalam bentuk video pembelajaran menggunakan A Power Soft sebagai alternatif media pembelajaran
2. Konsistensi atau keberlanjutan pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan mitra yang sama setiap tahunnya dapat meningkatkan penghargaan yang sangat baik dari Mitra. Sehingga kebermanfaatan PCR sebagai institusi pendidikan tinggi semakin terasa oleh masyarakat sekitar, khususnya mitra yang berada tidak jauh dari kampus. Hal ini menambah nilai positif PCR.

5. SARAN

Saran perbaikan untuk kegiatan semisal kedepannya adalah narasumber/pemateri menyediakan manual video penggunaan Aplikasi A Power Soft untuk pembuatan sebuah video sebagai media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Caltex Riau yang telah memberi dukungan financial terhadap kegiatan Workshop Pembuatan Video Ajar Menggunakan Aplikasi A Power Soft ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. A. Rigianti, "Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara," *Akrab Juara*, vol. 7, no. 2, pp. 297–302, 2020.
- [2] O. I. Handarini and S. S. Wulandari, "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH).," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 3, pp. 465–503, 2020.
- [3] F. Hadi, A. Syafi'i, and Y. Isgandi, "Pelatihan Penerapan Pembelajaran Daring Interaktif Bagi Guru-Guru SD Al Islam Morowudi, Gresik," *To Maega J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 2, p. 142, 2020, doi: 10.35914/tomaega.v3i2.420.

- [4] N. Nafiah, S. Ghufroon, and S. Hartatik, "Pelatihan Dan Pendampingan Manajemen Pembelajaran Daring Ditengah Pandemi Covid 19 Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 3, p. 540, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v4i3.4324.
- [5] A. S. Syarifudin, "Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones. Met.*, vol. 5, no. 1, pp. 31–34, 2020, doi: 10.21107/metalingua.v5i1.7072.