

Pengembangan Materi Video Pembelajaran dengan OpenShot untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar

Sri Hapsari Wijayanti^{*1}, Clara Ika Sari Budhayanti², Margaretha Susanti³, Veronica⁴, Andriani Wiyesi⁵

^{1,4}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia

^{2,5}Fakultas Pendidikan dan Bahasa, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia

³Institut Teknologi Pendidikan, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia

*Email : sri.hapsari@atmajaya.ac.id

Article Info

Submitted: 19 November 2022

Revised: 2 February 2023

Accepted: 24 February 2023

Published: 1 April 2023

Keywords: digital competence, learning media, learning videos, teachers

Abstract

Learning by video makes teachers explain complex or conceptual material, motivate students, create a less boring learning atmosphere, and students can repeat watching videos to understand the material better. The skills of making and editing videos for classroom needs have not been mastered yet by elementary school teachers in Cisauk Subdistrict, Tangerang. This community service activity aims to develop the digital competence of elementary school teachers in Cisauk District through training on making learning video materials using OpenShot Video Editor. The participants were 20 people from 12 public elementary schools. The methods used are training, assignment or project, mentoring, monitoring, and evaluation. The training was delivered online and offline, with one meeting each. Assistance and monitoring of video assignments were carried out online for three meetings. The results of the evaluation were observed from the resulting videos and interviews. This training provides the teachers with new knowledge, insights, and skills. The teachers are not used to editing videos yet. The videos produced by teachers still need to be improved and prepared carefully, including by utilizing mentoring to discuss the video-making process and prepare storyboards better.

Abstrak

Video pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan materi yang sulit atau konseptual, memotivasi siswa, membuat suasana belajar tidak membosankan, dan siswa dapat mengulang menonton video untuk lebih memahami materi. Keterampilan membuat dan mengedit video untuk kebutuhan kelas belum dikuasai oleh guru-guru SDN di Kecamatan Cisauk, Tangerang. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengembangkan kompetensi digital guru SDN di Kecamatan Cisauk melalui pelatihan pembuatan materi video pembelajaran menggunakan OpenShot Video Editor. Peserta berjumlah 20 orang dari 12 SDN di Kecamatan Cisauk. Metode yang digunakan adalah pelatihan, penugasan atau proyek, pendampingan, monitoring, dan evaluasi. Pelatihan disampaikan secara daring dan luring, masing-masing satu kali pertemuan. Pendampingan dan monitoring pengerjaan proyek dilakukan secara daring sebanyak tiga kali pertemuan. Hasil evaluasi diamati dari video yang dihasilkan dan wawancara. Pelatihan ini memberikan guru pengetahuan, wawasan, dan keterampilan baru. Guru belum terbiasa mengedit video. Video yang dihasilkan guru masih perlu ditingkatkan dan dipersiapkan secara matang, antara lain dengan memanfaatkan pendampingan untuk berdiskusi proses pembuatan video dan menyiapkan storyboard dengan lebih baik.

1. PENDAHULUAN

Pandemi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pemelajar dan pengajar telah mampu beradaptasi dengan suasana pembelajaran daring. Keharusan menggunakan teknologi bukan hal yang disalahkan dan dikeluhkan lagi, justru memberi peluang pengguna untuk lebih mendalami dan lebih menguasai berbagai teknologi pembelajaran. Di tingkat pendidikan dasar, siswa dan guru sudah terbiasa mengadakan pertemuan virtual dengan menggunakan *platform* Google Meet, Google Classroom, Zoom, atau Ms. Teams, yang dapat diakses melalui telepon genggam atau laptop. Bahkan, melalui telepon genggam, guru mengirim materi, soal, atau latihan dan siswa mencerna materi dan mengirimkan jawaban (Hatip et al., 2021; Wijayanti, 2022). Orang tua juga terlibat dalam pembelajaran. Mereka mau tidak mau harus belajar menggunakan aplikasi tertentu terlebih dahulu sebelum mengajarkannya kepada anak, misalnya ketika anak harus mengerjakan kuis di aplikasi *games* Kahoot atau Quizizz (Wijayanti, 2022). Kendala yang tidak bisa dihindari adalah kesulitan mengakses jaringan internet, jaringan internet tidak stabil, atau keterbatasan kuota internet.

Dalam kondisi pandemi atau pascapandemi, pemilihan media pembelajaran merupakan faktor yang penting diperhatikan guru. Media pembelajaran memudahkan guru dalam mentransfer materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menentukan keberhasilan belajar siswa karena siswa akan lebih semangat belajar dan mudah menyerap materi, bahkan dapat mengulang-ulang materi tersebut. Media pembelajaran berbasis digital atau teknologi kerap kali dikaitkan dengan pemanfaatan multimedia. Penggunaan multimedia disukai pemelajar dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi (Wijayanti et al., 2014).

Salah satu daya tarik yang membuat siswa mudah memahami materi ialah adanya alat bantu video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media yang didesain secara sistematis dengan mengacu pada kurikulum dan dikembangkan melalui penerapan prinsip pembelajaran sehingga siswa mudah memahaminya (Aliwardhana, 2021). Video pembelajaran mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan dalam gambar bergerak. Dengan menonton video, indera siswa dapat mencerna, menyaksikan, dan menyimpan materi dalam ingatan. Meskipun demikian, penggunaan video pembelajaran hanyalah alat bantu, bukan untuk menggantikan peran guru. Seperti merekam pembelajaran daring, video pembelajaran dapat digunakan secara asinkronous untuk menunjang aksesibilitas kelas sehingga memungkinkan siswa untuk menonton ulang setiap saat (Castillo et al., 2021).

Video pembelajaran menampilkan gambar gerak dan suara secara bersamaan, mampu menampilkan benda-benda yang abstrak menjadi konkret, mampu mempersingkat proses (misalnya proses metamorphosis, pertumbuhan tanaman atau manusia), mudah didesain melalui telepon genggam; pembelajaran jarak-jauh menjadi lebih efektif; materi mudah disampaikan kepada siswa melalui berbagai macam aplikasi, seperti Whatsapp dan Line; dapat diunggah ke berbagai *platform*, seperti YouTube, Instagram, dan Facebook; dapat dimanfaatkan banyak guru dalam mencari referensi pembelajaran; memudahkan supervisi virtual (Aliwardhana, 2021). Di pihak siswa, siswa dapat menghemat kuota karena video dapat dikompres sehingga tidak membebani kuota, proses pembelajaran lebih efektif, dan instruksi penugasan lebih jelas (Aliwardhana, 2021).

Dari hasil penelitian terbukti bahwa video pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan pada hasil belajar (Novita et al., 2019 ;Yuanta, 2020), meningkatkan minat dan menggali kreativitas siswa kelas tinggi (Prehanto et al., 2021), serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Agustriana, 2014). Menggunakan media video mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik, dan meningkatkan kemampuan interpersonal (Yudianto, 2017).

Meskipun diketahui pembelajaran menggunakan video memudahkan siswa menangkap materi dan membuat proses belajar lebih menarik, dari hasil survei awal terhadap guru-guru di Kecamatan Cisauk pada Desember 2021, sebanyak 80% guru belum pernah belajar secara formal, dalam arti belajar langsung dari ahlinya bagaimana cara membuat video pembelajaran. Mereka hanya memanfaatkan video-video yang sudah ada di YouTube, padahal membuat video sendiri selain memberi kepuasan tersendiri, guru juga dapat lebih menyesuaikan materi video dengan kebutuhan siswa. Beberapa guru sudah secara autodidak belajar membuat video, tetapi mereka mengakui kerap kali menemukan hambatan sehingga hasilnya dirasakan kurang maksimal. Gambaran kondisi guru tersebut menunjukkan bahwa guru sebenarnya sudah mempunyai pengalaman dalam memanfaatkan dan mempelajari pembuatan video pembelajaran. Namun, kemampuan guru tersebut dapat lebih diasah, dikembangkan, dan ditingkatkan lagi. Karena itu, tim memperkenalkan aplikasi OpenShot Video Editor sebagai aplikasi yang dapat memudahkan guru dalam membuat dan mengedit video.

OpenShot merupakan editor video lintas *platform* dengan fitur-fitur canggih yang menyaingi perangkat lunak video profesional berbayar (Jones & Harris, 2021). OpenShot Video Editor merupakan *multi-platform* tidak berbayar dan perangkat video editing yang terbuka (*open source*), mudah diunduh dari *website*, berguna untuk membuat atau mengedit video menggunakan banyak format multimedia yang populer, mudah digunakan dan *powerful* (Thirupathi, 2021), juga tidak ada batasan durasi ekspor video (Bahtiar et al., 2020). Mengacu pada kebutuhan guru dan kelebihan OpenShot, tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah

mengembangkan kompetensi digital guru SDN di Kecamatan Cisauk melalui pembuatan materi video pembelajaran menggunakan OpenShot Video Editor.

2. METODE

Peserta kegiatan ini adalah guru-guru SDN di Kecamatan Cisauk berjumlah 20 guru dari 12 sekolah. Mayoritas berlatar belakang pendidikan sarjana. Mereka adalah guru-guru yang ditugaskan oleh kepala sekolah untuk mengikuti pelatihan OpenShot. Untuk mencapai tujuan kegiatan, ditempuh tahapan kegiatan, dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Diagram 1). Metode yang digunakan adalah pelatihan, penugasan atau proyek, pendampingan, monitoring, dan wawancara.

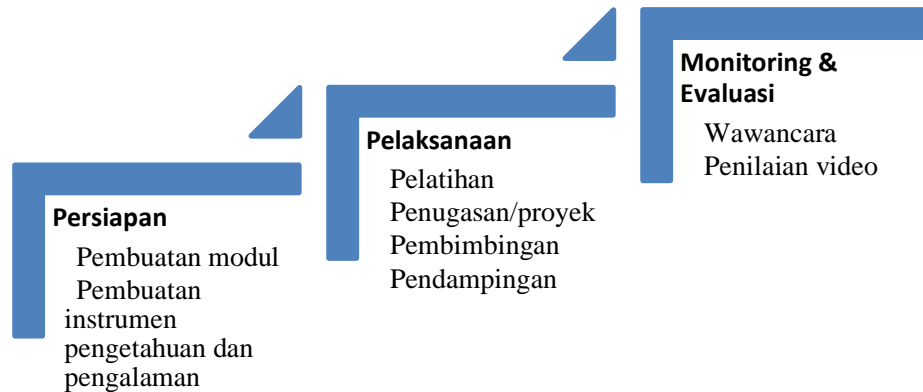
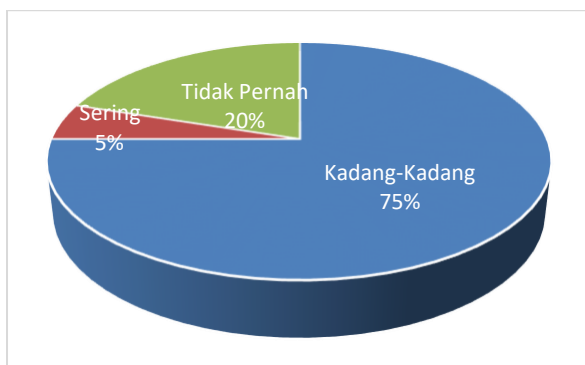


Diagram 1. Tahapan Kegiatan

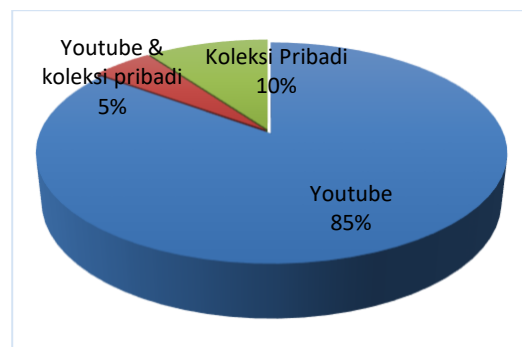
Pada tahap persiapan, disiapkan modul dan instrumen pengukuran peningkatan kemampuan guru dalam membuat video dengan OpenShot. Modul digunakan untuk mempermudah guru mempelajari sendiri materi pembuatan video. Instrumen pengukuran peningkatan pemahaman dan pengalaman disusun dalam *g-form* yang diedarkan sebelum kegiatan. Tahapan berikutnya, pelaksanaan, diselenggarakan secara daring dan luring. Pelatihan disampaikan dengan teknik demonstrasi, praktik langsung, penugasan, dan diskusi. Pelatihan ini diadakan dua kali pertemuan secara luring pada Maret 2022. Setelah pelatihan, dilanjutkan penugasan kepada guru untuk membuat sebuah video pembelajaran. Untuk membantu penyelesaian tugas, dilakukan pembimbingan, pendampingan, dan monitoring secara daring pada 22 April, 18 Mei, dan 10 Juni 2022. Guru juga diberi kesempatan untuk berkonsultasi terkait tugas yang diberikan melalui grup *whatsapp*. Tahap monitoring dan evaluasi diamati dari hasil video pembelajaran yang dihasilkan dan wawancara kepada tiga guru yang telah menyelesaikan video dan tiga guru yang tidak menyelesaikan video. Instrumen untuk menilai video menggunakan kriteria dari Smaldino et al. (2011).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kali ini dilaksanakan pada April-Juni 2022. Pada pertemuan pertama, kegiatan diadakan di SDN Sampora 2, sedangkan pada pertemuan kedua di SDN Cicayur 01. Pelaksanaan kegiatan dalam setiap tahapan kegiatan adalah sebagai berikut.



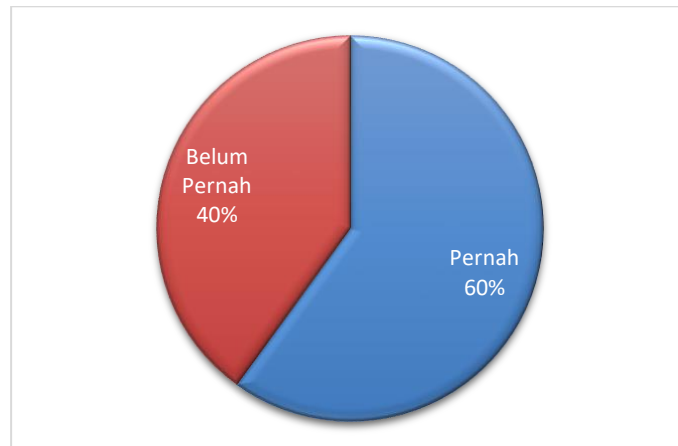
Grafik 1: Frekuensi Penggunaan Video Pembelajaran



Grafik 2: Sumber Video Pembelajaran yang Digunakan

Pertama, persiapan. Tahapan ini diawali dengan membagikan *g-form* untuk mengetahui kemampuan dan pengalaman guru. Dari hasil kuesioner diketahui bahwa dalam mode pembelajaran luring atau daring, guru menciptakan video yang dapat membantunya menyampaikan materi dengan cara yang mudah dan menarik. Sejumlah 75% guru-guru di Kecamatan Cisauk mengakui kadang-kadang menggunakan video pembelajaran (Grafik 1), dan mayoritas dari mereka (85%) memanfaatkan video yang ada di YouTube (Grafik 2).

Sebagian besar guru (60%) sudah berpengalaman membuat video pembelajaran secara sederhana (Grafik 3), dan mengakui kendala yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat dan kurang memahami cara membuat video interaktif dan menarik. Hasil ini serupa dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh guru-guru di Kabupaten Bantul (Revianti et al., 2022).



Grafik 3: Pengalaman Membuat Video

Aplikasi pembuatan dan pengeditan video, seperti Canva, Kinemaster, Camtasia, power point, VideoScribe, Adobe Premier, dan InShot, merupakan aplikasi yang selama ini dicoba dan digunakan guru. Guru N, misalnya, mengakui lebih familiar dengan aplikasi InShot dan Kinemaster. Alasannya, bisa digunakan melalui *smartphone*. Adapun OpenShot merupakan aplikasi yang pernah didengar beberapa guru, tetapi belum pernah dicoba menggunakannya.

Karena merupakan video editor, pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi OpenShot Video Editor membutuhkan kelengkapan terlebih dahulu. Materi, teks, rekaman video, dan musik disiapkan sebelum diimpor ke OpenShot. Dengan kata lain, untuk membuat proyek di OpenShot, dibutuhkan *file* materi, seperti video, gambar, dan audio. Semua itu akan diramu di dalam OpenShot setelah aplikasi ini diinstal melalui <https://www.openshot.org/versi 2.6.1>. Setelah terinstal, peserta dapat bekerja di lembar kerja OpenShot untuk mengedit panjang-pendek video, mengatur kualitas gambar, menyelaraskan musik dan teks dengan gambar atau video.



Gambar 1: Diskusi dalam Pelatihan (Sumber: dokumen penulis)

Kedua. Pelaksanaan. Meskipun sehari sebelum pelaksanaan guru diminta untuk menginstal OpenShot, diketahui dari diskusi ternyata tidak semua laptop guru atau laptop sekolah yang dipinjam guru saat pelatihan kompatibel untuk menginstal OpenShot (Gambar 1). Setidaknya untuk dapat menginstal OpenShot, diperlukan persyaratan minimum 64-bit Operating System, 16GB of RAM, multi-core processor with 64-bit support, 500

MB of hard-disk space for installation (<https://cbn.openshot.org/static/files/user-guide/introduction.html>, n.d.). Kendala tidak dapat menginstal aplikasi diatasi dengan cara guru tersebut bergabung dengan guru lain yang berhasil menginstal dengan sempurna dan tidak mengalami kendala saat menggunakan.

Pemahaman guru dalam menyerap materi dan berlatih langsung mengedit video dengan OpenShot tidaklah sama. Guru yang sudah berpengalaman membuat video tidak mengalami kesulitan dalam memahami proses pembuatan video dan mengeditnya.

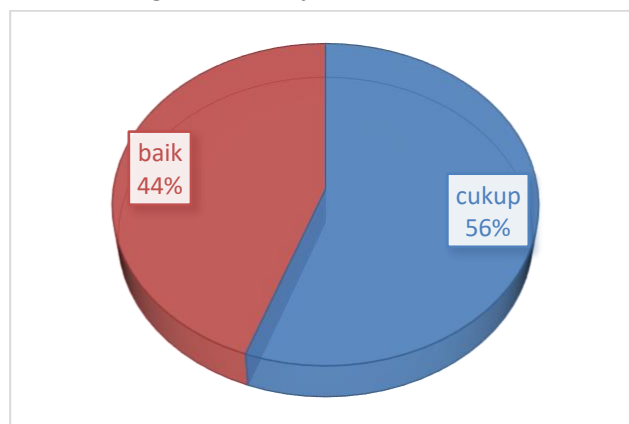
Sebelum berlatih, guru perlu mempersiapkan rekaman video pembelajaran yang dibuatnya dalam bentuk simulasi, demonstrasi, *role model*, tutorial, atau animasi. Guru juga melengkapi video dengan musik yang dipilih sesuai dengan materi yang akan disampaikan atau rekaman suara yang disiapkan, juga bila perlu menambahkan teks, gambar, atau foto. Setelah semua materi tersebut disiapkan, lalu satu per satu diimpor ke OpenShot dan selanjutnya diedit dengan cara memadukan gambar, teks, video, serta musik. Materi ini satu per satu ditata ke dalam lapisan (*layer*) sehingga tersusun beberapa trek (*track*) (Gambar 2).



Gambar 2: Tampilan OpenShot Video Editor

(Sumber: <https://cbn.openshot.org/static/files/user-guide/introduction.html>)

Sebanyak 60% guru (Grafik 3) yang mengikuti pelatihan sudah pernah membuat video sendiri, tetapi ternyata belum terbiasa mengedit video. Belum terbiasanya guru-guru di Kecamatan Cisauk dalam mengedit video ini senada dengan pernyataan Ratnaningsih bahwa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan penggunaan OpenShot adalah guru belum terbiasa untuk mengedit video (Ratnaningsih et al., 2020). Hal tersebut menyebabkan guru agak terhambat dalam mengikuti pelatihan OpenShot, ditambah laptop yang digunakan tidak mendukung pengeditan, seperti suara yang tidak muncul setelah menginstal. Hal itu dinyatakan guru I bahwa ia mengalami hambatan ketika menginstal aplikasi, sampai beberapa kali aplikasinya belum bisa digunakan secara maksimal, terutama masalah audio. Meskipun demikian, H, guru lainnya, mengungkapkan bahwa secara umum aplikasi ini mudah digunakan, hanya terkendala di suara atau audio.



Grafik 4: Pemahaman Peserta Pascapelatihan

Dari kendala yang ditemukan, setelah mengikuti pelatihan selama dua hari, 56% guru mengakui cukup memahami pembuatan OpenShot (Grafik 4). Guru merasakan memperoleh manfaat dari pelatihan ini karena

menambah wawasan, pengetahuan, dan kemampuan dalam membuat video edukasi yang menarik agar siswa lebih semangat dalam belajar. Salah satu guru mengatakan bahwa OpenShot lebih mudah, hanya membutuhkan kebiasaan untuk mempelajari fitur-fiturnya.

Aplikasi OpenShot Video Editor memiliki beberapa kelebihan. Aplikasi ini sangat sederhana. Selain itu, durasi ekspor tidak lebih dari sepuluh menit dan gratis, bisa diunduh dari *browser*. Tidak bisa mengedit melalui telepon genggam karena akan menyulitkan dan dapat digunakan dalam kondisi tidak harus mengakses internet. Jika video hasil OpenShot dikirimkan kepada siswa, siswa tidak terbebani oleh kuota.

Dalam proses pembuatan video, setelah pelatihan, tim memfasilitasi guru dengan membuka ruang *zoom* untuk berkonsultasi sekaligus mendampingi dan memantau kerja guru. Setiap guru diminta menunjukkan perkembangan proyek video yang ditugaskan dan menjelaskan ada tidaknya hambatan dalam pembuatannya. Beberapa guru tidak dapat hadir saat pendampingan disebabkan kesibukan mengajar, kuliah (studi lanjut), dan kesulitan berkoordinasi dengan guru di sekolah lain, seperti diungkap salah satu guru, HP, bahwa waktu pelaksanaan berbarengan dengan jadwal kuliah yang padat sehingga fokus terpecah antara mengikuti pendampingan atau mengerjakan tugas-tugas kuliah. N, guru lainnya lagi, menambahkan bahwa pembuatan video terkendala karena susahnya mengatur jadwal pertemuan dengan teman sekelompok sehingga produksi video terhambat dan akhirnya ia membuat sendiri.

Ketiga, evaluasi. Aktivitas ini dilakukan dengan menilai hasil video yang dikumpulkan dalam *g-drive*. Video dinilai berdasarkan konten, alur, originalitas, kemutakhiran informasi, kualitas audio dan visual (Smaldino et al., 2011). Ada tiga guru yang serius membuat video hingga tuntas. Secara umum, ketiga video yang dihasilkan guru tersebut memenuhi persyaratan originalitas, kemutakhiran informasi, dan alur. Namun, dari segi konten, masih minim dan kualitas teknik (audio dan visual) kurang sempurna.

Video pertama dihasilkan oleh guru kelas III dari SDN Mekarwangi bernama Bapak I. Bapak I sudah sejak empat tahun mengajar dan telah menghasilkan kurang lebih enam video, salah satunya adalah video tematik (matematika) untuk kelas III tentang Membaca dan Menulis Bilangan yang dibuat pascapelatihan OpenShot. Bapak I membuat video pembelajaran sangat sederhana, bersifat tutorial, tetapi belum memanfaatkan musik atau gambar (Gambar 3) sehingga kurang menarik karena didominasi oleh suara Bapak I sendiri. Kelebihannya adalah video ini mengandung interaksi dengan siswa berupa latihan sehingga siswa dapat ikut terlibat menyelesaikan soal dan mengetahui apakah jawabannya benar atau salah (Gambar 4).



Gambar 3: Video Pembelajaran Matematika (Sumber: dokumen guru)



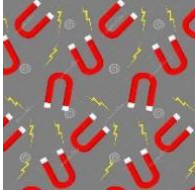

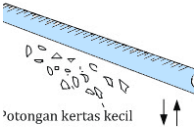

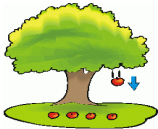


Gambar 4: Latihan sebagai Bentuk Interaksi Guru dengan Siswa (Sumber: dokumen guru)

Video tersebut berbeda dengan video karya guru asal SDN Cicayur 01 yang membuat video pembelajaran IPA untuk kelas IV. Guru, yang bernama Ibu N, tersebut lebih dahulu melakukan praproduksi dengan membuat *storyboard* sebelum membuat dan mengedit video (Tabel 1). *Storyboard* digunakan sebagai panduan untuk menyusun alur video agar terstruktur. Dalam upaya membuat video, guru yang sudah mengajar tujuh belas tahun ini betul-betul mengalami *trial and error* karena banyak fitur dalam OpenShot yang baru dikenalnya dan harus berkali-kali mengulang dari awal untuk membuka OpenShot.

Setiap pendampingan secara daring, Ibu N selalu hadir dan menceritakan perkembangan pembuatan videonya. Ia cukup tekun menyelesaikan videonya. Video yang dibuatnya memperlihatkan kemajuan yang berarti setiap kali pendampingan meskipun diakuinya, ia menyelesaikan video di sela-sela kesibukannya mengurus anak.

Minat belajar Ibu N yang tinggi membulatkan tekadnya untuk dapat menghasilkan satu video dari aplikasi OpenShot yang dipelajarinya meskipun menemukan hambatan. N menuturkan bahwa aplikasinya terlalu berat untuk laptop, sehingga terkadang sering tidak bisa diakses dan komputer tidak merespon; yang kedua, fiturnya tidak tampak dari depan, sehingga untuk mencobanya harus membuka menu satu per satu untuk menemukannya yang baginya sebagai pemula hal ini lumayan merepotkan.

Tabel 1. *Storyboard* "Gaya"

No	Opening	Gambar	Narasi
1	Musik pembuka		
2	Materi IPA kelas 4 semester 2 Gaya		Anak-anak, kali ini kita akan mempelajari tentang Gaya. Apa itu gaya dan apa saja jenis jenis gaya yang dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Yuk, kita simak video berikut ini.
3	Pengertian gaya		Gaya adalah gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak.
4	Jenis – jenis gaya		Dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat menemukan berbagai macam gaya yang mudah kita jumpai. Jenis gaya tersebut antara lain:
5	1. Gaya magnet		Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet. Magnet alam adalah sejenis logam yang pertama kali ditemukan di kota Magnesia. Magnet memiliki kekuatan yang menarik jarum, paku, atau benda lainnya terbuat dari besi atau baja. Kekuatan ini disebut gaya magnet.
	2. Gaya listrik statis		Gaya listrik statis adalah kekuatan yang dimiliki benda yang bermuatan listrik untuk menarik benda-benda di sekitarnya. Kita dapat melakukan percobaan untuk membuktikan adanya gaya listrik statis. Coba kalian gosok-gosokkan penggaris plastik pada rambut kalian. Siapkan juga kertas yang disobek-sobek halus. Setelah digosokkan berulang kali pada rambut, dekatkan penggaris pada potongan-potongan kertas. Kalian akan melihat potongan kertas tertarik ke arah penggaris. Penggaris bisa menarik potongan kertas dengan gaya listrik statis.
	3. Gaya otot		Gaya otot adalah kekuatan yang dihasilkan oleh otot manusia. Gaya ini sering dilakukan pada saat kita mengangkat beban atau sedang senam di sekolah. Apabila kita sering melakukan olahraga maka ototmu akan bertambah besar dan kuat.
	4. Gaya gravitasi bumi		Gaya gravitasi adalah kekuatan bumi untuk benda menarik ke bawah. Bila kita melempar benda ke atas baik dari kertas, pensil atau benda lain maka semua benda itu akan jatuh ke bawah. Berbeda bila di luar angkasa para astronot tidak merasakan gravitasi; akibatnya mereka akan melayang-layang bila berada di luar angkasa.
	5. Gaya pegas		Gaya pegas adalah kekuatan yang ditimbulkan oleh karet atau pegas yang diregangkan. Misalnya, saat bermain panahan, karet, kamu mampu mendorong anak panah terlontar dengan cepat dan jauh.
	6. Gaya gesek		Gaya gesek adalah bila kedua saling bergesekan, maka antara keduanya akan muncul gaya gesek.
6	Simpulan	Video beberapa kegiatan manusia (dokumenter)	Anak-anak silakan kalian simak video berikut ini. Sebutkan gaya apa saja yang terdapat dalam video ini.
7	Penutup		Demikian materi kita kali ini. Sampai jumpa.

Sumber: dokumen guru (2022)

Video yang dibuat Ibu N sudah memperlihatkan kemampuannya mengombinasikan suara, video, teks, dan gambar (Gambar 5). Video dengan durasi 6 menit 15 detik yang dihasilkannya itu dapat diselesaikan dalam waktu dua bulan. Sama seperti Bapak I, video pembelajaran yang dibuatnya menampilkan interaksi berupa

pertanyaan kepada siswa di sela-sela tayangan video. Bedanya, Ibu N memberikan jawaban kepada siswa di akhir video. Pertanyaan di sela-sela video, seperti yang terdapat pada video Bapak I dan Ibu N, sangat tepat digunakan untuk menguji seketika pemahaman siswa atas materi yang dipelajari. Kelebihan video karya Ibu N adalah Ibu N mengajak siswa di kelasnya sebagai model. Model siswa dalam pembuatan video berfungsi sebagai *engagement*, dan apa yang dilakukan oleh siswa tersebut sangat relevan dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa.



Gambar 5: Siswa sebagai Model (Sumber: dokumen guru)

Guru ketiga, Bapak IZ, juga berasal dari SDN Cicayur 01. Guru laki-laki ini baru mengajar selama satu tahun dan sudah menghasilkan lebih dari tiga video yang dibuatnya. Serupa dengan Ibu N, Bapak IZ mengatakan bahwa OpenShot sering keluar sendiri karena laptop tidak mendukung, memakan memori besar, tetapi menghasilkan gambar yang jernih. Ungkapannya ini menunjukkan bahwa ia belum terbiasa menggunakannya karena memang harus banyak mencoba dan berlatih sendiri.

Video pembelajaran yang dibuat Bapak IZ dipersiapkan untuk pembelajaran PJOK. Bapak IZ tidak mengawali pembuatan video dengan *storyboard* dan kurang memanfaatkan forum pendampingan yang diadakan melalui *Zoom*. Meskipun demikian, Bapak IZ sudah mampu memadukan suara, musik, dan mengajak siswa sebagai model dalam video berdurasi 1 menit 37 detik (Gambar 6). Musik yang energik disertai lagu serta gambar yang jernih sudah memadu dengan baik, tetapi masih kurang didukung oleh tuturan verbal dari narator atau teks yang dapat memperjelas materi. Video PJOK ini merupakan video tutorial yang mengajarkan siswa untuk menjaga kebugaran dengan senam seperti diperagakan oleh model siswa di dalam video. Kekurangannya adalah bagian pembukaan video belum dilengkapi dengan judul materi, padahal judul video sangat penting tampil sebagai identitas video. Di samping itu, videonya didominasi oleh musik yang berganti-ganti.



Gambar 6: Video Pembelajaran PJOK (Sumber: dokumen guru)

Hasil video dari ketiga guru tersebut menunjukkan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Hasil yang lebih baik diperoleh oleh Ibu N yang selalu hadir pada setiap pendampingan sehingga dapat berdiskusi lebih banyak tentang format dan konten video yang akan diciptakannya. Di dalam pendampingan terjadi komunikasi yang terbuka mengenai perkembangan pembuatan video, hambatan, rencana pembuatan, dan lain-lain yang

mendukung terciptanya video yang diharapkan guru. Hal tersebut menandakan pendampingan (yang berkesinambungan) bermanfaat karena dapat membuat guru memproduksi video dengan hasil yang memuaskan.

Peserta kegiatan ini adalah guru-guru dengan lama mengajar satu hingga sepuluh tahun ke atas dan berusia dua puluhan hingga tiga puluhan tahun. Seperti dikatakan Ratnaningsih (2020), peserta pelatihan teknologi pembelajaran sebaiknya guru dengan rentang usia muda agar pelatihan berjalan efektif. Akan tetapi, dari pengalaman kegiatan ini, meskipun peserta adalah guru-guru dengan rentang usia muda, umumnya mereka sedang menjalani studi lanjut sehingga harus berbagi waktu dan pikiran antara tugas kuliah, mengajar, menyelesaikan skripsi, dan mengerjakan proyek video pembelajaran dengan OpenShot. OpenShot merupakan aplikasi yang baru dikenal dan dipelajari saat pelatihan ini sehingga memerlukan waktu bagi guru untuk memperdalamnya supaya menghasilkan video pembelajaran yang baik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Guru-guru peserta kegiatan ini sudah biasa membuat video dengan aplikasi lain, tetapi belum terbiasa mengedit video dengan aplikasi editing video seperti OpenShot. Aplikasi ini membantu guru untuk menggabungkan gambar dan teks, memotong video, menyelaraskan suara, dan sebagainya untuk menciptakan video edukasi yang menarik dan interaktif. Meskipun demikian, pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan OpenShot Video Editor meningkatkan pengetahuan dan keterampilan baru kepada guru-guru di SDN Kecamatan Cisauk. Meskipun demikian, guru-guru masih perlu menekuninya lebih jauh. Dari video yang dihasilkan, guru-guru masih perlu banyak berlatih memproduksi video dengan persiapan yang matang, seperti membuat *storyboard* lebih baik dan memanfaatkan pendampingan secara maksimal.

Untuk kegiatan selanjutnya, dalam kegiatan yang berhubungan dengan teknologi, pengabdian lain dapat memperhatikan terlebih dahulu spesifikasi laptop yang akan digunakan peserta supaya tidak ada kendala teknis, seperti suara tidak muncul, ketika akan mengikuti pelatihan. Selain itu, pembuatan video OpenShot masih perlu dipraktikkan secara terus-menerus seperti halnya belajar teknologi pada umumnya. Hasil video yang sudah dihasilkan selanjutnya dapat diuji efektivitas video tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. PERSANTUNAN

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Unika Atma Jaya yang telah mendanai abdimas kompetitif 2022 ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada kepala sekolah dan guru-guru SDN di Kecamatan Cisauk, Tangerang, sebagai mitra kegiatan ini.

REFERENSI

- Aliwardhana, H. (2021). Upaya peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran berbasis power point dan filmora. *Al-Fikrah*, 4(1), 22–43.
- Bahtiar, N., Sasongko, P. S., Noranita, B., Khadijah, & Nugroho, F. A. (2020). Pelatihan pembuatan materi video pembelajaran menggunakan aplikasi openshot bagi guru-guru SMAIT Bina Amal Gunungpati Semarang Jawa Tengah. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP 2020*, 486–490.
- Castillo, S., Calvitti, K., Shoup, J., Rice, M., Lubbock, H., & Oliver, K. H. (2021). Production processes for creating educational videos. *CBE—Life Sciences Education*, 20(es7), 1–12. <https://doi.org/DOI:10.1187/cbe.20-06-0120>
- Hatip, M., Hidayati, K. H., Fikri, N., & Raharjo, P. (2021). Pemberdayaan guru dalam pembelajaran daring pada era pandemi covid-19. *Abdi Indonesia*, 1(1), 9–14.
- <https://cbn.openshot.org/static/files/user-guide/introduction.html>. (2008). *OpenShot user guide*. <https://cbn.openshot.org/static/files/user-guide/introduction.html>
- Jones, M. G., & Harris, L. (2021). Audio and video production for instructional design professionals. In J. K. McDonald & R. E. West (Eds.), *Design for Learning: Principles, Processes, and Praxis*. EdTech Books. <https://edtechbooks.org/id/>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video pembelajaran interaktif-animatif sebagai media pembelajaran IPS SD kelas tinggi di masa pandemi covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38.
- Ratnaningsih, A., Saputro, W. T., Pasa, I. Y., & ... (2020). Teknologi pembelajaran pada sekolah dasar dalam rangka meningkatkan kemampuan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. *Teknologi Informasi*, 3(1), 17–24.

<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/intek/article/view/479><http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/intek/article/download/479/339>

- Revianti, S. L., Astuti, F. D., Dian, P., & Anggoro, W. (2022). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster bagi guru MGMP PAI tingkat SMA di Kabupaten Bantul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia*, 1(1), 31-41.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional technology and media for learning*. Kencana.
- Wijayanti, S. H. (2022). Peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz di sekolah dasar. *Caradde: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 407-412. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31960/caradde.v4i3.1259>
- Wijayanti, S. H., Triwarmiyati, M. M., & Prasadja, H. (2014). Multimedia: Metode pembelajaran bahasa Indonesia pilihan mahasiswa. *Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya* 12, 293-296.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234-237.