

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
OPTIMALISASI PELATIHAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI
BAHAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG KREATIF DAN
EDUKATIF PADA GURU SDN 2 SURODAKAN

Oleh:

Intan Susetyo Kusumo Wardhani,M.Pd

NIDN.0724019301

Mitha Dwi Rosalina (2086206008)

Devid Elvan Nurcahya (2086206014)

Zerlinda Diva Felix Yolanda (2086206029)

Aldhi Yulianto (2086206039)

Dany Cahyaningtyas (2086206065)



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP PGRI)

TRENGGALEK

TAHUN 2022

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul : Optimalisasi Pelatihan Video Pembelajaran Sebagai Bahan Media
Pembelajaran Yang Kreatif Dan Edukatif Pada Guru Sdn 2
Surodakan

2. Ketua Pelaksana : Intan Susetyo Kusumo Wardhani,M.Pd

Nama Lengkap : Intan Susetyo Kusumo Wardhani

NIDN : 0724019301

Pangkat/Gol. : -

Jabatan Akademik : Dosen

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

4. Tim Koordinator

Koordinator 1 :

NPM : 2086206008

Koordinator 2 :

Nama : Devid elvan Nurcahya

NPM : 2086206014

Koordinator 3 :

Nama : Zerlinda Diva Felix Yolanda

Tempat, tanggal lahir : Trenggalek, 29 Mei 2002

NPM : 2086206029

Koordinator 4 :

Nama : Aldhi Yulianto

Tempat, tanggal lahir : Trenggalek, 09 Juli 2001

NPM : 2086206039

Koordinator 5 :

Nama : Dany Cahyaningtyas

Tempat, tanggal lahir : Trenggalek, 7 Juni 2001

NPM : 2086206065

5. Lokasi Kegiatan : SDN 2 SURODAKAN

6. Waktu pelaksanaan : 20 Mei – 20 Juni

9. Belanja : Rp 8.742.000

10. Luaran : Publikasi Jurnal

Mengetahui,

Ketua STKIP PGRI Trenggalek,



Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd
NUPN 9907006131

Trenggalek, 20 Juni 2022

Pengusul/Peneliti

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'M' followed by a horizontal line.

Intan Susetyo Kusumo Wardani, M.Pd
NIDN.0726049203

Menyetujui,
Ketua UPPMH



Dwi Putri Hariningsari, M.Pd
NIDN.0715068302

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Susetyo Kusumo Wardani, M.Pd

NIDN : 0715068302

Jabatan Fungsional (*jika ada*) : -

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa pengabdian kepada masyarakat yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan pengabdian kepada masyarakat ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 20 Juni 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular revenue stamp. The stamp is light blue and white, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '5000'. The signature is a cursive script.

Intan Susetyo Kusumo Wardhani, M.Pd

NIDN. 0724019301

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pinter lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, laporan pengabdian kepada masyarakat ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya.

Laporan penelitian ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat melaksanakan tridharma perguruan tinggi pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhitung penulis sampaikan kepada :

Ibu Dr. Hj. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.

Bapak Drs. Agus Budi Santosa, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD yang telah memberikan kesempatan penyusunan skripsi.

Kepala SD Negeri 2 Surodakan yang telah mengizinkan untuk melakukan pengabdian di SD Negeri 2 Surodakan

Rekan-rekan dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Trenggalek yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.

Keluarga saya, yang selalu memberikan dukungan dan motivasi

Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan penelitian ini.

Demi kesempurnaan laporan penelitian ini, penulis mohon saran dan kritik membangun dari semua pihak, dan akhirnya semoga laporan penelitian ini bermanfaat.

Trenggalek, 20 Juni 2022

Penulis

RINGKASAN

Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (PKM – PM) bekerjasama dengan SDN 2 Surodakan Kabupaten Trenggalek. Program Kreativitas Mahasiswa ini berkoordinasi langsung dengan pihak sekolah setempat untuk mensukseskan optimalisasi pelatihan video pembelajaran sebagai bahan media pembelajaran yang kreatif dan edukatif. Mengingat dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat maka masing – masing pendidik harus mampu mengikuti pengembangan media pembelajaran sesuai dengan zaman yang terus berkembang. Kebutuhan media pembelajaran sangat perlukan siswa dalam rangka mensukseskan tujuan pendidikan. Sebagaimana di ketahui bahwa bahan media pembelajaran salah satu faktor utama yang mampu untuk mensukseskan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Surodakan menunjukkan ada suatu permasalahan yang muncul pada siswa SDN 2 Surodakan hampir 82% siswa kelas rendah belum mampu memahami penjelasan dari guru secara langsung. Siswa lebih memahami penjelasan dari guru apabila diberikan penjelasan melalui media pembelajaran seperti audio visual maupun visual. Selain itu siswa juga merasa sangat termotivasi dengan adanya penyampaian materi melalui media pembelajaran secara audio visual. Akan tetapi, tidak semua guru di SDN 2 Surodakan mampu menggunakan teknologi sebagai bahan menyampaikan materi secara kreatif dan edukatif.

Sehingga salah satu solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui optimalisasi pelatihan pembuatan video pembelajaran sebagai bahan media pembelajaran yang kreatif dan edukatif. Manfaat adanya pelatihan pembuatan video pembelajaran kepada guru – guru yakni (1) Mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, (2) Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik, (3) Membangkitkan dan minat baru, (4) Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, (5) dan Memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Pernyataan Keaslian Tulisan.....	v
Kata Pengantar	vi
Ringkasan	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	3
BAB III METODE PELAKSANAAN	9
BAB IV HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DAN PEMBAHASAN.....	11
BAB V PENUTUP.....	12
Daftar Rujukan	13
Lampiran	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	4
Gambar 1.2	5
Gambar 1.3	5
Gambar 1.4	6
Gambar 1.5	7
Gambar 1.6	7
Gambar 1.7	8
Gambar 1.8	8
Gambar 1.9	8
Gambar 2.0	9

DAFTAR LAMPIRAN

Justifikasi Anggaran Pengabdian kepada masyarakat	1
Organisasi Tim Peneliti	3

BAB I

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia semakin pesat berkembang dari setiap tahunnya, hal ini tidak dapat dihindari mengingat kebutuhan dan tuntutan perkembangan manusia semakin kompleks yang berdampak secara tidak langsung dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Era revolusi industri 5.0 menjadikan literasi digital sebagai ujung tombak, terlebih peran guru yang tidak dapat lepas dari perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya media pembelajaran adalah sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

Oleh sebab itu, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui optimalisasi pelatihan pembuatan video pembelajaran sebagai bahan media pembelajaran yang kreatif dan edukatif pada guru / tenaga pendidik.

Kelurahan Surodakan adalah Kelurahan yang terletak di kabupaten Trenggalek yang berjarak kurang lebih 1,5 km dari STKIP PGRI Trenggalek. Kelurahan Surodakan merupakan Kelurahan yang paling selatan berbatasan dengan Desa Sumbergedong, sedangkan sebelah barat yaitu Desa Ngantru Kecamatan Trenggalek, Sebelah Utara yaitu Desa Ngares Kecamatan Trenggalek, dan sebelah Timur yaitu Desa Rejowinangun Kecamatan Trenggalek. Akses jalan menuju Kelurahan Surodakan terbilang mudah, dengan kondisi jalan yang beraspal serta dekat dengan alun-alun kota atau pusat kabupaten. Melihat posisi Kelurahan Surodakan bisa dikatakan Kelurahan/Desa semi kota. Jumlah SD di Kelurahan Surodakan 4 SD.

Sekolah Dasar Negeri 2 Surodakan terletak di Jalan Agung Suprpto No. 30 b RT. 20 RW. 6 Surodakan Kecamatan Trenggalek kabupaten Trenggalek. SD ini memiliki jumlah siswa terbanyak, namun hampir 82% siswa belum mampu menyampaikan maksud dalam bercerita, seperti contoh saat siswa membaca kemudian guru meminta untuk mengemukakan cerita yang telah di baca tersebut dengan bercerita di depan siswa lainnya mereka sulit untuk mengungkapkan hal yang siswa ketahui dari proses membaca tersebut.

Menurut data dari SDN 2 Surodakan, terdapat 567 siswa yang terbagi menjadi 19 rombongan belajar dengan jumlah tenaga pendidik sebanyak 16 orang. Belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis digital pada siswa SDN 2 Surodakan membuat dalam proses pembelajaran hanya memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat kontekstual serta guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran. Keterampilan menjelaskan dengan melalui media pembelajaran berbasis video memang masih rendah. Guru masih kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video yang kreatif dan edukatif. Permasalahan tersebut muncul di sebabkan keterbatasan pelatihan dalam pembuatan video pembelajaran terhadap guru – guru di SDN 2 Surodakan sebagai bahan alat pembelajaran dalam kelas.

Oleh sebab itu, untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta meningkatkan pengetahuan siswa dalam kelas diperlukan adanya pelatihan pembuatan video pembelajaran kepada guru – guru di SDN 2 Surodakan.. SDN 2 Surodakan merupakan lokasi penelitian yang digunakan untuk membuat program pengabdian masyarakat dengan melakukan optimalisasi pelatihan video pembelajaran sebagai bahan media pembelajaran yang kreatif dan edukatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan digitalisasi dapat diartikan sebagai proses melekat teknologi yang mendorong dalam pembelajaran yang lebih aktif, inovatif dan interaktif agar siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dan pengembangan diri, oleh sebab itu guru wajib membuat gagasan nyata di lapangan dalam bentuk strategi pembelajaran yang tepat sasaran. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila pembelajaran yang telah dilakukan mampu menjawab kebutuhan siswa dan perkembangan jaman, tentu agar strategi yang disusun oleh guru tepat, maka perlu adanya peningkatan literasi digital.

Terdapat beberapa cara yang dilakukan untuk pemanfaatan media pembelajaran. Salah satunya yakni menggunakan media pembelajaran berbasis IT (Informasi Teknologi). Banyak aplikasi penunjang media pembelajaran yang dapat ditemui di play store yang mana bisa diakses di mana saja dan kapan saja.

Skill pengetahuan dan editing diperlukan dalam proses penggunaan aplikasi editor media pembelajaran. Salah satunya yakni menggunakan aplikasi kinemaster. KineMaster adalah aplikasi yang dapat menata berbagai video dengan smartphone atau laptop. Aplikasi tersebut didukung oleh lapisan video yang berlimpah, audio, gambar, teks, dan efek. Video KineMaster bisa pula terupload pada akun media sosial (Eka Indriani, 2020). Dengan video berbasis KineMaster pembelajaran diyakini dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa sehingga bisa membuat mereka tertarik pada materi yang disampaikan. Dengan begitu, video hasil dari KineMaster bisa langsung diupload ke semua media sosial seperti WhatsApp, YouTube, Facebook, Google+, dan lain sebagainya. Sehingga membuat mudah siswa, serta memudahkan bagi para guru, untuk mempresentasikan video materi yang disampaikan ke siswa. Sehingga hal tersebut dapat membantu siswa agar lebih mengerti pembelajaran yang disajikan para guru (Iryani, 2020). Setelah penerapan media pembelajaran KineMaster terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Dikarenakan KineMaster merupakan salah satu program pengeditan video terhandal yang bisa digunakan pada smartphone (www.KineMaster.com, 2017) (Fajariyah, 2018).

Keuntungan yang didapat pada pembelajaran menggunakan video KineMaster yaitu, siswa lebih mengerti atas materi yang disajikan. Tingkat pemahaman siswa diukur melalui hasil proses belajar yang diperoleh melalui analisis dari proses pembelajaran. Hasil belajar adalah proses terakhir dari pembelajaran yang terjadi terutama berkat evaluasi guru.

Langkah – langkah dalam menggunakan aplikasi kine master yakni diantaranya :

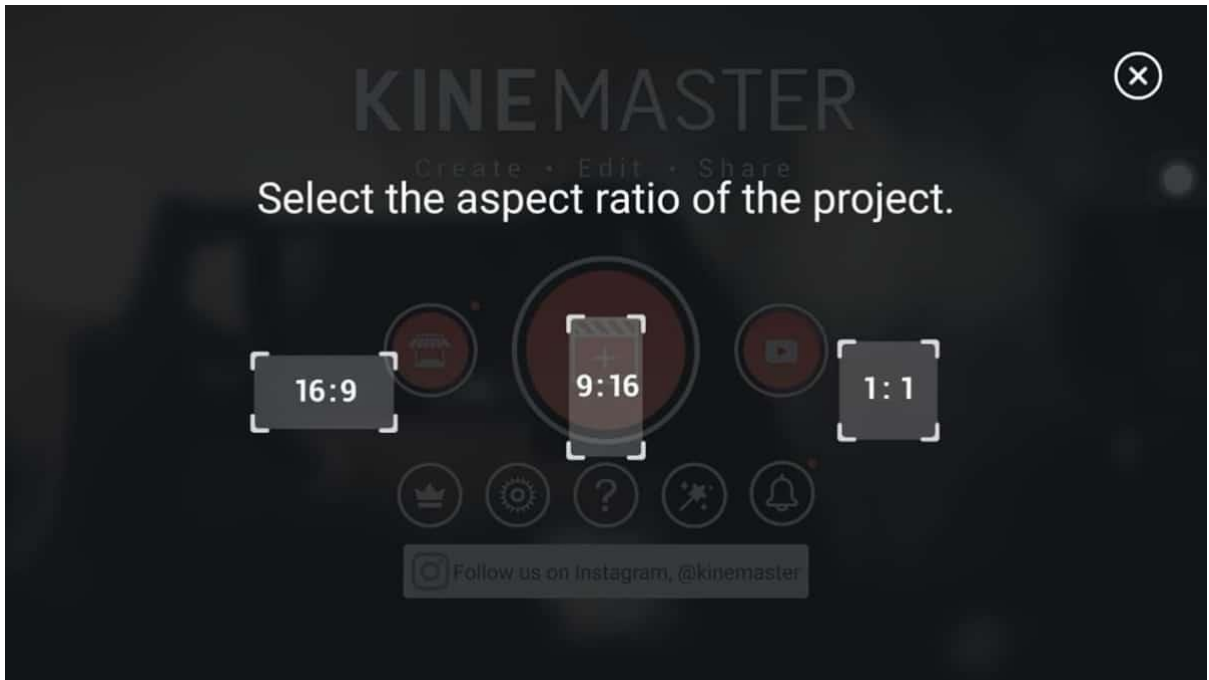
1. Download aplikasi kinemaster pada playstore terlebih dahulu

Untuk Anda yang pengguna ponsel Android, silakan cari aplikasi di Google Play Store dengan *keyword* "KineMaster". Sementara bagi Anda yang menggunakan KineMaster pada iOS, Anda tentu bisa mencari KineMaster pada Apple App Store.

2. Persiapkan konsep dan bahan

Ini merupakan langkah yang cukup krusial, terutama bagi Anda yang membuat video untuk tujuan profesional seperti *promotional video* ataupun iklan.

3. Buat Project dan Pilih Aspek Rasio

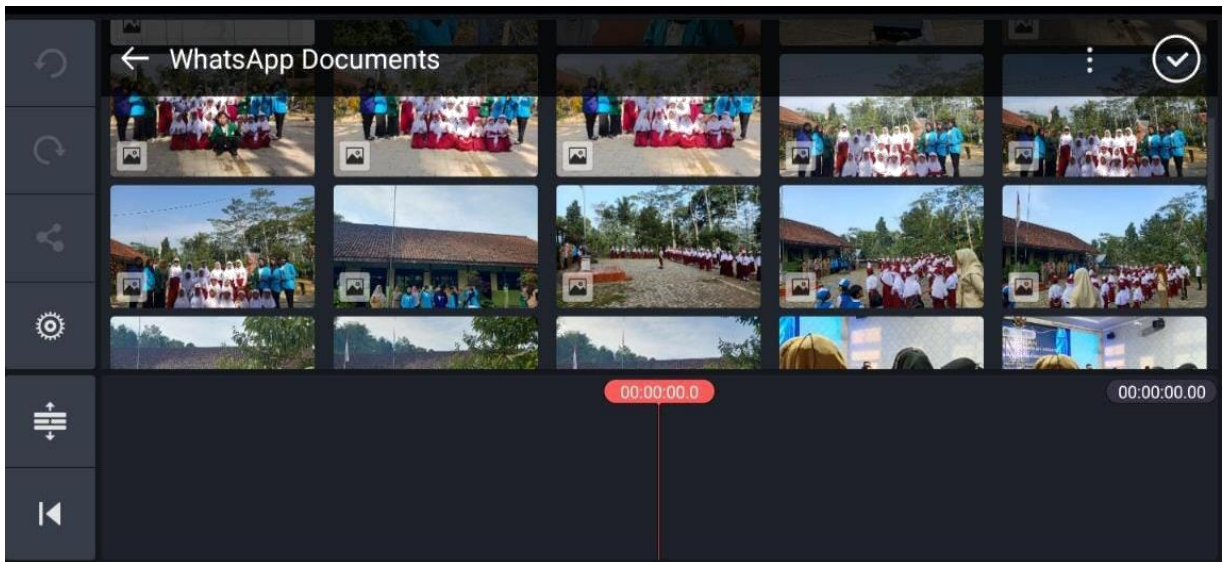


Gambar 1.1

Langkah selanjutnya, *tap* tombol di tengah untuk membuat proyek baru. Lalu Anda pun disodorkan tiga pilihan *aspect ratio*, yakni 16:9, 9:16, dan 1:1. Umumnya, video memiliki aspek rasio 16:9 untuk diunggah ke *platform* seperti YouTube.

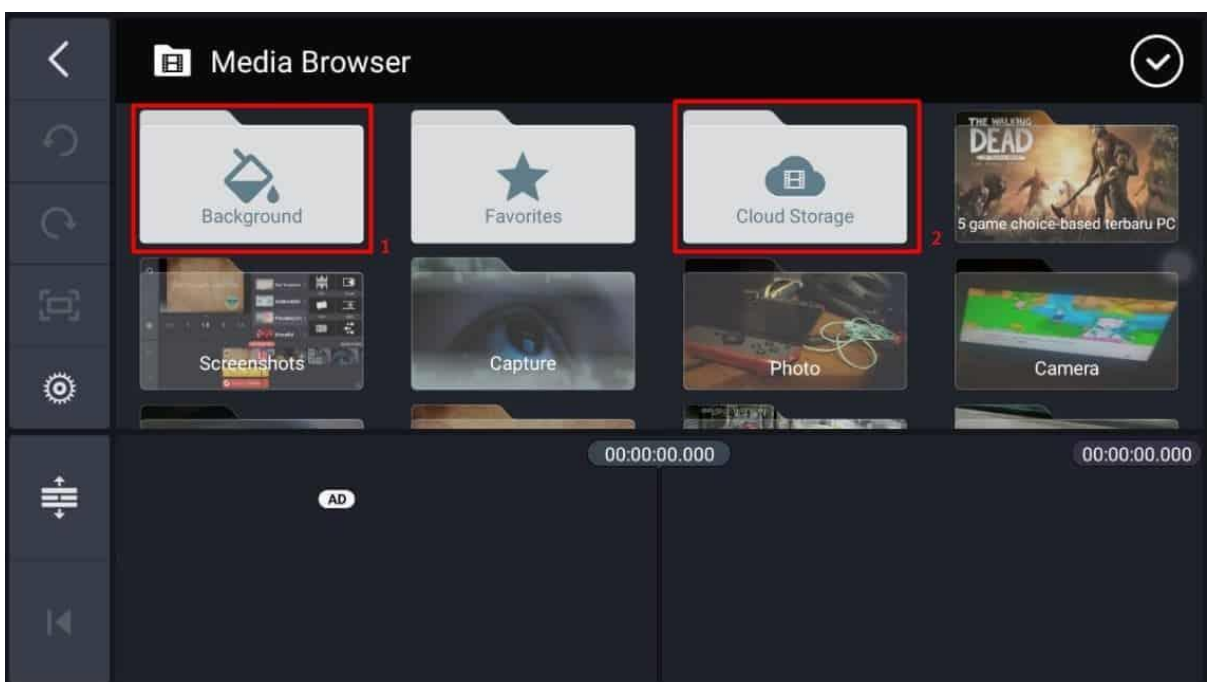
4. Pilih Media yang Ingin Diedit

Nah, sekarang sudah saatnya Anda memasukkan bahan-bahan seperti video, gambar, dan lagu. Kami sarankan untuk menyimpan semua bahan pada satu folder supaya lebih mudah ditemukan.



Gambar 1.2

Di bagian Media Browser, folder-folder yang berisikan video dan gambar akan ditampilkan di sini. Anda tinggal cari folder yang diinginkan agar bisa memasukkan salah satu bahan ke proyek Anda. Pada gambar di atas, folder yang kami pilih bernama "5 game choice-based PC terbaru".

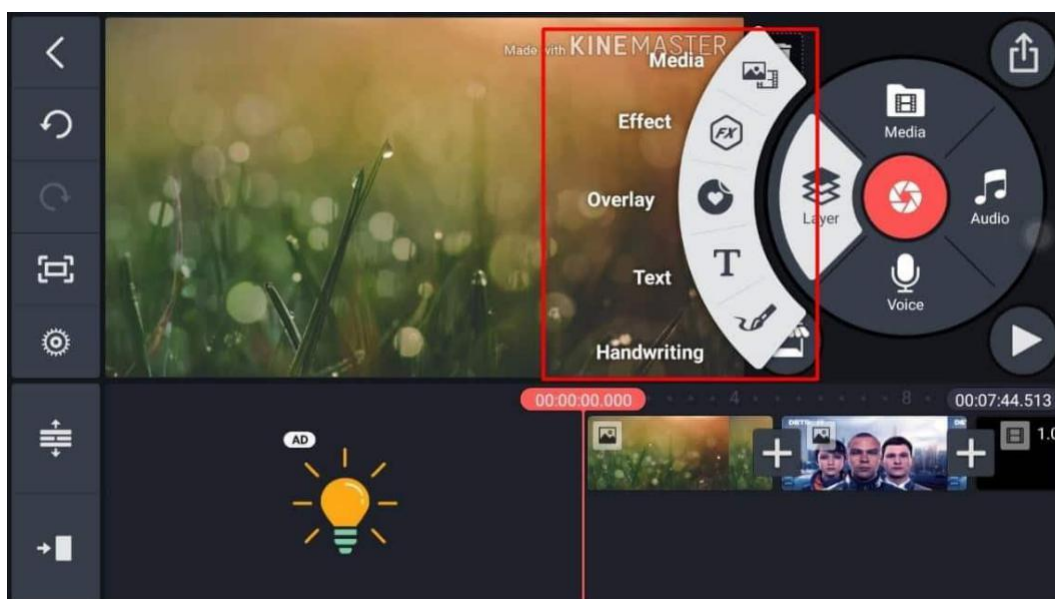


Gambar 1.3

Atau, kalau ingin memasukkan latar belakang sebagai intro, tinggal klik folder **Background** (lihat kotak 1) dan pilihlah salah satu latar belakang yang disukai. Jika ingin mengambil media dari Google Drive, *tap* saja pada folder **Cloud Storage** (lihat kotak 2) dan masukkan data akun Anda. Setelah Anda memilih salah satu bahan, gambar atau video tersebut akan masuk ke dalam lembar proyek. Anda pun bisa mengulangi proses ini untuk menambahkan media-media lainnya.

5. Tambahkan Layer Berupa Efek, Teks, dan Sebagainya

Tentu saja selain bisa menambahkan media, Anda pun bisa menyisipkan *layer* lainnya seperti efek blur, teks, tulisan tangan, *sticker*, dan juga lagu.

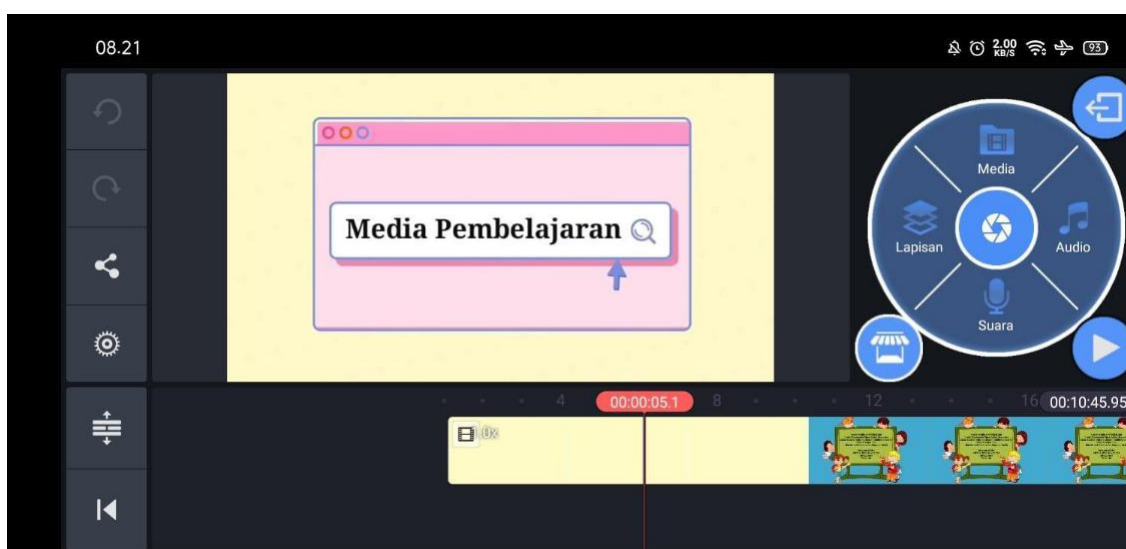


Gambar 1.4

- Menambahkan Teks

Pilih teks sesuai dengan keinginan teks yang akan Anda tulis beserta dengan efek tulisannya

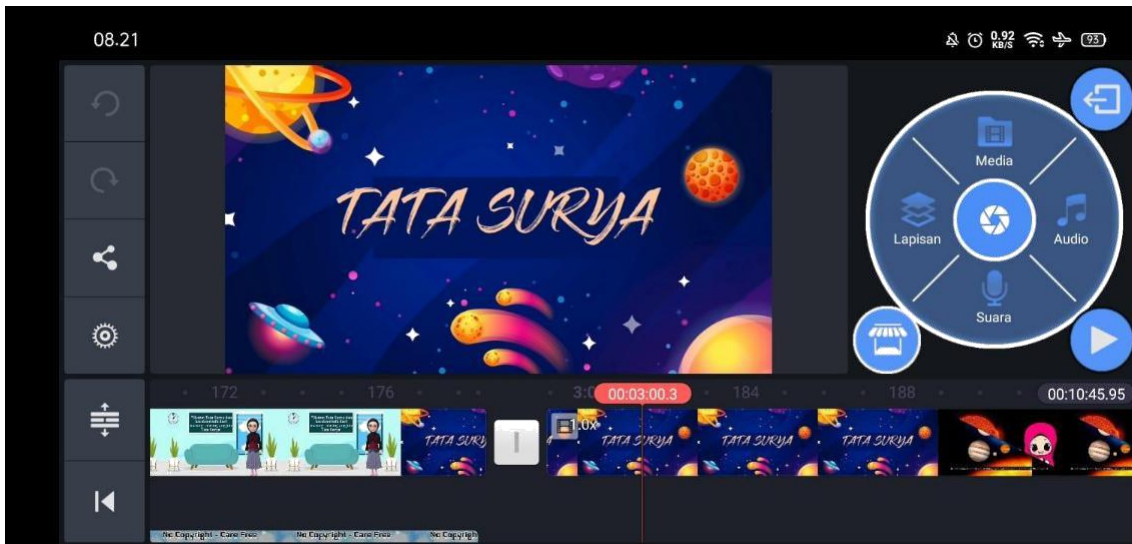
Menambahkan ikon tambahan untuk menarik minat siswa. Anda dapat menambahkan ikon pada menu tulisan lapisan yang termuat dalam contoh tersebut.



Gambar 1.5

6. Meng cek ulang video

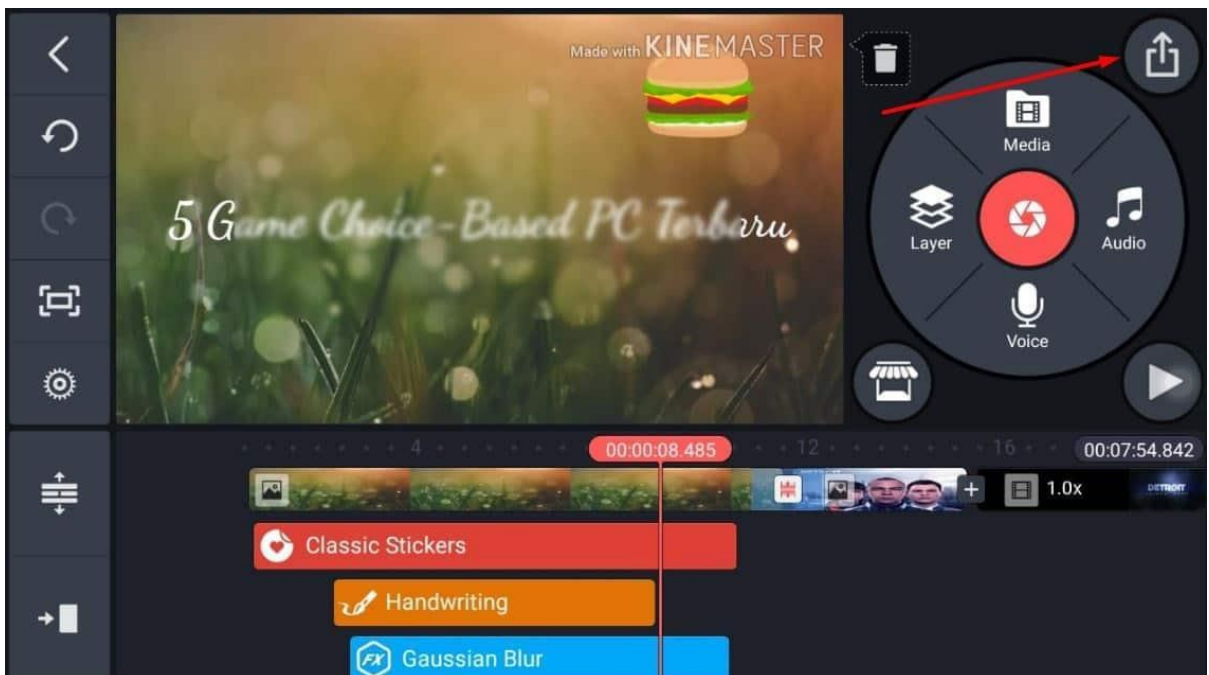
Jika dirasa penataan efek sudah sesuai langkah selanjutnya yakni mengecek ulang video keseluruhan dengan meng klik tombol pilihan menu play yang termuat pada halaman menu berikut



Gambar 1.6

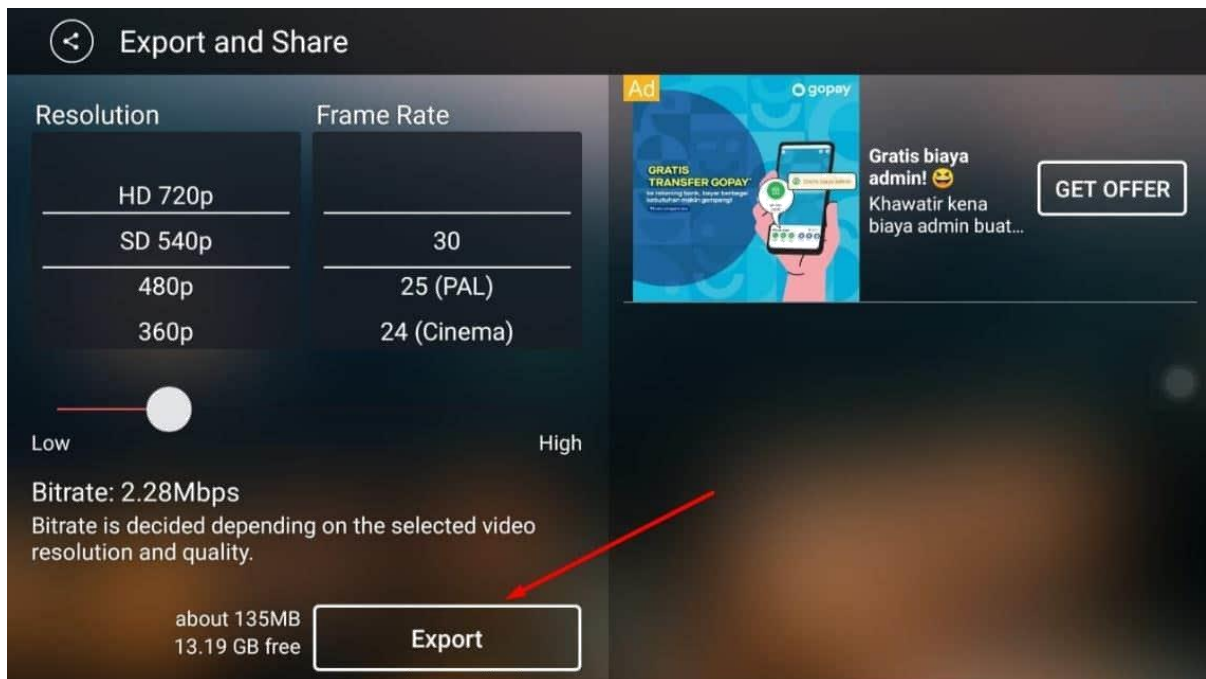
7. Export dan Share

Jika Anda sudah selesai melakukan pengeditan sesuai yang Anda mau, kini saatnya *finishing up* dengan mengekspor dan membagi video tersebut ke *platform* seperti YouTube ataupun WhatsApp, Facebook, dan sebagainya.



Gambar 1.7

8. Pilihlah simbol ekspor pada pojok kanan atas, atau seperti yang ditunjukkan panah di gambar ini.

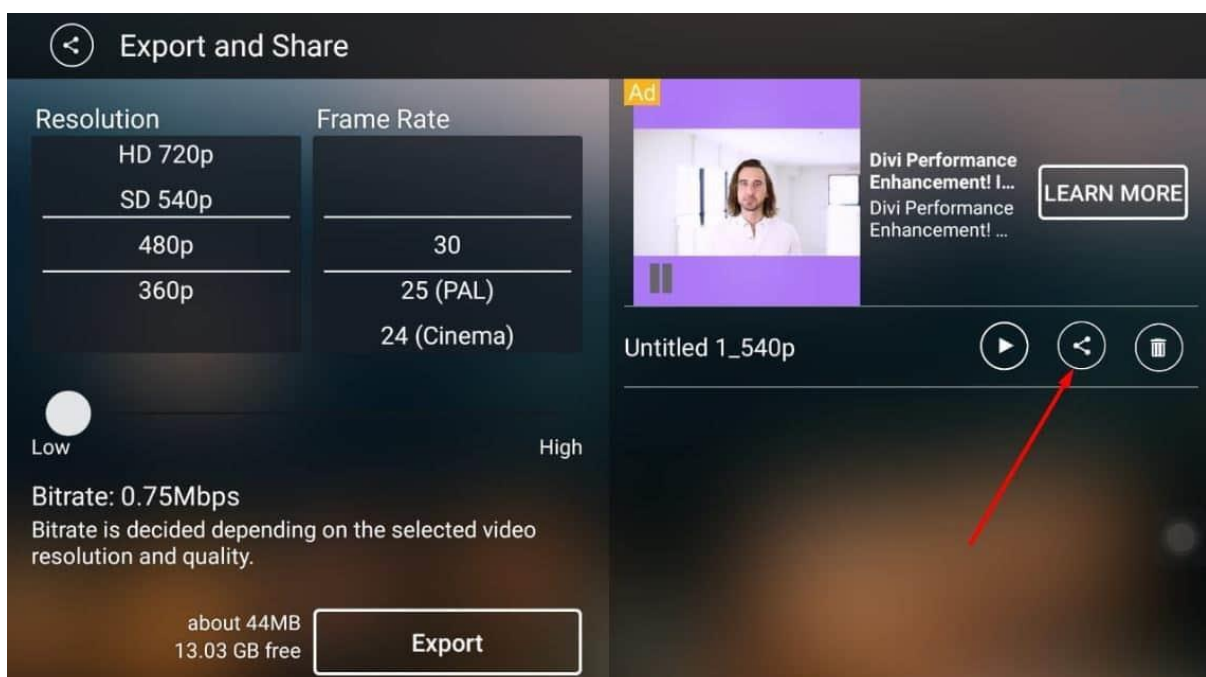


Gambar 1.8

Nah, di sini Anda bisa menentukan resolusi dan *frame rate* video. Pilihan resolusi yang tersedia adalah HD 720p, SD 540p, 480p, dan 360p. Sementara untuk *frame rate*-nya, Anda bisa memilih dari yang tertinggi 30 FPS hingga yang terendah 12 FPS.

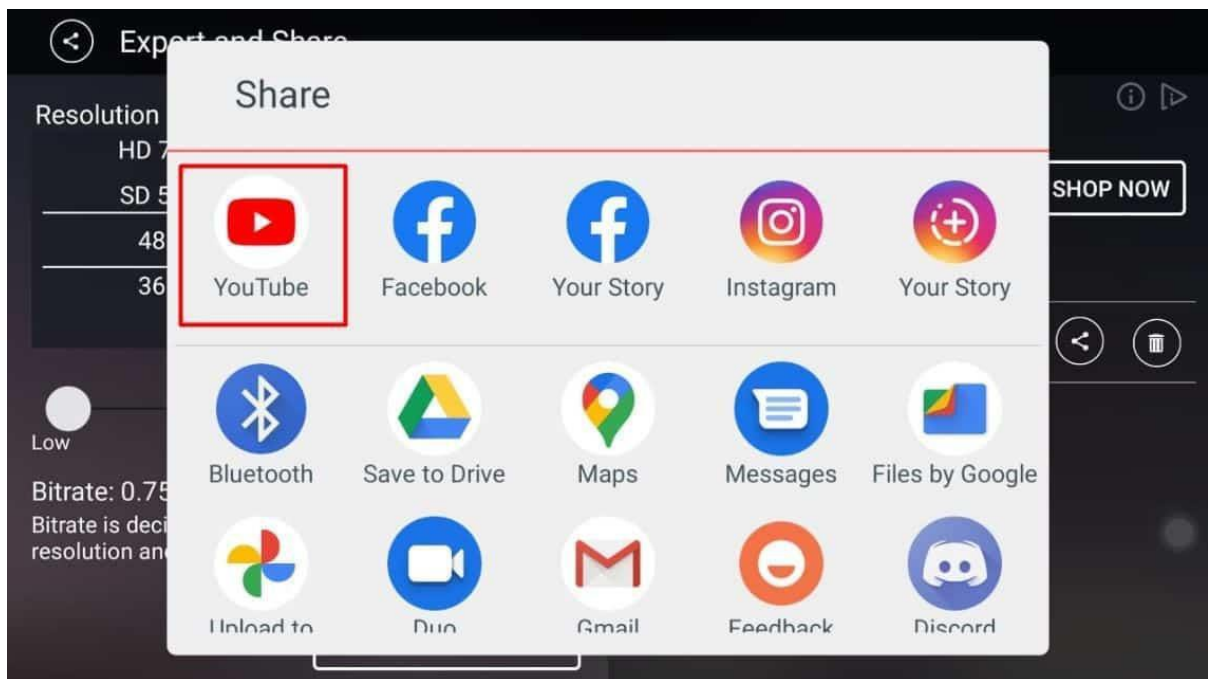
Ini adalah pengaturan normal. Jika Anda sudah mensinkronisasikan kinerja ponsel dengan KineMaster dan mengaktifkan pengaturan "Allow export frame rates higher than 30 FPS", akan muncul opsi untuk mengekspor pada 60 FPS.

Selain *frame rate* dan resolusi, Anda pun bisa mengatur besaran *bitrate*. Semakin tinggi *bitrate*, semakin jernih kualitasnya namun ukurannya pun jadi lebih besar. Pilihlah resolusi, *frame rate*, dan *bitrate* sesuai keinginan dan tap **Export**.



Gambar 1.9

Tunggu sampai proses ekspor selesai. Lalu, file video Anda akan terlihat di sebelah kanan. Untuk mengunggahnya ke YouTube, *tap* pada simbol *share*.



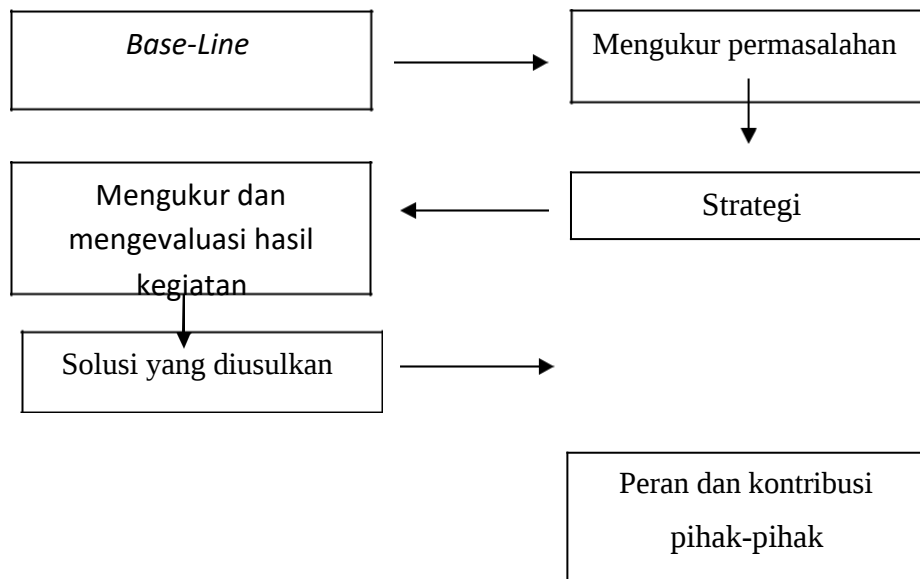
Gambar 2.0

Kemudian akan muncul berbagai pilihan *platform* untuk membagikan video yang telah Anda buat. Untuk mengunggahnya ke YouTube, tentu saja Anda tinggal *tap* logo YouTube. Langkah selanjutnya berlanjut seperti proses pengunggahan YouTube pada umumnya. Masukkan semua informasi seperti judul, deskripsi, dan lain-lain. Lalu *tap* pada **Upload**.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan PKM-PM dijelaskan pada gambar bagan alir di bawah ini.



Beberapa tahapan atau cara pelaksanaan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas rendah sebagai berikut :

1. Base-Line

Sebagai tahap awal dalam pelaksanaan program ini maka perlu dilakukan pendataan lokasi-lokasi yang akan digunakan untuk merealisasikan program pelatihan video pembelajaran sebagai bahan media pembelajaran oleh tim mahasiswa. Melalui *Analysis* ini, diharapkan diperoleh data yang akurat dari seluruh lokasi yang akan menjadi tolak ukur dimana lokasi yang tepat untuk diadakannya program pelatihan pembuatan video pembelajaran agar mencapai target yang diinginkan. Setelah dilakukannya pendataan maka kami menentukan SDN 2 Surodakan sebagai Sekolah Dasar yang akan ditempati untuk melakukan program pelatihan pengembangan video pembelajaran sebagai mengukur permasalahan.

Mengukur permasalahan dengan cara survei untuk mengetahui kondisi riil dari mitra program. Survei ini dilaksanakan oleh tim mahasiswa dengan melibatkan siswa dan guru SDN 2 Surodakan. Survei dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa SDN 2 Surodakan. Serta tim mahasiswa dapat memberikan solusi terhadap permasalahan-permasalahan tersebut.

2. 3. Strategis

Langkah langkah yang akan kami lakukan dengan memberikan pelatihan pengembangan video media pembelajaran sebagai bahan media yang kreatif dan edukatif. Tahapan yang akan dilakukan pertama yaitu survei lokasi yang ada di SDN 2 Surodakan, setelah melakukan survei selanjutnya akan dilakukan pelatihan kepada guru dalam meningkatkan kemampuan siswa melalui inovasi video sebagai media pembelajaran. Pelatihan dilakukan dengan memberikan teknis- teknis pengembangan video media pembelajaran yang kreatif dan edukatif.

3. Mengukur dan mengevaluasi hasil kegiatan

Pada tahap ini dilakukan pengukuran capaian kegiatan agar keberlanjutan program yang dilakukan tim dan masyarakat mendapat hasil yang optimal. Selain itu kegiatan ini dilakukan untuk melihat perlunya bimbingan agar proses pelaksanaan program berjalan dengan lancar. Pada tahap ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

4. Melihat perkembangan program yang telah dilaksanakan.

Mengetahui hambatan yang ada dalam pelaksanaan program.

Menentukan solusi terhadap masalah yang ada sehingga program dapat dilaksanakan secara efektif dan maksimal. Memantau keberhasilan dan keberlanjutan program yang telah dilaksanakan.

5. Solusi yang diusulkan

Pada tahap ini dilakukan dengan memberikan pelatihan khusus kepada guru untuk mengembangkan video media pembelajaran berbasis kreatif dan edukatif untuk meningkatkan ketrampilan mengajar guru dan kemampuan pemahaman siswa lebih kongkrit.

6. Peran dan kontribusi pihak-pihak

Kepala sekolah memiliki peran sebagai pemimpin dan bertanggung jawab pada proses pendidikan di sekolah, yang berkaitan dengan peningkatan mutu sumber daya manusia, peningkatan profesionalisme guru, karyawan dan semua yang berhubungan dengan sekolah dibawah naungan kepala sekolah.

7. Kontribusi yang dalam pelaksanaan PKM-PM ini yaitu:

Diperlukan upaya yang lebih kongkrit dari peran kepala sekolah dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.

Diperlukan adanya komunikasi yang efektif antar warga sekolah agar tercipta kesepahaman dan penyatuan persepsi sehingga tidak terjadi resistensi di sekolah terhadap program yang akan diimplementasikan di sekolah, seperti melakukan sosialisasi, maupun membuka forum dialog antar guru dengan narasumber.

BAB IV

HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DAN PEMBAHSAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada guru di SDN 2 Surodakan pelatihan media pembelajaran ini mampu memberikan solusi kepada guru – guru untuk memberikan media pembelajaran kepada para siswa dan bisa digunakan keberlanjutannya.



Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis it mampu mengurangi kejenuhan siswa saat pembelajaran berlangsung, siswa lebih memahami juga penjelasan guru yang dituangkan dalam bentuk video yang didukung adanya efek gambar, suara, grafik dan lain sebagainya.

Selain itu, guru dapat menyusun bahan media pembelajaran dimanapun dan kapan pun. Bahkan saat istirahat dirumah guru tetap bisa menyusun bahan media pembelajaran yang akakn diberikan kepada siswanya.

BAB V

KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

KineMaster adalah aplikasi yang dapat menata berbagai video dengan smartphone atau laptop. Aplikasi tersebut didukung oleh lapisan video yang berlimpah, audio, gambar, teks, dan efek. Video KineMaster bisa pula terus dibagikan pada akun media sosial

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN 2 Surodakan pelatihan video pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Siswa kelas rendah sangat menyukai media pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk video. Hal tersebut menurut mereka sangat menarik perhatian.

SARAN

Sebagai pendidik maupun calon pendidik pelatihan sebaiknya memahami materi tentang “Media Pembelajaran melalui Video Pembelajaran”. Hal ini menjadi patokan yang menentukan tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik atau tidak. Dalam penelitian ini penyusun masih menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan maupun dari segi materi.

Maka dari itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca, terutama dari dosen pengampu mata kuliah pengembangan pembelajaran SD, agar makalah ini menjadi makalah yang lebih baik. Atas kritik dan saran dari pembaca mengucapkan terima kasih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada STKIP PGRI Trenggalek yang telah mendukung dan mendanai hibah secara interen, para peserta pelatihan beserta mahasiswa yang ikut serta dalam mensukseskan kegiatan dan yang utama terhadap mitra yang bersedia untuk berkolaborasi bersama.

DAFTAR RUJUKAN

Tejo, Nurseto. 2011. Membuat media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Vol.8 No. 1, April 2011, 19-35.

Depdiknas. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.

Soegarda Poerbakawatja. 1982. Ensiklopedi Pendidikan. Jakarta: Gunung Agung.

Azhar Arsyad. 2002. Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Cheppy Riyana. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.

Sri Wulandari, Indah Fitria Rahma. 2021. Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Labuhanbatu Purbabangun, Rantauprapat, Sumatera Utara, Indonesia. Jurnal Analisa 7 (1) (2021) 33-45
<http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index> p-ISSN : 2549-5135 e-ISSN : 2549-5143

LAMPIRAN

Justifikasi Anggaran Pengabdian kepada masyarakat :

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Belanja Bahan (maks.45%)			
	a. Penggaris	22 pcs	10.000	220.000
	b. Gunting	22 pcs	15.000	330.000
	c. Cutter	16 pcs	10.000	160.000
	d. Kertas A3	2 rim	200.000	400.000
	e. Kertas A2	2 rim	400.000	800.000
	f. Karton	32 lmbr	3.000	96.000
	g. Double tipe	16 buah	10.000	160.000
	h. Lem G	16 buah	11.000	176.000
	i. Pensil	2 pack	42.500	85.000
	j. Mp3 box	22 buah	45.000	990.000
	k. Manik- manik buku	32 pack	14.000	448.000
	l. Kertas HVS	10 rim	51.000	510.000
SUBTOTAL		4.375.000		
2	Belanja Sewa			
	Proyektor	3 kali	300.000	900.000
	Sewa Sound sistem untuk Pelatihan	3 hari	135.000	405.000
SUBTOTAL		1.305.000		
3	Perjalanan lokal			

	a. Transportasi Observasi Sekolah	PP x org	50.000	100.000
	b. Transportasi Pelatihan	3 PP x 5 org	50.000	750.000
	c. Transportasi Narasumber Pelatihan	3 PP x 2 org	100.000	600.000
	d. Transportasi Pengukuran dan Evaluasi Program	PP x org	50.000	300.000
SUB TOTAL		1.750.000		
4	Lain-lain			
	a. Biaya komunikasi	4 bulan	100.000	400.000
	b. Biaya Publikasi pada jurnal PKM	1 terbitan	250.000	250.000
	c. Cetak Banner Kegiatan	1 buah	222.000	222.000
	d. Cetak Buku Panduan Pelatihan	22 buah	20.000	440.000
SUBTOTAL		1.312.000		
GRAND TOTAL		8.742.000		
GRAND TOTAL (Delapan Juta Tujuh Ratus Empat Puluh Dua Ribu Rupiah)				

Organisasi Tim Peneliti

ORGANISASI TIM PENGABDIAN						
No.	Nama	NIDN/ NUPN/ NPM	Perguruan Tinggi	Bidang Ilmu	Jurusan / Program Studi	Uraian Tugas
1	Intan Susetyo Kusumo <u>Wardani, M.Pd</u>	0726049203	STKIP PGRI Trenggalek	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pemateri/Narasumber
2	Mitha Dwi Rosalina	2086206008	STKIP PGRI Trenggalek	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendamping
3	Devid Elvan Nurcahya	2086206014	STKIP PGRI Trenggalek	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendamping
4	Zerlinda Diva Felix Yolanda	2086206029	STKIP PGRI Trenggalek	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendamping
5	Aldhi yulianto	2086206039	STKIP PGRI Trenggalek	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendamping
6	Dany Cahyanigtyas	2086206065	STKIP PGRI Trenggalek	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendamping