
Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru MI: Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Video

Hesti Ariestina

¹UIN Salatiga, Salatiga, Indonesia

*hestiariestina@iainsalatiga.ac.id

ABSTRACT

The Covid 19 pandemic has changed the world to adapt to a new normal era. Inevitable changes occur in several dimensions of life. One of them is education. The Blended Learning model is also increasingly being used. The Blended Learning Model requires mixed media as well. One of them is learning videos. This research is an actualization of a mentoring program for MI Teachers in the City of Salatiga in making video learning media using the Canva and Kinemaster applications. The aim of this program is to increase teachers' pedagogic abilities in providing a more attractive and efficient learning environment and Teaching and Learning Activities (KBM). But it does not eliminate the interaction of teachers and students. The result of this program is that at the end of the training, teachers have been able to make videos based on these two applications and use them in learning. Apart from using it in their own learning, the teachers also share the videos with the public via their YouTube channel and with their colleagues. They also provide video-making tutoring to other fellow teachers who don't have the opportunity to take part in the training.

Keywords: *pedagogic competence; teacher mentoring program; video; canva; kinemaster*

ABSTRAK

Pandemi Covid 19 telah merubah dunia untuk beradaptasi dengan era normal yang baru. Perubahan tak terelakkan terjadi di beberapa dimensi kehidupan. Salah satunya pendidikan. Model pembelajaran *Blended Learning* juga semakin sering digunakan. Model Pembelajaran *Blended Learning* memerlukan media yang campuran pula. Salah satunya adalah video pembelajaran. Penelitian adalah sebuah aktualisasi dari program pendampingan kepada Guru MI di Kota Salatiga dalam pembuatan media pembelajaran Video dengan menggunakan aplikasi Canva dan Kinemaster. Tujuan dari program ini adalah meningkatnya kemampuan pedagogik guru dalam menyediakan lingkungan belajar dan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang lebih menarik dan efisien. Namun tidak menghilangkan interaksi guru dan siswanya. Hasil dari program ini adalah pada akhir pelatihan, guru telah mampu membuat video berbasis dua aplikasi tersebut dan menggunakannya dalam pembelajaran. Selain menggunakannya dalam pembelajaran sendiri, para guru juga berbagi video tersebut kepada publik melalui kanal Youtube-nya dan kepada teman sejawatnya. Mereka juga memberikan tutoring pembuatan video kepada rekan guru lainnya yang tidak berkesempatan mengikuti pelatihan.

Kata Kunci: kompetensi pedagogi; program pendampingan guru; video; canva; kinemaster

Pendahuluan

Pandemi covid-19 yang terjadi mulai tahun 2019 dan masuk ke Indonesia sejak awal tahun 2020, membuat perubahan besar pada segala aspek kehidupan di masyarakat. Perubahan pada aspek pendidikan pun tak dapat terelakkan. Kekhawatiran masyarakat dan pemerintah akan menyebarnya wabah virus membuat pemerintah membuat kebijakan *lock down*. Seiring dengan hal tersebut, Pemerintah melalui Kemendikbud juga membuat kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh.

Pada awal mulai kebijakan ini berjalan, baik pihak sekolah, siswa maupun orang tua sama-sama merasakan kondisi yang mental yang berat. Pembelajaran yang semula dilakukan

secara langsung dan tatap muka, harus berubah menjadi pembelajaran jarak jauh yang mana hal semacam ini sangat jarang dilakukan di dunia pendidikan Indonesia. Akhirnya dengan berbagai ikhtiar yang dilakukukan, ada beberapa bentuk KBM yang mampu dilakukan oleh guru. Untuk sekolah-sekolah swasta yang latar belakang keluarga peserta didik berasal dari keluarga tingkat ekonomi menengah dan ke atas, manuver yang dilakukan guru langsung bisa adaptif dengan perubahan. KBM dilakukan secara *online* berbasis gawai baik HP maupun laptop. (Andriana et al., 2020; Anugrahana, 2020; Daga, 2021; Dewanti, 2021; Faisal et al., 2021) menyatakan bahwa KBM dilakukan dengan menggunakan beberapa platform komunikasi mulai dari *Whatsapp Group*, Google Classroom, Zoom Meeting, Google Meet dan beberapa platform lainnya. Setidaknya pembelajaran dapat berjalan dengan baik meskipun tidak seperti saat pembelajaran tatap muka.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memunculkan beberapa problem, diantaranya berikut ini problematika PJJ yang terjadi di masa pandemi covid-19: 1) SDM guru harus ditingkatkan kualitasnya, baik dari segi kompetensi profesionalnya maupun kompetensi pedagogiknya juga dalam hal pemanfaatan teknologi informasi; 2) peserta didik kurang aktif saat mengikuti pembelajaran jarak jauh. Kebanyakan disebabkan oleh kurangnya pendampingan dari orang tua, terbatasnya ketersediaan *gadget*, dan terbatasnya kuota internet yang dimiliki (Basar, 2021: 208), (Asmuni, 2020: 281); 3) orang tua yang tidak mempunyai waktu cukup dalam mendampingi anaknya saat belajar di rumah (Asmuni, 2020: 281). Hutami, (2021: 51), Fikri et al., (2021: 145) menambahkan pada masa PJJ adanya kendala-kendala seperti terbatasnya media yang dimiliki, kurangnya penguasaan teknologi, penambahan biaya kuota internet, ada tambahan pekerjaan orang tua yaitu mendampingi belajar anak selama pembelajaran jarak jauh, komunikasi dan interaksi antara siswa, guru, dan orang tua menjadi berkurang, dan durasi kerja guru menjadi tidak terbatas.

Sayangnya sekolah yang mampu melakukan manuver adaptasi melakukan pembelajaran *full online* di awal-awal pandemi tidaklah banyak. Menurut hasil survey awal penulis di lingkungan tempat tinggal, hanya 10% sampai 15% sekolah yang melakukan PJJ setidaknya dengan aktivitas yang melibatkan interaksi guru dengan siswa. Sisanya adalah dapat disebut bukan pembelajaran yang terjadi, akan tetapi pemberian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Dalam pemberian tugas ini ada guru yang memberikan tugas melalui *Whatsapp Group* orang tua, ada yang mendatangkan orang tua secara bergantian ke sekolah untuk mengambil soal-soal dan pada saat itu orang tua menyerahkan hasil pekerjaan anaknya dari minggu lalu. Dalam hal seperti ini orang tua dituntut untuk menjadi guru bagi anaknya. Pembelajaran dan pendampingan harus dilakukan oleh orang tua. Karena interaksi antara guru dan siswa tidak terjadi. Dalam hal demikian, banyak orang tua yang mengeluh *stress* dan bingung. Orang tua yang tidak mempunyai kompetensi yang mencukupi baik tentang instruksional, maupun kemampuan materi pelajaran merasa sangat kewalahan. Kompetensi yang akan didapatkan siswa dipertaruhkan di sini.

Setelah keadaan agak kondusif, pemerintah membuat kebijakan tatap muka terbatas untuk sekolah. Sistem pembelajaran yang terjadi menggunakan *blended learning*. (Kartika et al., 2021; Nuroniyah, 2021; Rambe, 2021) mengemukakan bahwa karena beberapa kendala yang dihadapi guru, orang tua, dan siswa, sekolah membuat sistem *blended learning* untuk pelaksanaan KBM nya. Akan tetapi efektivitas pelaksanaan *blended learning* perlu dikaji juga.

Dalam situasi seperti sekarang ini pendidik dapat melakukan apa yang dinyatakan Arends & Kilcher, (2010: 230) bahwa guru perlu mengajarkan keterampilan berpikir dan disposisi sebagian besar bertumpu pada perspektif kognitif dan konstruktivis tentang bagaimana orang belajar. Guru harus bisa mengajar berpikir dari perspektif konstruktivis. Dalam hal tersebut guru membutuhkan yang guru butuhkan adalah: 1) Mengatur situasi belajar yang memungkinkan siswa untuk berpikir, bertanya, memecahkan masalah, dan merestrukturisasi pengetahuan mereka sendiri melalui proses ini; 2) Memodelkan pemikiran yang efektif dan membuat proses berpikir guru dan siswa mereka menjadi eksplisit; 3) Mendorong siswa untuk terlibat dalam pemikiran reflektif dan menjadi pembelajar yang mandiri dan mandiri; 4) Menciptakan dan memelihara lingkungan belajar yang kaya akan sumber daya, yang memiliki jumlah tantangan yang sesuai, dan bebas dari rasa takut dan ancaman. Selain itu guru juga harus dapat menyusun kegiatan pembelajaran sebaik mungkin dengan menggunakan media atraktif dan sesuai dengan tuntutan zaman, dan dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang menarik dan konstruktif agar pembelajaran dapat bermakna. Jadi, meskipun pembelajaran dalam bentuk PJJ, atau dengan sistem *blended learning*, siswa tetap dapat memahami materi yang dipelajari. Sehingga *learning loss* akan dapat dihindari.

Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan pengabdian kepada guru MI Kota Salatiga dalam pendampingan pembuatan media pembelajaran video berbasis canva dan kinemaster. Sehingga guru tidak hanya mengambil video dari Youtube saja, akan tetapi guru juga dapat menghasilkan karya berupa video pembelajaran yang dapat disaksikan oleh siswanya sendiri bahkan jika video itu diunggah di internet, karya guru tersebut akan dapat disaksikan oleh khalayak. Dan asas kebermanfaatannya pun akan dirasakan oleh banyak orang. Selain itu, jika video pembelajaran dibuat oleh guru sendiri (tidak mengambil dari Youtube), kemistri hubungan antara guru dan siswa akan terbentuk. Siswa juga akan lebih merasa dekat. Karena orang yang ada dalam video tersebut adalah gurunya sendiri.

Selain hal tersebut di atas, berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui wawancara dan observasi terhadap guru MI Kota Salatiga, diperoleh data sebagai berikut: 1) Belum pernah ada kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis Canva dan Kinemaster yang diikuti oleh guru karena belum pernah terprogram oleh pusat, wilayah ataupun kecamatan. Untuk menyelenggarakan pelatihan mandiri dirasa kurang mampu karena Sebagian besar guru MI adalah guru wiyata bakti; 2) Secara umum guru MI di Kota Salatiga lebih sering mengambil video pembelajaran yang sudah ada di Youtube, karena lebih mudah, praktis dan cepat. Sehingga diperlukan pelatihan agar guru terbekali keterampilan dalam membuat video. Karena pada dasarnya membuat video pembelajaran itu mudah dan membuat video pembelajaran sendiri akan mengasah kreativitas guru serta menambah kompetensi pedagogic guru dalam penyediaan media pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan pendampingan guru MI Kota Salatiga dalam pembuatan media pembelajaran video berbasis Canva dan Kinemaster untuk membantu meningkatkan kemampuan pedagogisnya. Program pelatihan ini menggunakan *software* gratis dan dapat diunduh dengan mudah oleh siapa saja dengan menggunakan gawai yang sudah dimiliki oleh para guru, dan dapat diedit oleh guru itu sendiri. Harapannya pendampingan ini akan

memberikan nilai guna yang lebih dengan biaya yang lebih terjangkau dan juga terciptanya media pembelajaran berupa video yang dapat meningkatkan kompetensi pedagogis guru.

Pendampingan

Pendampingan merupakan kegiatan pemberdayaan masyarakat yang mana ada seseorang bertugas sebagai tenaga pendamping. Dia berperan sebagai fasilitator, yang tugasnya memfasilitasi masyarakat yang didampingi dalam program pemberdayaan tersebut. Selain itu dia berperan sebagai komunikator, yang tugasnya menjadi penyambung lidah dari masyarakat yang didampingi dengan pihak pemerintah. Pendampingan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing masyarakat, yang akhir dari tujuannya adalah membuat keadaan masyarakat yang didampingi mempunyai keadaan hidup yang lebih baik dan layak. Pendampingan dapat diartikan sebagai bantuan dari pihak lain yang dengan rela hati dan sukarela mendampingi seseorang atau kelompok masyarakat tertentu untuk memenuhi kebutuhan dan pemecahan masalah yang dihadapi di sana (Departemen Pertanian, 2004). Menurut Edi Suharto (2005) pendampingan adalah sebuah strategi yang sangat menentukan keberhasilan dalam pemberdayaan masyarakat.

Pendampingan adalah sebuah aktivitas yang bermakna pembinaan, pendidikan, pengajaran kepada kelompok masyarakat tertentu yang tujuannya untuk membantu mereka memecahkan persoalan sehingga masyarakat yang didampingi menjadi lebih maju dan mandiri sehingga mampu mencapai kualitas kehidupan yang lebih baik. Dalam Rencana Strategis Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian 2005-2006 oleh Departemen Pertanian (2004), menjelaskan bahwa tujuan dari pendampingan adalah: 1) Untuk memperkuat dan memperluas kelembagaan yang ada di masyarakat; 2) Untuk menumbuhkan dan menciptakan sebuah strategi agar berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan dari apa yang direncanakan; 3) Untuk meningkatkan andil dan peran serta tokoh masyarakat dalam pelaksanaan program pendampingan.

Media Pembelajaran

(Heinich et al., 2001) menjelaskan bahwa media adalah alat berkomunikasi. Terminologi yang berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang mana artinya adalah "perantara". Jadi dapat dipahami bahwa media yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Dalam kegiatan ini gurur berperan sebagai penyampai pesan dan peserta didik berperan sebagai penerima pesan. Agar proses penyampaian pesan dapat berjalan dengan lancar tanpa hambatan, seorang penyampai pesan memerlukan alat yang disebut media. Media dalam pembelajaran digunakan agar proses penyampaian pesan (proses belajar mengajar) menjadi efektif dan pesan yang disampaikan (materi pembelajaran) dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Umar dalam (Mulyono & Ampo, 2020) menyebutkan bahwa sekarang ini media dapat meliputi media tradisional dan media pembelajaran abad 21. Media tradisional dapat meliputi: 1) *still picture* atau gambar diam. Contohnya seperti poster, foto, grafik, diagram, lembar presentasi yang ditayangkan melalui OHP, papan informasi; 2) audio atau suara. Kalau zaman dulu sering kita temukan piringan hitam, kaset, gramofon; 3) multimedia seperti slide yang ada suaranya, perpaduan antara gambar dan suara, serta multi-image; 4) Visual dinamis yang ditampilkan dengan cara proyeksi seperti film, televisi dan video yang

masih menggunakan alat seperti VCD player untuk menampilkannya; 5) cetak seperti buku, surat kabar, majalah, lembaran lepas atau *hands-out*; 6) Permainan berupa teka-teki atau *puzzle*, permainan papan atau *board game*, dan permainan fisik yang cocok untuk menyampaikan materi pelajaran. Sedangkan media pembelajaran abad 21 adalah media yang dihubungkan dengan teknologi komputerisasi, informasi dan internet. Media ini juga mengandung stimulus untuk memperkuat kecakapan abad 21 kreatif inovatif, berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi.

Video

Video adalah media elektronik yang dapat menggabungkan teknologi audio visual secara bersamaan sehingga menghasilkan sebuah visualisasi yang menarik (Yudianto, 2017). Video dapat berbentuk VCD, DVD, dalam bentuk file di *flashdisk*, dan bahkan dapat diunggah di Youtube, sehingga dapat disaksikan oleh masyarakat luas. (Agustiningih, 2013; Hardianti & Asri, 2017) menyampaikan bahwa media video mempunyai keunggulan Ketika dipakai untuk pembelajaran. Pada kurikulum 2013 video efektif untuk dipakai dalam langkah mengamati. Karena selain peserta didik dapat melihat gambar-gambar, video juga memiliki efek suara, musik-musik dan penjelasan dari narator yang ada di video. Peserta didik menjadi lebih merasa tertarik dibandingkan Ketika guru yang menerangkan secara langsung. Apalagi jika video tersebut memiliki kualitas editing yang bagus.

Pada masa pandemik covid 19 ini media video juga efektif sekali dalam pembelajaran jarak jauh (Widahyu, 2021). Penggunaan video pada pembelajaran jarak jauh dapat membantu siswa untuk memahami materi yang tidak bisa secara langsung disampaikan oleh gurunya. Siswa mempunyai kesan yang positif Ketika dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemic ini gurunya mengajar menggunakan video (Utami et al., 2021).

Canva dan Kinemaster

Canva adalah salah satu aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran melalui situ www.canva.com (Rahmatullah et al., 2020; Sony Junaedi, 2021). Di website ini kita dapat membuat media pembelajaran 2 dimensi berupa infografis atau membuat video presentasi untuk pembelajaran secara gratis. (Rahma Elvira Tanjung, 2019) menjelaskan keunggulan aplikasi Canva sebagai berikut: 1) Canva mempunyai banyak desain yang menarik dan banyak template yang mudah diaplikasikan; 2) Canva dapat meningkatkan daya kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena canva mempunyai banyak menu dan fitur; 3) dengan menggunakan Canva kita dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran karena praktis dan mudah digunakan; 4) sewaktu-waktu peserta didik dapat mempelajari materi yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran canva; 5) Mempunyai resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatis ukuran cetaknya; 6) Seorang guru dapat mengajak guru lain untuk berkolaborasi dan membuat dapat membuat tim kelompok desain Canva untuk dapat saling berbagi media pembelajaran; 7) siapapun dapat membuat desain media pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Dia tidak hanya dapat mendesain dengan menggunakan laptop saja, akan tetapi juga menggunakan *handphone*.

Kinemaster adalah aplikasi membuat dan mengedit video berbasis android dan iOS (Khaira, 2021). Kinemaster dapat *download* melalui playstore di HP kita. Kinemaster sangat mudah

digunakan dan mempunyai fitur-fitur yang menarik. Sudah banyak yang menerapkannya menjadi media untuk membuat peserta didik memahami materi dengan mudah. Feinberg, Song, dan Lim dalam (Amelia, 2021) menyatakan bahwa Kinemaster menyertakan berbagai efek transisi dan filter. Tersedia filter table pencarian warna (LUT), kunci Chroma (layer hijau) untuk menghilangkan background, control volum amplop yang tepat dari waktu ke waktu, dukungan multi-lapisan (video, gambar, teks, tulisan tangan, overlay), dan lapisan animasi bingkai kunci.

Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan dan keterampilan seorang guru untuk mengelola dan mengatur pembelajaran peserta didik, yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik dari berbagai aspeknya, perancangan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dari mulai memilih model, metode, strategi, dan media pembelajaran, melakukan asesmen dan evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasi beragam potensi yang dimilikinya (Habibullah, 2012; Hatta, 2018). Kompetensi pedagogik adalah kompetensi yang mutlak harus dimiliki oleh seorang guru atau pendidik (Akbar, 2021). Kompetensi ini merupakan distingsi profesi guru dengan profesi lainnya. Harapannya adalah bahwa dengan kompetensi ini guru dapat mengelola kegiatan belajar mengajarnya dengan efektif dan efisien. Dan terlebih guru dapat berinteraksi dengan peserta didik dan membantu mereka dalam memecahkan permasalahan yang terjadi pada mereka.

Program pengabdian masyarakat ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. (MS et al., 2020) mengadakan program pendampingan pembuatan media interaktif berbasis Canva untuk guru-guru fisika. Hasilnya adalah setelah mengikuti pelatihan tersebut, guru-guru fisika itu memiliki tambahan wawasan dalam membuat media yang menarik menggunakan Canva. Program pelatihan yang sama juga dilakukan oleh (Tangsi et al., 2016). Tangsi melaksanakan program pelatihan untuk guru SDN Pao Pao tentang pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan Canva. Hasilnya adalah 95% peserta mampu membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Dengan pembuatan materi pembelajaran dengan aplikasi canva ini, diharapkan dapat menunjang pembelajaran secara daring, terutama di era pandemi ini.

(Nurlina & Fauzan, 2021) mengadakan pelatihan pembuatan video dengan menggunakan aplikasi Kinemaster untuk guru-guru SMP Muhammadiyah 2 Karang Lewas Purwokerto. Hasilnya adalah pelatihan tersebut telah mampu membuat video dengan aplikasi Kinemaster dan dapat mempraktekkannya di depan-teman guru lainnya. (Darnawati et al., 2021) juga membuat program yang serupa yaitu membuat program pendampingan untuk pembuatan video dengan menggunakan Kinemaster dan screencast o matic. Hasilnya adalah terlihat peserta sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pelatihan ini. Penyebabnya adalah bahwa karena kedua aplikasi ini baru mereka gunakan untuk pembuatan video pembelajaran. 70,6% dari peserta pelatihan merasa puas terhadap kegiatan ini. Dan peserta juga sangat mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali.

Dari pengabdian-pengabdian kepada masyarakat yang pernah dilaksanakan, belum pernah ada yang melakukan pendampingan menggunakan Canva sekaligus Kinemaster untuk sasaran peserta pelatihan adalah guru-guru SD. Tangsi memang mengadakan

pendampingan untuk guru SD, akan tetapi berbasis Canva saja. Dari penelusuran program pengabdian terdahulu yang relevan, diharapkan bahwa program yang direncanakan oleh penulis adalah program yang bagus dan asas kebermanfaatannya dapat dirasakan oleh masyarakat.

Metode Penelitian

Metode Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini akan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). Metode ini melibatkan pihak-pihak yang relevan secara aktif dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung kepada dirinya. Yaitu melibatkan pengalaman sebagai permasalahan, dan permasalahan tersebut diproyeksikan untuk dicari solusinya agar keadaan bisa berubah menjadi lebih baik.

Sasaran dari program pendampingan ini adalah guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Kota Salatiga. MI di Kota ini berjumlah 13 sekolah. Dalam pelaksanaannya masing-masing madrasah diundang untuk mengirimkan dua delegasi guru untuk mengikuti program pendampingan ini. Program pendampingan tersebut dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 24 september 2022 yang bertempat di Gedung KH. Ahmad Dalam Kampus 3 UIN Salatiga. Program inidimulai pukul 08.30 WIB dan berakhir pada pukul 14.00 WIB.

Langkah-langkah strategi yang akan dilakukan dalam kegiatan pengabdian berbasis riset ini adalah: (1) Peneliti menyusun rencana program, meliputi: (a) melaksanakan *survey need assesment*; (b) FGD untuk penentuan subjek dampingan, penentuan waktu pelaksanaan, rancangan materi dan sosialisasi program; (2) Peneliti melakukan koordinasi pelaksanaan program, meliputi: (a) melakukan *checking* sarana dan prasarana; (b) menata tempat pelaksanaan; (c) mempersiapkan modul (koordinasi narasumber dan tim ahli); (3) Peneliti mengontrol pelaksanaan program pelatihan, meliputi: (a) pengecekan tingkat pemahaman subjek terhadap isi program; (b) pengawasan terhadap langkah demi langkah pelaksanaan; (c) penjarangan kendala-kendala yang dialami; (d) pendokumentasian program; (3) Peneliti mengevaluasi pelaksanaan pelatihan, yakni penilaian proses dan hasil. Dalam pelaksanaan evaluasi, peneliti menggunakan: (a) menyediakan instrument yang diisi oleh subjek dampingan; (b) wawancara terkait kegiatan yang diikuti hikmah dan *mindset* apa yang mereka peroleh dan saran perbaikan; (c) mengamati dan membandingkan produk kegiatan sebelum dan sesudah pendampingan; (4) Peneliti mengawasi keberlanjutan program yakni, penerapan pembuatan video berbasis canva dan kinemaster serta mendokumentasikan proses dan hasil pendampingan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pendampingan ini dilaksanakan untuk guru-guru MI se-Kota Salatiga, dengan waktu pelaksanaan 2 bulan yaitu bulan September sampai dengan Oktober 2022. Kegiatan pelatihan berbentuk pemberian teori dan praktek dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 24 September 2022 yang bertempat di Kampus 3 Gedung KH. Ahmad Dahlan UIN Salatiga dan pendampingan mandiri secara online melalui *Whatsapp*.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dan Canva. Pelatihan ini diikuti oleh perwakilan guru dari 13 Madrasah Ibtidaiyyah di Kota salatiga. Materi Pelatihan disampaikan oleh Malfred Lobo dari Kreasi Room salatiga. Kreasi Room adalah lembaga yang diprakarsai anak

muda yang bergerak di bidang IT dan digital. Pelatihan ini berisi penjelasan materi dan aksi dari para peserta untuk membuat video.

Pelatihan seperti ini sangat diharapkan oleh para peserta yaitu guru terutama yang berkaitan dengan pengembangan kreasi dalam pembuatan media pembelajaran. Karena media sangat penting dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Dan saat ini, media yang berbasis digital juga diharapkan mampu dibuat oleh para guru agar materi yang disampaikan tidak hanya diikuti dalam kelas. Akan tetapi di luar kelas, siswa tetap dapat mengulangi materinya.

Peserta kegiatan ini adalah guru MI se Kota Salatiga. Peserta pelatihan dari 13 MI. Masing-masing MI mendelegasikan 2 atau 3 peserta. Dan untuk menambah kebermanfaatannya dari materi yang disampaikan, beberapa mahasiswa S1 dan S2 dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Salatiga juga diundang untuk mengikuti pelatihan ini.

Kegiatan diawali dengan rangkaian acara pembukaan yang meliputi pembukaan, menyanyikan lagu Indoensia Raya, sambutan dari peneliti dan dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh narasumber, diskusi dan praktek membuat video pembelajaran. Materi pada kegiatan ini meliputi hakikat media dan fungsi media pembelajaran dan macam-macam media pembelajaran online, metode dan tehnik pembuatan video sebagai media pembelajaran melalui Canva terlebih dahulu, selanjutnya pemaparan materi tentang bagaimana membuat video pembelajarn dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Pada kegiatan pelatihan ini, pengabdian menghadirkan narasumber yaitu Pak Malfred Lobo dari Kreasi Room Salatiga.

Kegiatan pemaparan materi tersebut disertai dengan demonstrasi membuat video oleh pemateri. Dan para peserta langsung mengikuti apa yang diterangkan oleh pemateri. Kegiatan pelatihan semakin menarik dengan banyaknya peserta yang menyampaikan permasalahan yang dihadapi. Selama ini guru lebih sering menggunakan video yang ada di Youtube. Karena dinilai lebih praktis. Terlebih kemampuan untuk membuat video belum mumpuni. Dan seringkali guru sudah mempunyai beban kerja administrasi yang banyak. Pemateri merespon ungkapan dari guru dengan membari pandangan bahwa video pembelajaran tidak harus di buat secara rumit. Cukup bermodalkan hp pun para guru masih dapat berkarya membuat video.

Pelatihan ini terdiri dari dua sesi. Yang pertama para peserta berlatih membuat video dengan menggunakan Canva. Selanjutnya para peserta berlatih membuat video dengan menggunakan kinemaster. Pemateri langsung membimbing dari dekat jika ada peserta yang kesulitan dalam praktik pembuatan video.

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada msayarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

Kegiatan pendampingan pembuatan video pembelajaran berbasis canva dan Kinemaster memberikan pemahaman yang baik pada guru MI se Kota Salatiga. Guru-guru juga antusias untuk meningkatkan pembelajaran di kelasnya menjadi KBM yang

menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi informatika, sehingga kegiatan ini mampu memberikan kontribusi positif pada guru dalam pengembangan kompetensi pedagogisnya.

Kegiatan pendampingan pembuatan video pembelajaran ini diikuti oleh 40 peserta. Bentuk kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pelatihan meliputi kegiatan pemaparan materi, diskusi dan praktek. Kegiatan setelah pelatihan adalah pendampingan yang meliputi kegiatan tindak lanjut dari penelitian yaitu pendampingan dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media video. Pelaksanaan pengabdian ini memberikan dampak positif bagi guru yaitu kompetensi pedagogik guru berkembang dengan baik ditandai dengan berkembangnya pengetahuan guru dan keterampilan baru dalam pembelajaran yang memanfaatkan video hasil karyanya sebagai media yang menarik dan menyenangkan. Selain itu guru juga lebih semangat menerapkan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran yang berdampak anak juga antusias mengikuti pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Agustiningsih. (2013). " VIDEO "Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, 8. 4, 55-68.
- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Amelia, V. (2021). Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4, 88-97.
- Andriana, E., Ramadayanti, S., & Noviyanti, T. E. (2020). PEMBELAJARAN IPA DI SD PADA MASA COVID 19 Encep. *Proceeding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2507(February), 1-9.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Arends, R. I., & Kilcher, A. (2010). Teaching for student learning: Becoming an accomplished teacher. In *Teaching for Student Learning: Becoming an Accomplished Teacher*. <https://doi.org/10.4324/9780203866771>
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208-218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Daga, A. T. (2021). Implementation of Character Education During the Covid-19 Pandemic in Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 836. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8448>
- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 100-105. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.7204>

- Departemen Pertanian. (2004). *Rencana Setrategis Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian 2005-2006*. Jakarta: Badan Penelitian dan Perkembangan Pertanian.
- Dewanti, N. (2021). *Pelaksanaan Pembelajaran dan Bentuk Penilaian pada Masa Pandemi Covid 19*. 7, 19-22.
- Faisal, M. N., Mardiana, T., & Japar, M. (2021). Metode Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(2), 117. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.9841>
- Fikri, M., Ananda, M. Z., Faizah, N., Rahmani, R., Elian, S. A., & Suryanda, A. (2021). Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 145-148. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2290>
- Habibullah, A. (2012). Kompetensi Pedagogik Guru. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 10(3). <https://doi.org/10.32729/edukasi.v10i3.169>
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123-130. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Hatta, M. (2018). *Empat Komptensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Salmadino, S. E. (2001). *Instructional media and technologies for learning*. Pearson College Div; 7th edition.
- Hutami, E. R. (2021). Kendala Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Bagi Siswa Sd, Guru, Dan Orangtua. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 3(1), 51-61. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v3i1.40706>
- Kartika, M., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Analisis Pembelajaran Daring di SD 2 Tenggeles Mejobo Kudus pada Masa Pandemi Covid-19. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 41-56.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...*, 39-44. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>
- MS, S., Sudirman, Ariska, M., Desti, M. A., & Sari, M. (2020). Online Melalui Media Presentasi Canva Untuk. *Wahana Dedikasi Jurnal PKM Ilmu Pendidikan*, 3(2). doi: <http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v3i2.4948>
- Mulyono, & Ampo, I. (2020). Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93-112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya*, 3(1), 32-41.
- Nuroniyah, A. (2021). Home Teaching Era Pandemi Covid-19 pada Siswa SD sebagai Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran Daring. *Warta LPM*, 24(3), 466-475. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i3.14053>
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.

- Rambe, C. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Melalui Daring Dan Luring Dalam Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah*. 1, 1-9. <https://jurnal.uhnp.ac.id/psn-uhnp/article/view/125/117>
- Sony Junaedi. (2021). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for*. 07, 80-89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Suharto, E. (2005). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Refika Aditama.
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1129-1134.
- Utami, A. R., Oktaviani, L., & Emaliana, I. (2021). The Use of Video for Distance Learning During Covid-19 Pandemic: Students' Voice. *Jet Adi Buana*, 6(02), 153-161. <https://doi.org/10.36456/jet.v6.n02.2021.4047>
- Widahyu, C. (2021). *the Effectiveness of Using Video As a Learning Media Online Learning To Improve Students ' Learning Motivation and Creative Thinking At Home During the Covid-19 Pandemic the Effectiveness of Using Video As a Learning ' Learning Motivation and Creative Thi*. January.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234-237.