

PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN PEMBELAJARAN DARING PADA SMK SWASTA GELORA JAYA NUSANTARA MEDAN

**Rena Nainggolan[✉], Roni J. Simamora, Rasmulia Sembiring, Mendarissan Aritonang,
Siti Normi, Junika Napitupulu, Melanthon Rumapea, Mufria J. Purba, Rijoio Saragih**

Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia

Email: renain99olan@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol1No1.pp37-40>

ABSTRACT

The purpose of community service activities is to implement the Tri Dharma of Higher Education and to contribute ideas and transfer technology to teaching staff at SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. This service activity was carried out for 2 days. The training materials are Video Recording and Video Editing. The topic given in this training is the creation of online learning content. The material given is the use of Filmora X software. This topic is very much needed to equip teachers in preparing and delivering subject matter during this covid-19 pandemic. This topic was deliberately chosen considering that currently, teachers have difficulty in delivering subject matter face to face.

Keyword: Learning Content, Online Learning, Community Service.

ABSTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah sebagai implementasi pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi serta memberikan sumbangan pemikiran dan transfer teknologi kepada staf pengajar di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 2 hari, dengan materi Pelatihan Video Recording Dan Editing Video. Topik yang di berikan pada pelatihan ini adalah pembuatan pembuatan konten pembelajaran daring. Materi yang diberikan adalah penggunaan perangkat lunak filmora X. Topik ini yang sangat dibutuhkan dalam rangka memperlengkapi para guru dalam mempersiapkan dan menyampaikan materi pelajaran di masa pandemi covid-19 ini. Topik ini sengaja dipilih mengingat saat ini para guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran secara tatap muka.

Kata Kunci: Konten Pembelajaran, Pembelajaran Daring, Pengabdian Kepada Masyarakat.

PENDAHULUAN

Sesuai dengan program kerja yang telah dimiliki oleh program studi Komputerisasi Akuntansi dan Manajemen Informasi dalam penerapan Tri Darma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian pada masyarakat. Kegiatan ini sudah menjadi kewajiban dan merupakan agenda kegiatan rutin setiap tahun sebagai tanggung jawab dan pemikiran kepada masyarakat khususnya masyarakat pendidikan.

Topik yang di berikan pada pelatihan ini adalah pembuatan media editing videoa dan konten pembelajaran daring. Materi yang diberikan adalah teknik-tenik *video recording* dan pemanfaatan media sosial seperti Youtube *channel*

untuk upload video pembelajaran. Topik ini yang sangat dibutuhkan dalam rangka memperlengkapi para guru dalam mempersiapkan dan menyampaikan materi pelajaran di masa pandemi covid-19 ini. Topik ini sengaja dipilih mengingat saat ini para guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran secara tatap muka. Di sisi lain, saat ini hampir semua orang tua siswa sudah memiliki perangkat *smartphone* yang dapat digunakan sebagai sarana belajar.

Kemampuan dan kompetensi Dosen Prodi Komputerisasi Akuntansi dan Prodi Manajemen Informasi sangat memenuhi dan layak mengabdikannya kepada masyarakat melalui

perguruan tinggi Universitas Methodist Indonesia. Sehingga tanggung jawab perguruan tinggi dapat tersalurkan kepada masyarakat pendidikan di tingkat sekolah. Pada pengabdian ini memilih para guru sebagai objek pelatihan karena sesuai dengan kebutuhan di masa pandemi covid-19 sehingga transfer keilmuan dapat dilakukan dengan lancar dan mudah serta bermanfaat.

Selain dari tujuan pengabdian adalah memperkenalkan Universitas Methodist Indonesia dan Fakultas Ekonomi lebih dekat kepada masyarakat melalui karya dan pengabdian. Sehingga dapat menambah informasi bagi masyarakat.

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dan manfaat dari pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Implementasi pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi pada unsur pengabdian pada masyarakat
- b. Memberikan sumbangan pemikiran dan transfer teknologi kepada masyarakat khususnya guru-guru
- c. Memperkenalkan lebih dekat kepada masyarakat akan keberadaan Universitas Methodist Indonesia khususnya Program Studi D-III Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi

TINJAUAN LITERATUR

Konten Pembelajaran

Konten atau materi pelajaran berkaitan erat dengan *learning object*. Hodgins dan Duval telah mendefinisikan Learning Object sebagai entitas digital atau nondigital yang dapat digunakan untuk belajar, pendidikan atau pelatihan (Paulins, Balina, & Arhipova, 2015). Learning Object dapat berupa paragraf kecil berserta penjelasan atau sebagian besar sebagai tutorial lengkap yang dapat disajikan melalui berbagai media, termasuk teks, grafik, animasi, audio, dan video. Learning object mendukung strategi pembelajaran aktif (berbasis kasus, masalah, generatif, kolaboratif, dll) daripada memperlakukan peserta didik sebagai koleksi dalam pelajaran statis (Chikh, 2014).

Pembelajaran Daring

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. Dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran (Khusniyah & Hakim, 2019). Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran (de Lurdes Martins, 2015). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Rozaq, 2019).

Tantangan dari adanya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik. Berikut ini ciri-ciri peserta didik dalam aktivitas belajar daring atau secara online yaitu (Hasanah, Lestari, Rahman, & Daniel, 2020):

1. Semangat belajar: semangat pelajar pada saat proses pembelajaran kuat atau tinggi guna pembelajaran mandiri. Ketika pembelajaran daring kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam pembelajaran ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuan akan ditemukan sendiri serta mahasiswa harus mandiri. Sehingga kemandirian belajar tiap mahasiswa menjadikan perbedaan keberhasilan belajar yang berbeda-beda.
2. Literacy terhadap teknologi: selain kemandirian terhadap kegiatan belajar, tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Ketika pembelajaran online/daring merupakan salah satu keberhasilan dari dilakukannya pembelajaran daring. Sebelum pembelajaran daring/online siswa harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan. Alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran online/

daring ialah komputer, smartphone, maupun laptop. Perkembangan teknologi di era 4.0 ini menciptakan banyak aplikasi atau fitur-fitur yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring/online.

3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal: Dalam ciri-ciri ini pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interpersonal sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring. Kemampuan interpersonal dibutuhkan guna menjalin hubungan serta interaksi antar pelajar lainnya. Maka dari itu kemampuan interpersonal dan kemampuan dalam komunikasi harus tetap dilatih dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Berkolaborasi: memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar lainnya ataupun dengan dosen pada sebuah forum yang telah Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH)
5. Keterampilan untuk belajar mandiri: salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan dalam belajar mandiri. Belajar yang dilakukan secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Karena ketika proses pembelajaran, Pelajar akan mencari, menemukan sampai dengan menyimpulkan sendiri yang telah ia pelajari. Ketika belajar secara mandiri, dibutuhkan motivasi sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran secara daring.

METODE PELAKSANAAN

Mitra Pengabdian

Lokasi pelaksanaan pengabdian pada masyarakat dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan.

Materi Pelatihan

Materi yang akan disampaikan antara lain:

- a. Pelatihan video recording
- b. Pembuatan kanal youtube
- c. Pelatihan pemanfaatan youtube channel sebagai media upload video pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan

Alat dan bahan yang diperlukan adalah komputer, perangkat lunak filmora wondershare, LCD projector (infocus), modul pelatihan.

Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan pada 22-23 Februari 2021.



(a)



(b)



(c)

Gambar 1. Suasana pelaksanaan PKM (a) Ketua tim PKM menyampaikan pengarahan (b) Penyampaian materi PKM oleh penyaji (c) Tanya jawab seputar materi PKM

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi bertujuan untuk mengamati sejauh mana PKM ini memiliki dampak yang diharapkan. Monitoring dan evaluasi dilakukan dengan kunjungan berkelanjutan. Kendala dan kesulitan yang dialami mitra dapat dilaporkan untuk selanjutnya menjadi masukan bagi Tim dalam melaksanakan pendampingan selanjutnya.

SIMPULAN

Melalui PKM ini, telah dilakukan transfer ipteks kepada mitra sehingga peserta mendesain sebuah konten pembelajaran yang interaktif sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran daring tertarik untuk mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Kegiatan PKM ini terlaksana berkat kerjasama antara Program Studi D-III Manajemen Informatika & Komputerisasi Universitas Methodist Indonesia dengan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Program ini didanai oleh Universitas Methodist Indonesia. PKM ini sepenuhnya terselenggara atas kerjasama Prodi Diploma III Universitas Methodist Indonesia dengan SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. Kami mengucapkan terimakasih kepada Rektor UMI atas support Dana, terimakasih yang sebesar besarnya kepada pihak SMK Gelora Jaya Nusantara Medan atas izin pelaksanaan PKM

DAFTAR PUSTAKA

- Chikh, A. (2014). A General Model of Learning Design Objects. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 26(1), 29–40.
- de Lurdes Martins, M. (2015). How to effectively integrate technology in the foreign language classroom for learning and collaboration. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 77–84.
- Hasanah, A., Lestari, A. S., Rahman, A. Y., & Daniel, Y. I. (2020). Analisis aktivitas belajar daring mahasiswa pada pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring:

- Sebuah Bukti pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33.
- Paulins, N., Balina, S., & Arhipova, I. (2015). Learning Content Development Methodology for Mobile Devices. *Procedia Computer Science*, 43(C), 147–153.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *JANAPATI: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1), 81–86.