



Pelatihan Produksi Video Bahan Ajar Dalam Menjawab Tantangan Pembelajaran di Era VUCA

*M.J. Dewiyani Sunarto, Bambang Hariadi, Tan Amelia, Tri Sagirani, Julianto Lemantara

Universitas Dinamika. Jalan Raya Kadung Baruk 98, Surabaya.

*Corresponding Author e-mail: dewiyani@dinamika.ac.id

Received: Agustus 2022; Revised: Agustus 2022; Published: September 2022

Abstrak

Era VUCA (*Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*) yang dihadapi peserta didik saat ini perlu dijawab melalui pendidikan yang secara sengaja distruktur untuk mewujudkannya. Salah satunya adalah kemampuan pendidik dalam memproduksi video sebagai bahan ajar yang tertata, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pelatihan ini berbeda dengan pelatihan tentang tools untuk membuat video pembelajaran yang lebih menekankan pada pengoperasian tools, namun pelatihan ini akan memberikan konsep dasar dalam memproses video pembelajaran. Hal ini penting dilakukan mengingat penguasaan tools menjadi tidak berarti jika konsep dasar pemrosesan video tidak dikuasai. Dengan metode ceramah dan diskusi, workshop dan evaluasi terhadap 42 guru yang tergabung dalam MGMP Biologi Jawa Timur secara umum menunjukkan hasil bahwa 1) hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta, dinilai sangat baik sebesar 29%, dan baik sebanyak 44%. Ini berarti hasil pelatihan sudah dapat dikatakan cukup berhasil. 2) proses pelaksanaan pelatihan dinilai sangat baik dan baik, meskipun ada yang dinilai kurang baik sebesar 5 %.

Kata Kunci: Biology MGMP, Learning Videos, VUCA, Bahan Ajar

Teaching Material Video Production Training In Responding To Learning Challenges In The Vuca Era

Abstract

The era of VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity) faced by students today needs to be answered through deliberately structured education to make it happen. One of them is the ability of educators to produce videos as ordered teaching materials, taking into account the learning objectives to be achieved. This training is different from training on tools for making learning videos which emphasizes the operation of tools, but this training will provide basic concepts in processing learning videos. It is essential because the mastery of tools becomes meaningless if the basic concepts of video processing are not mastered. With lecture and discussion methods, workshops, and evaluations of 42 teachers who are members of the East Java Biology MGMP, in general, the results show that; 1) the results of the training on making learning videos produced by the participants were rated very good by 29%, and good by 44%. This means that the results of the training can be said to be quite successful. 2) the process of implementing the training is considered very good and good, although some are considered less good by 5%.

Keywords: Biology MGMP, Learning Videos, VUCA, Teaching Materials

How to Cite: Sunarto, M. D., Hariadi, B., Tan Amelia, Sagirani, T., & Lemantara, J. (2022). Pelatihan Produksi Video Bahan Ajar Dalam Menjawab Tantangan Pembelajaran Di Era Vuca. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 376–383. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i3.869>



<https://doi.org/10.36312/linov.v7i3.869>

Copyright© 2022, Suanrto et al

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Era society 5.0 telah hadir dalam kehidupan sehari-hari menggeser Revolusi Industri 4.0. Jika revolusi industri 4.0 lebih mengutamakan kepada pengembangan peralatan seperti internet, maka pada society 5.0 lebih mengutamakan kepada ketrampilan sumber daya manusianya untuk menanggapi kemajuan jaman, atau teknologi yang digunakan untuk memediasi individu dan masyarakat (Deguchi et al., 2020). Pengaruh society 5.0 menyebabkan kemajuan jaman tidak hanya sangat cepat, namun juga penuh ketidakpastian. Istilah VUCA memang menjadi sangat tepat untuk keadaan saat ini, sebab kondisi saat ini memerlukan kegesitan dalam bertindak sebagai reaksi dari ketidakpastian, kebimbangan dan kompleksitas (Bennett & Lemoine, 2014). Peserta didik harus disiapkan untuk menghadapi semua perubahan ini, jika tidak ingin mencetak generasi yang tergilas karena tidak dapat menyesuaikan diri dengan perubahan jaman (Hadar et al., 2020). Persiapan pendidik di era VUCA tentu tidak sederhana, hampir semua proses pembelajaran wajib mengalami perubahan secara total, karena proses belajar mengajar harus mampu memberikan bekal bagi peserta didik untuk bertindak sigap dan cepat berubah. Perubahan pembelajaran yang terjadi akan lebih difokuskan pada ketrampilan pendidik dalam mempersiapkan materi secara digital, tentunya setelah melalui perancangan pembelajaran yang tepat (Pultoo & Oojorah, 2020). Sementara (Hendrarso, 2020) dan (Wahyuni et al., 2020) menyatakan bahwa di era VUCA, dunia pendidikan harus memfokuskan pekerjaannya tidak hanya pada pengelolaan potensi guru dalam pengajaran dan pembelajaran, tetapi juga membangun karakter mahasiswa sehingga tidak hanya pintar, berpengetahuan luas, dan unggul, tetapi juga bertanggung jawab, etis, dan lebih tangguh dalam menghadapi era disrupsi. Pembuatan video menjadi tepat mengingat sejak adanya pandemi covid, dunia pendidikan telah terbiasa diselenggarakan secara online, sehingga segala yang berbasis teknologi informasi menjadi sangat tepat digunakan (April et al., 2021).

Pada pengabdian kepada masyarakat kali ini, dibahas mengenai pelatihan konsep dasar pemrosesan video pembelajaran kepada 70 guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Biologi Sekolah Menengah Atas (SMA) Jawa Timur. Pelatihan mengambil tempat di Taman Nasional Baluran Banyuwangi, Jawa Timur selama 2 hari, yang diadakan berdasarkan masalah dari mitra yaitu kesulitan para guru untuk membuat video pembelajaran hasil karya guru, dan dapat meningkatkan ketrampilan di era VUCA.

Dengan berdasar pada masalah yang dihadapi oleh mitra, maka pelatihan ini dilakukan agar guru dapat membuat video pembelajaran sendiri, dan tidak hanya mengambil dari media sosial. Hal ini penting dilakukan karena video merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik maupun memberi bekal kepada peserta didik untuk menghadapi era society 5.0. (Higgins et al., 2018) pada penelitiannya menemukan bahwa melalui video, maka pembelajaran Sains di sekolah menengah menemukan bahwa pembelajaran melalui video mampu mempelajari ide ilmiah sehingga terbentuk sikap kritis dalam mengeksplorasi pengetahuan baru. (Boateng et al., 2016) menyatakan keunggulan video dalam menampilkan visualisasi nyata dari materi yang harus dipahami oleh peserta didik, menyebabkan pemahaman peserta didik akan meningkat karena melihat secara nyata dan langsung. Sementara (Yulius & Sartika, 2022)

menyatakan bahwa melalui video yang menarik, akan mampu membuat siswa meningkat kemauan dan motivasi untuk belajar, meskipun di tengah era pandemi. Namun tidak boleh dilupakan bahwa terdapat tiga hal yang harus diwaspadai oleh pendidik dalam menyajikan video sebagai media pembelajaran, yaitu bagaimana mengelola beban kognitif video; bagaimana memaksimalkan keterlibatan siswa dengan video; dan bagaimana mempromosikan pembelajaran aktif dari video (Brame, 2016). Dengan mengambil salah satu poin dari ketiga poin tersebut, yaitu bagaimana mengelola beban kognitif video, maka pelatihan ini diberikan, agar para pendidik tidak hanya mengenal cara mengoperasikan video, namun juga memahami bagaimana cara pengelolaan beban kognitif agar dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik. Secara ringkas, tujuan pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah memberikan pelatihan kepada guru mengenai pembuatan video dengan muatan terbesar adalah beban kognitif, agar dapat menjawab permasalahan guru dalam pembuatan video yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab tantangan di era VUCA.

METODE PELAKSANAAN

Secara umum metode pelaksanaan adalah cara atau tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan (Yulius & Sartika, 2022). Tujuan pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah untuk membekali pendidik untuk dapat mengelola bahan kognitif video agar dapat membekali peserta didik dalam menghadapi VUCA. Sebelum pelaksanaan pengabdian, team menyusun silabus pengabdian agar dapat mencapai tujuan. Langkah-langkah pelaksanaan pengabdian sesuai silabus yang disusun adalah sebagai berikut:

1. Menentukan solusi sesuai permasalahan, yaitu membekali peserta pelatihan (guru) agar siap menghadapi tantangan di era VUCA melalui pembelajaran dengan video.
2. Mendetailkan fokus pelatihan mengenai pembelajaran dengan video, yaitu pada mengelola bahan kognitif video dengan menyusun skrip pembuatan video.
3. Menjabarkan cara menyusun skrip pembuatan video sebagai media pembelajaran akan dan praktik pengambilan gambar video sesuai skrip.

Kegiatan dilaksanakan selama sehari penuh, selama 9 jam, mulai jam 07.00 sampai jam 16.00, bertempat di Taman Nasional Baluran, Jalan Area Kebun/Hutan Banyu Putih, Situbondo. Tempat memang sengaja dipilih di Taman Nasional Baluran, agar pada saat praktek lapangan, pendidik dapat langsung memilih objek yang diinginkan, karena mata pelajaran yang akan dibuat videonya adalah mata pelajaran Biologi. Peserta pelatihan pada kegiatan pengabdian ini adalah guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Biologi SMA se Jawa Timur, sebanyak 70 orang guru. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah: ceramah dan diskusi, workshop dan evaluasi.

A. Ceramah dan Diskusi

Pelatihan diawali dengan ceramah dengan tujuan untuk menyatukan persepsi tentang apa yang akan didapatkan oleh peserta setelah pelatihan ini, serta membangun pemahaman tentang beban kognitif video, dengan tahapan-tahapan inti adalah:

1. Membangun Ide atau Gagasan: ide/gagasan adalah hal penting yang mendasari seluruh pembuatan video, seperti membangun latar belakang pada penulisan ilmiah, yang menggambarkan adanya kesenjangan dan kenyataan.
2. Menentukan tujuan: adalah tujuan pembelajaran umum yang ingin dicapai, setelah siswa menonton video pembelajaran yang telah dibuat, dituliskan dalam bentuk tujuan pembelajaran umum atau standar kompetensi dan tujuan pembelajaran khusus atau kompetensi dasar yang akan dicapai. Tujuan harus secara spesifik dan jelas dibuat, agar mudah untuk diukur, sehingga harus dibuat pula indikator untuk mengukur tingkat pencapaian pembelajaran pada akhir dari setiap bab.
3. Menentukan audiens: uraikan siapa yang akan menggunakan video ini sebagai sumber belajar, pada jenjang pendidikan yang mana bahkan jika diperlukan, juga telah diketahui kemampuan dasar dari peserta didik, agar lebih terarah dalam pembuatan kontennya.
4. Membuat kerangka isi pesan: diungkap garis besar materi atau isi pesan yang akan dimuat dalam video pembelajaran yang akan dibuat. Tidak boleh dilupakan dalam langkah ini, tujuan utama pembelajaran adalah pada menyiapkan peserta didik dalam menghadapi VUCA, sehingga dari video yang dibuat, harus dapat melibatkan siswa pada ketrampilan hidup untuk mengatasi VUCA.
5. Membuat sinopsis: pada sinopsis, alur cerita dapat digambarkan hingga dapat digunakan oleh seluruh kru yang akan terlibat. Pendidik harus membuat sinopsis sedetail dan sejelas mungkin sehingga memungkinkan seluruh ketrampilan yang dibutuhkan di era VUCA.
6. Membuat treatment: treatment adalah gambaran perlakuan video yang akan dibuat, yaitu pengambilan gambar dan angle, agar seluruh kru dapat mengatur dan mengarahkan objek sesuai harapan penulis naskah
7. Membuat status media: Status Media menggambarkan peran media dalam pembelajaran, apakah dapat digunakan sebagai media mandiri, atau penunjang bagi pembelajaran. Namun mengingat pentingnya video ini, hendaknya pendidik mengarahkan untuk menjadi media mandiri.
8. Membuat skrip: ini berarti akan dibuat uraian detil dari langkah-langkah video pembelajaran yang sedang dibuat. Dari uraian skrip nantinya akan diketahui hal detail yang harus muncul. Dari skrip inilah indikator dan tujuan pembelajaran dapat dicapai setelah menontonnya.

Disamping tahapan tersebut, team juga memberikan pemahaman tentang pentingnya membekali peserta didik dalam menghadapi era VUCA. Setelah teori dipahami, maka diadakan diskusi lebih lanjut dengan para peserta pelatihan, untuk menentukan materi yang akan dicoba buat video pembelajarannya, beserta detail teknis pembahasannya. Tahap ini memerlukan waktu 2 jam.

B. Workshop

Setelah pemahaman mengenai pembuatan video dengan poin beban kognitif video dan pemahaman ketrampilan peserta didik di era VUCA selesai diberikan, maka dilanjutkan dengan praktek pembuatan video tersebut. Dengan mengambil lokasi di Taman Nasional Baluran maka peserta dapat dengan mudah untuk mengambil objek

yang akan dijadikan bahan. Pada tahap Workshop memerlukan waktu yang cukup lama, karena termasuk pengambilan video, yaitu 6 jam.

C. Evaluasi

Evaluasi diadakan setelah video selesai dibuat, dengan masing-masing peserta diberikan waktu sekitar 2 minggu untuk memproses seluruh bahan yang telah diterima oleh peserta sewaktu berada di taman Nasional Baluran. Evaluasi dilakukan untuk menilai dua hal yaitu hasil pelatihan dan proses pelaksanaan pelatihan.

HASIL DAN DISKUSI

1. Ceramah dan Diskusi

Pada langkah ceramah dan diskusi ini, peserta mempunyai pemahaman bahwa ketrampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik tentang ketrampilan untuk dapat berjuang di era VUCA, ialah ketrampilan untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi (Pultoo & Oojorah, 2020). Dengan berbekal pengetahuan tersebut, peserta mulai dapat merancang kebutuhan untuk pembuatan videonya. Setelahnya, kemudian dilanjutkan dengan hasil dari pemahaman tentang tahapan inti pembuatan beban kognitif video. Peserta masing-masing menuliskan rancangan dari masing-masing tahapannya, sehingga menghasilkan sebuah rancangan yang akan memperlancar jalannya pembuatan video.



Gambar 1. Dokumen saat memberikan materi di Taman Nasional Baluran

2. Workshop

Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian sebagai narasumber memberikan bimbingan dan demonstrasi secara langsung kepada peserta pelatihan. Tugas yang diberikan kepada peserta pelatihan adalah membuat video ajar yang menarik dan informatif. Hal pertama yang dilakukan oleh peserta adalah menyusun shooting skrip pembuatan video dengan format sebagai mana contoh berikut.

SHOOTING SKRIP

TOPIK : Pembelajaran Inovatif
 SUB TOPIK : Model Scientific Hybrid Learning
 DURASI : 10 Menit
 PENULIS NASKAH : Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.
 SUTRADARA : Novan Andrianto, M.Kom.
 AKTOR : 1. Dr. MJ Dewiyani Sunarto (dosen)
 2. Mahasiswa S1 SI kelas Matematika Bisnis
 Demonstrator : Dosen dan mahasiswa.

SHOOTING SCRIP

NO	VISUAL	WAKTU (Detik)	AUDIO
Bagian awal: Pembukaan			
01	CU: CAPTION LOGO STIKOM dan LOGO RISTEKDIKTI	3"	Fade UP: MUSIK "instrumental Hymne STIKOM".
02	dan seterusnya		
Bagian inti: Isi pesan/topik bahasan			

Gambar 2. Contoh format shooting skrip untuk acuan bagi peserta pelatihan

3. Evaluasi

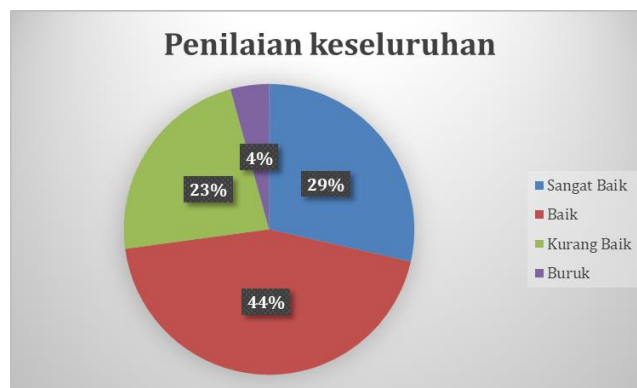
Evaluasi dilakukan secara 2 macam, yaitu evaluasi dari team kepada karya peserta, serta evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan, dari peserta kepada team. Hasil karya peserta dikirimkan kepada tim pengabdian, dengan batas waktu 2 minggu setelah acara di taman Nasional Baluran, kemudian dievaluasi dan dinilai. Hasil evaluasi dari tim dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian team terhadap hasil karya peserta

Langkah pembuatan video	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Kurang Baik (2)	Buruk (1)	Rata-rata
Membangun Ide	15	35	20	0	2.93
Menentukan Tujuan	23	22	25	0	2.97
Menentukan Audiens	34	36	0	0	3.49
Membuat Kerangka Isi Pesan	13	23	29	5	2.63
Membuat Sinopsis	22	34	10	4	3.06
Membuat Treatment	14	33	18	5	2.80
Membuat Status Media	25	35	10	0	3.21
Membuat Skrip	14	29	22	5	2.74
Rata-Rata Akhir					2.98

Tabel 1 diperhitungkan dengan memberi bobot 4 pada karya yang dinilai sangat baik, 3 pada karya yang dinilai baik, 2 pada karya yang dinilai kurang baik, dan 1 pada karya yang buruk. Hasil yang didapat adalah bahwa guru secara rata-rata mempunyai nilai tertinggi pada menentukan audiens, dan nilai terendah pada membuat skrip. Hal ini wajar terjadi, karena audiens adalah hal yang paling mudah untuk ditentukan. Sedang membuat skrip dianggap sulit karena guru belum terbiasa. Nilai ini dapat menjadi masukan bagi team agar selanjutnya dapat lebih memfokuskan pelatihan kepada pembuatan skrip. Namun secara keseluruhan, nilai rata-rata sudah mendekati

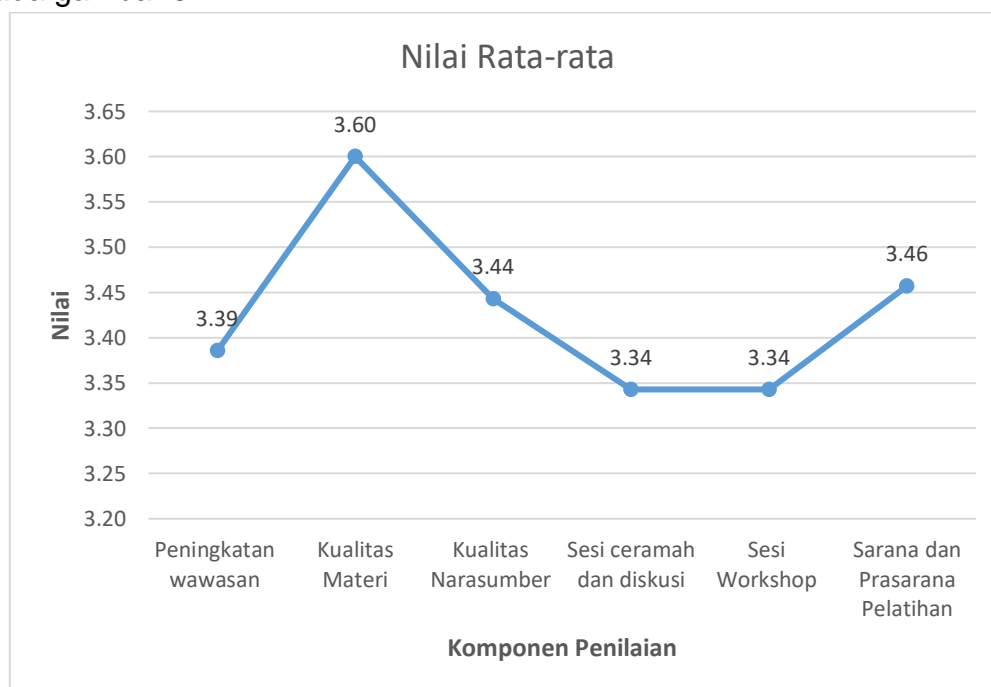
status 'Baik' Selain menilai per langkah, team juga memberikan penilaian terhadap hasil video secara keseluruhan, yang hasil penilaian dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Penilaian Tim terhadap Hasil Peserta pada Penilaian Keseluruhan

Secara umum, video pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta, dinilai sangat baik sebesar 29%, dan baik sebanyak 44%. Ini berarti hasil pelatihan sudah dapat dikatakan cukup berhasil.

Sedang hasil penilaian peserta kepada tim mengenai pelaksanaan, dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil penilaian mitra kepada team

Dari gambar 3 dapat dilihat bahwa mitra menilai kualitas materi adalah hal yang paling baik yang telah diberikan oleh team. Namun pada umumnya mitra telah memberikan penilaian cukup bagus kepada team, karena semua nilai telah berada di atas 3.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan rangkaian kegiatan pelatihan membuat video pembelajaran telah berhasil dilaksanakan dengan baik sesuai dengan capaian dan tujuan yang sudah dirumuskan. Demikian juga pelaksanaan pelatihan juga dinilai baik cenderung sangat baik Berdasarkan kusioner yang diberikan, sebagian besar mendapatkan

penilaian yang positif, yang dapat dilihat dari hasil karya peserta yang mendapat hasil baik dan hasil kepuasan peserta yang menyatakan hasil baik juga.

REKOMENDASI

Saran rekomendasi untuk pelatihan yang akan datang adalah membuat shooting skrip yang lebih detail untuk setiap pokok bahasan dan dilanjutkan dengan pembuatan video pembelajaran pada latar simulasi (bukan di lingkungan alam terbuka).

ACKNOWLEDGMENT

Terima kasih kepada Universitas Dinamika dan MGMP Biologi Jawa Timur yang turut mendukung kegiatan PkM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- April, F., Muhammad, Y., Walid, A., & Tamrin, R. G. (2021). *Pembuatan Konten Online Learning untuk Guru MTs Darussalam Kota Bengkulu The Online Learning Content Creation for Teachers in MTs Darussalam , Bengkulu City*. 6(2), 38–45.
- Bennett, N., & Lemoine, G. J. (2014). What a difference a word makes: Understanding threats to performance in a VUCA world. *Business Horizons*, 57(3), 311–317. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2014.01.001>
- Boateng, R., Boateng, S. L., Awuah, R. B., Ansong, E., & Anderson, A. B. (2016). Videos in learning in higher education: assessing perceptions and attitudes of students at the University of Ghana. *Smart Learning Environments*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0031-5>
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4), es6.1-es6.6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Deguchi, A., Hirai, C., Matsuoka, H., & Nakano, T. (2020). Society 5.0: A people-centric super-smart society. *Society 5.0: A People-Centric Super-Smart Society*, 1–177. <https://doi.org/10.1007/978-981-15-2989-4>
- Hadar, L. L., Ergas, O., Alpert, B., & Ariav, T. (2020). Rethinking teacher education in a VUCA world: student teachers' social-emotional competencies during the Covid-19 crisis. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 573–586. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1807513>
- Hendrarso, P. (2020). Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia di Perguruan Tinggi menuju Era VUCA : Studi Fenomenologi Pada Perguruan Tinggi Swasta. *Prosiding Seminar Stiami*, 1–11.
- Higgins, J., Moeed, A., & Eden, R. (2018). Video as a mediating artefact of science learning: Cogenerated views of what helps students learn from watching video. *Asia-Pacific Science Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1186/s41029-018-0022-7>
- Pultoo, A., & Oojorah, A. (2020). DOI: <https://doi.org/10.24297/ijct.v20i.8713>. *International Journal of Computers and Technology*, 20, 45–52.
- Wahyuni, A., Zetriuslita, Suripah, Leo Adhar Effendi, Amelia, S., Dahlia, A., Istikomah, E., & Ariawan, R. (2020). Sosialisasi Pentingnya Mengasah Kemampuan Berpikir Kritis Bagi Guru Matematika di Era VUCA. *Community Education Engagement Journal*, 2(1), 58–66.
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). *Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang Training on Making Teaching Videos through Capcut and Az Screen Applications as Learning Media at SMP 30 Palembang*. 7(2), 9–13.