

MEMAKSIMALKAN FASILITAS PEN PADA MS OFFICE DALAM MEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN

Saman Abdurrahman^{1*}, Na'imah Hijriati¹, Faisal¹, Runa Ristia Lula¹, Riyani S. Hapsari¹, Raihan Nooriman¹, Ridha Mahmudah¹

¹ Fakultas MIPA ULM, Jl. A. Yani Km 36, Banjarbaru, Indonesia

*Penulis korespondensi: saman@ulm.ac.id

Abstrak. Di masa pandemi kegiatan belajar mengajar sepenuhnya dilakukan secara *daring*. Salah satu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran *daring* adalah ketidaksiapan guru dalam menyiapkan materi, sehingga pada pelaksanaannya hanya men-*share* materi di grup WhatsApp. Akibatnya, siswa kesulitan dalam mengikuti pelajaran, karena lebih banyak belajar mandiri. Melalui kegiatan PKM Dosen dan Mahasiswa PS Matematika Fakultas MIPA ULM membuat pelatihan dalam menyiapkan materi pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif dengan memaksimalkan fasilitas pen pada MS Word dan Powerpoint yang didukung oleh pentablet dan screen recorder. Hasil kegiatan menunjukkan 50% guru telah memanfaatkan hasil pelatihan dalam menyampaikan materi pelajaran.

Kata kunci: *daring*, pen, interaktif, *screen recorder*, video

1. PENDAHULUAN

Sudah lebih dari satu tahun pandemi covid-19 berlangsung di Indonesia. Sesuai dengan peraturan pemerintah setiap orang wajib melakukan 3 M (Memakai masker, Mencuci tangan, dan Menjaga jarak). Hal ini dilakukan untuk memutus rantai pandemi covid-19 (*Corona Virus Disease*) yang sangat mematikan. Pandemi covid-19 tidak hanya dirasakan di Indonesia saja, tetapi diseluruh dunia. Berbagai upaya telah dilakukan agar masa pandemi segera berakhir karena pandemi menghancurkan seluruh sektor kehidupan, salah satunya sektor Pendidikan.

Di tengah pandemi yang terus melaju, dunia Pendidikan harus terus mendapatkan perhatian khusus agar tidak terdampak buruk. Apabila membahas tentang dunia pendidikan, maka akan membahas masa depan suatu bangsa. Melihat dari kacamata umum sekarang ini, pandemi covid-19 memang banyak menimbulkan ancaman bagi dunia pendidikan, namun dapat dilihat dari sudut pandang yang berbeda, sehingga ancaman dapat diubah menjadi dampak peluang untuk memajukan dunia pendidikan.

Pandemi Covid-19 berujung pada penutupan sekolah sebagai upaya penyebarannya ke masyarakat Indonesia. Singkat kata, pemerintah telah memberlakukan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau yang disebut dengan pembelajaran *daring* (online). Sistem berbasis teknologi yang berani tentunya membutuhkan institusi pendidikan, guru, siswa bahkan orang tua untuk melek teknologi. Ini sangat mempercepat transformasi teknologi pendidikan di negeri ini. Hal tersebut tentunya berdampak positif karena pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sejalan dengan era Revolusi Industri 4.0 yang terus berkembang.

Tidak dapat dipungkiri bahwa proses pembelajaran di tengah pandemi harus dilakukan melalui metode online. Sehingga penggunaan perangkat teknologi sangat dibutuhkan. Selama pandemi ini, banyak dilakukan pelatihan bagi para guru dengan tujuan memberikan pembinaan guna menentukan metode pembelajaran yang bisa diterapkan pada saat pandemi, yang tentunya berbasis teknologi.

Jika proses pembelajaran pada umumnya menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar utama, maka dalam proses pembelajaran online internet merupakan sumber informasi yang dapat digunakan. Internet tidak lagi hanya digunakan oleh siswa sebagai sarana hiburan atau bermain media sosial, tetapi juga digunakan untuk mendapatkan informasi tentang pelajaran yang diajarkan. Seperti mengakses buku digital, video pembelajaran dan lain sebagainya. Meski begitu, tentunya hal ini tetap harus mendapat pendampingan baik dari guru maupun orang tua siswa, agar siswa tidak salah dalam mendapatkan informasi dan terhindar dari hoax.



Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi yang tidak terbatas. Tetapi ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi apakah mereka pada akhirnya dapat memenuhi potensi tersebut. Para ahli meyakini bahwa peran orang tua dalam kehidupan seorang anak berdampak luas dan dengan pengawasan orang tua anak akan mudah untuk memantau perkembangannya secara langsung. Keterlibatan orang tua sangat penting agar anak berprestasi di sekolah. Beberapa orang tua mungkin berpikir bahwa itu adalah peran guru untuk mengajar, bukan mereka. Namun kepercayaan seperti itu tidak merugikan orang tua dan anak. Anak-anak tidak mulai dan berhenti belajar hanya selama hari sekolah. Mereka selalu terbiasa belajar, di rumah, dengan teman, dan melalui pengaruh lain.

Pandemi Covid-19 telah memberikan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa depan melalui bantuan teknologi. Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran guru, dosen, dan interaksi belajar antara pelajar dan pengajar sebab edukasi bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kerja sama, serta kompetensi. Situasi pandemi ini menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia Pendidikan, seperti yang dikaji oleh beberapa peneliti, diantaranya (Amalia & Sa'adah, 2020; Dewi, 2020; Herwanto & Hatmo, 2020; Parid & Julrissani, 2021; Siahaan, 2020; Sobana, 2020; Syah, 2020; Tambunan et al., 2021).

Saat ini pandemi menjadi tantangan dalam mengembangkan kreativitas terhadap penggunaan teknologi, bukan hanya transmisi pengetahuan, tapi juga bagaimana memastikan pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik. Seperti halnya, di SMP Negeri 14 Banjarbaru. Perubahan pembelajaran *luring* menjadi *daring*, menjadikan tantangan yang harus dihadapi, meskipun tidak semua SDM bisa mengikuti peralihan pembelajaran menjadi *daring*. Akibatnya, guru – guru yang tidak terbiasa dengan kondisi *daring*, aktifitas pembelajaran lebih banyak *share* materi dan minimnya kemampuan pembuatan video pembelajaran, sehingga dominan siswa belajar mandiri yang mengakibatkan komunikasi dua arah tidak berjalan baik.

Untuk mengatasi masalah di SMP Negeri 14 Banjarbaru, PS Matematika Fakultas MIPA ULM melalui kegiatan P2M melaksanakan pelatihan dalam menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk video dengan memaksimalkan fasilitas *pen* di MS Word dan Power Poin yang dikombinasikan dengan *pentablet* dan *screen recorder bandicam*.

2. METODE

Kegiatan ini berbentuk pelatihan pembuatan konten materi belajar harian dengan cara praktis. Tentunya, kegiatan ini juga memerlukan peralatan yang memadai. Materi yang diberikan diawali dengan cara mengaktifkan *pen* di MS Word dan PowerPint, cara instal Bandicam dan penggunaan *pentablet*, kemudian cara pembuatan video yang dilanjutkan meng-upload pada media yang digunakan oleh guru mengajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini dihadiri oleh Kepala Dinas Kota Banjarbaru, pengawas sekolah, tim pelaksana yang terdiri dari staf dosen prodi matematika Fakultas MIPA sebanyak 3 orang dengan dibantu oleh 4 orang mahasiswa dan dihadiri oleh peserta pelatihan, yaitu: guru SMP Negeri 14 Banjarbaru. Peserta pelatihan berdasarkan fakta lapangan dengan software bandicam dan media pembelajaran yang menggunakan *pen tablet*.

Kegiatan pelatihan ini disampaikan pertama kali dengan mengenalkan 3 orang staf dosen matematika dan 4 orang mahasiswa yang terlibat, dilanjutkan penyerahan software bandicam dan alat presentasi *pen tablet* (Gambar 1).

Setelah menyerahkan software Bandicam dan *pen tablet*, dilanjutkan dengan penyampaian materi. Bagian pertama materi peserta menginstal bandicam. Berikut langkah dan syarat yang harus disiapkan sebelum menginstal bandicam di PC/laptop.

Alat-alat yang diperlukan :

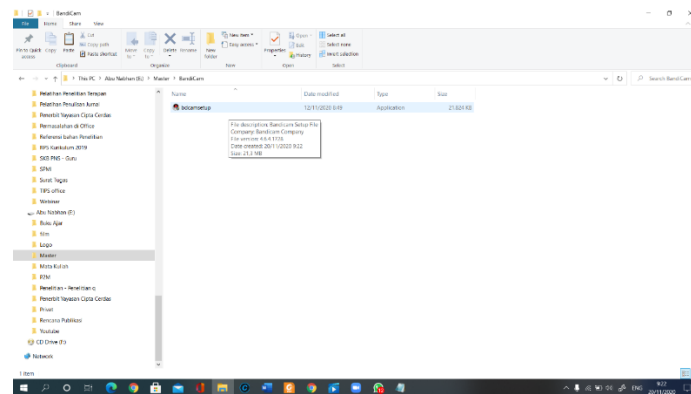
- 1) Program Bandicam
- 2) PC/Laptop
- 3) Ram 2 Gb
- 4) Hardisk 250 Gb



Gambar 1. Penyerahan Pen Tablet kepada sekolah yang disaksikan Kepala Dinas Kota Banjarbaru

Langkah Penginstalan Bandicam

- 1) Double klik pada aplikasi yang sudah berhasil di download lihat gambar



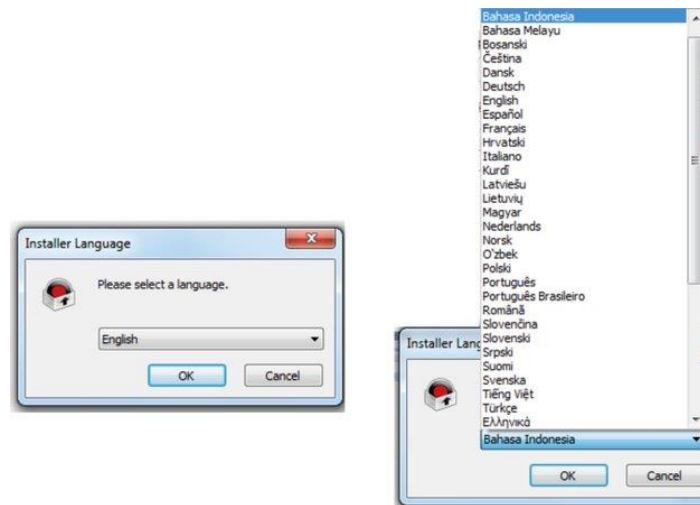
Gambar 2. Tampilan software yang sudah tersimpan di PC/Laptop

- 2) Setelah di double klik maka akan Tampil seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3. Proses instalasi

- 3) Pilih bahasa yang diinginkan, disini saya memilih bahasa indonesia



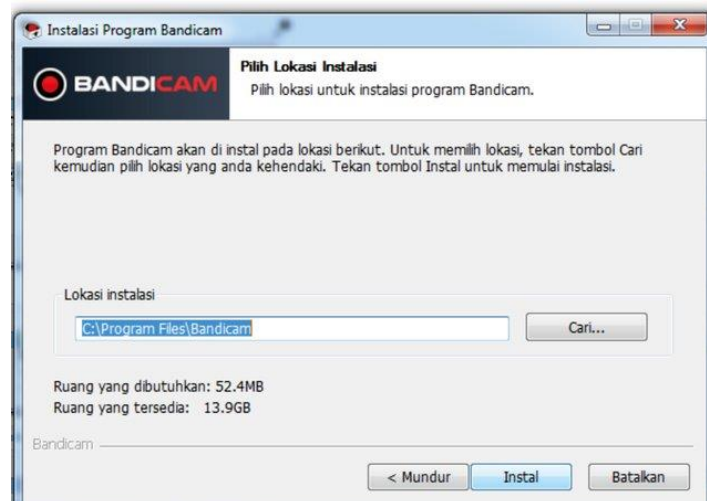
Gambar 4. Proses instalasi

- 4) Klik ok pada box bahasa bisa dilihat pada gambar di atas, maka selanjutnya akan tampil, kemudian klik **"saya setuju"**



Gambar 5. Proses instalasi

- 5) Klik **"Instal"** untuk melanjutkan proses instalasi



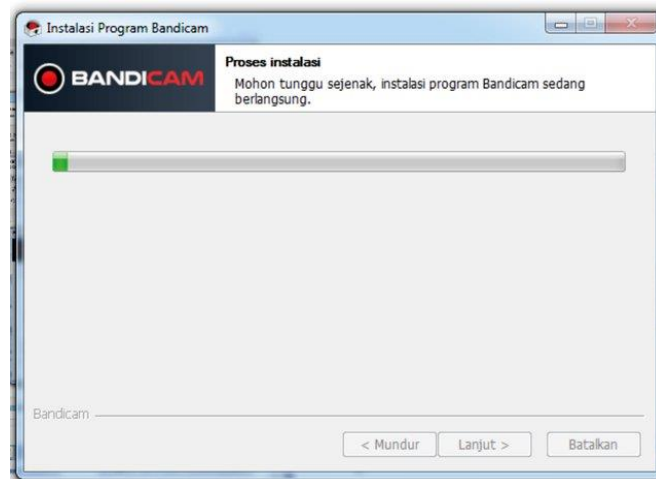
Gambar 6. Proses instalasi

6) Klik **"Lanjut"** untuk melanjutkan untuk tahap berikutnya



Gambar 7. Proses instalasi

7) Selanjutnya tunggu sampai instalasi selesai lihat tampilan dibawah ini



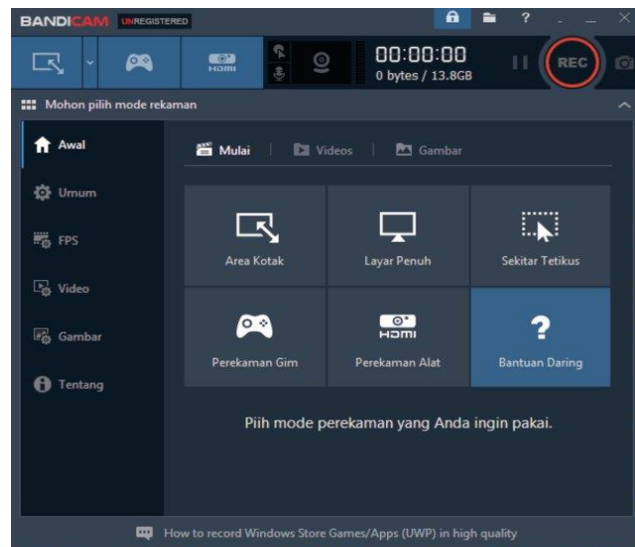
Gambar 8. Proses instalasi

8) Langkah terakhir, klik "**Selesai**"



Gambar 9. Proses instalasi selesai

9) Setelah semua langkah dijalankan, maka proses instalasi program Bandicam selesai dan siap dijalankan/dioperasikan di PC/Laptop. Gambar dibawah ini adalah tampilan utama setelah kita lakukan instalasi.



Gambar 10. Tampilan awal bandicam setelah terinstal

Pada saat aktivitas menginstal bandicam ke PC/laptop, para guru dibimbing/didampingi tim PS Matematika.

Setelah proses instalasi selesai, dilanjutkan menjelaskan tool-tool yang ada pada Bandicam. Untuk penjelasan fitur-fitur bandicam. Pada aktivitas ini terjadi komunikasi antara guru dan tim PS Matematika, terutama para guru yang masih awan mengenai IT.

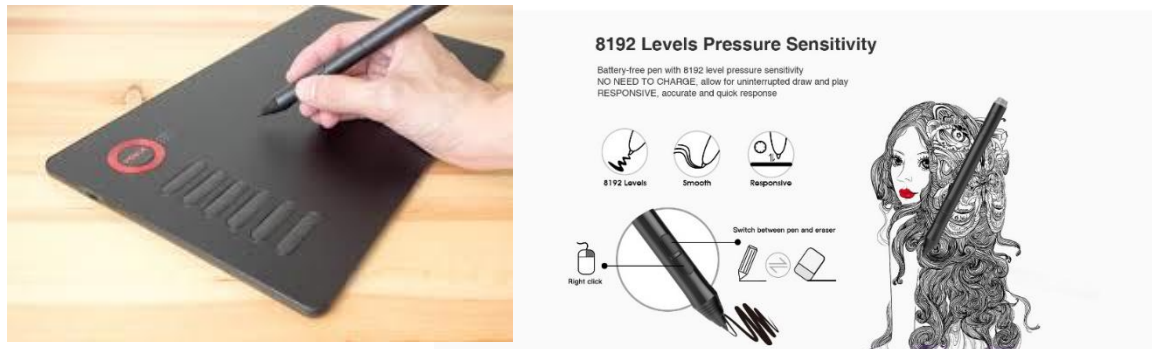


Gambar 11. Aktivitas peserta dan Tim PS Matematika saat pelatihan berlangsung

Aktivitas selanjutnya yang dilakukan oleh peserta adalah praktek membuat video pembelajaran dengan dibantu pen tablet, kemudian video pembelajaran yang dihasilkan diupload di grup WhatsApp, sebagai media komunikasi antara guru dan murid.

Kegiatan pelatihan secara keseluruhan berjalan lancar. Para peserta sangat antusias, dikarenakan pengetahuan ini sangat berguna dalam pekerjaan mereka. Beberapa peserta sudah bisa mempraktekan aktivitas yang dilakukan dalam pelatihan, tinggal dilatih dengan banyak aktivitas yang dilakukan, sehingga menjadi kebiasaan yang melekat dan tidak harus dihafal, dan dari tim PS Matematika menjanjikan menerima konsultasi jika ada peserta yang masih kesulitan dengan aktivitas yang disampaikan di pelatihan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, setelah ± 3 (tiga) bulan pelatihan, 50% guru sudah mengaplikasikan hasil pelatihan dalam memberikan materi saat pembelajaran *daring*.



Gambar 12. Pen tablet yang digunakan saat pelatihan

4. SIMPULAN

Pelatihan pembuatan video dengan memaksimalkan fasilitas pen di MS Word dan Powerpoint, yang dikombinasikan dengan pentablet dan screen recorder bendicam, memberikan pilihan guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan 50% guru sudah mengaplikasikan hasil pelatihan

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Fakultas MIPA ULM yang telah mendanai kegiatan P2M ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., & Sa'adah, N. (2020). Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 13(2), 214–225. <https://doi.org/10.35760/psi.2020.v13i2.3572>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Herwanto, S., & Hatmo, D. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring The Impact of The Covid-19 Pandemic on The Online Distance Learning Effectiveness*. 115–122.
- Parid, M., & Julrissani, J. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(1), 114–121. <https://doi.org/10.31932/ve.v12i1.835>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Sobana. (2020). Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Pendidikan dan Pelatihan Aparatur. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 166–175. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i2.18>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Tambunan, W., Tampubolon, H., & Sinaga, D. (2021). Pengaruh Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Daring di Yayasan Pendidikan Cawan Bethel. *JURNAL ComunitÀ Servizio : Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 3(1), 561–566. <https://doi.org/10.33541/cs.v3i1.2927>