

## PELATIHAN DIGITALISASI KONTEN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO YOUTUBE MENGGUNAKAN APLIKASI *FASTSTONE CAPTURE*

**Ihsan<sup>1\*</sup>, Hully<sup>2</sup>, Musniasih Yunianti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nahdlatul Wathan Mataram

Email Corresponding : ihsanisan949@gmail.com

### ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan di SMA NW Suralaga yang diikuti oleh 23 orang guru ekonomi/akuntansi dari sepuluh sekolah yang ada diwilayah Kecamatan Suralaga Kabupaten Lombok Timur. Tujuannya adalah (1) untuk memberi bekal pengetahuan kepada guru-guru SMA Sederajat dalam merancang, memilih dan membuat media pembelajaran. (2) Membekali guru dengan keterampilan membuat dan mengelola media pembelajaran berbasis video-youtube berbantuan aplikasi *Faststone Capture*. (3) Melatih guru-guru SMA Sederajat dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis video youtube dalam menunjang efektifitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Metode kegiatan adalah workshop (ceramah) dan demonstrasi/praktik pelatihan menggunakan aplikasi *Faststone Capture*. Teknik pengambilan data berupa hasil pretest dan posttest serta pendekatan partisipatif. Analisis data dalam mengukur keberhasilan program yaitu dengan menghitung persentase jawaban tiap aspek yang ditanyakan. Adapun hasilnya adalah (1) sebesar 82.6% peserta memahami dengan sangat baik urgensi media pembelajaran video youtube untuk menunjang efektifitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. (2) sebesar 60.9% peserta sudah memiliki kemampuan dan keterampilan yang sangat baik dalam membuat video pembelajaran. (3) sebesar 90% peserta pelatihan menghasilkan video yang layak sebagai media pembelajaran. (4) sebesar 95% peserta pelatihan sudah mampu mengelola dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis video youtube. Kegiatan ini sangat bermanfaat guna meningkatkan profesionalisme guru khususnya dalam kemampuan dan keterampilan membuat serta mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk menunjang pembelajaran daring yang menyenangkan bagi siswa.

**Kata kunci:** Pelatihan, Implementasi, Media, Video, YouTube.

## TRAINING ON CONTENT DIGITALIZATION AND IMPLEMENTATION OF YOUTUBE-BASED LEARNING MEDIA USING FASTSTONE CAPTURE APPLICATION

### ABSTRACT

This community service has been carried out at SMA NW Suralaga which was attended by 23 teachers economic/accounting from ten schools in the Suralaga District, East Lombok Regency. The objectives are (1) to provide knowledge to senior high school teachers in designing, selecting and making learning media. (2) Equipping teachers with the skills to create and manage YouTube-based learning media with the help of the Faststone Capture application. (3) Train senior high school teachers in implementing YouTube video-based learning media in supporting the effectiveness of online learning during the pandemic Covid-19. The activity methods are lectures, demonstrations, workshops and training using the Faststone Capture application. Data collection techniques in the form of pretest and posttest results as well as a participatory approach. Data analysis to measure the category of success is done by calculating the percentage of answers to each aspect that is asked. The results are (1) 82.6% of participants understand very well the urgency of youtube video learning media to support the effectiveness of online learning during the Covid-19 pandemic. (2) 60.9% of participants already have excellent abilities and skills in making learning videos. (3) 90% of the training participants produced appropriate videos as learning media. (4) 95% of the training participants have been able to manage and implement youtube video-based learning media. This activity is very useful to improve the professionalism of teachers, especially in the ability and skills to create and develop innovative learning media to support online learning that is fun for students.

**Keywords:** Training, Implementation, Media, Video, YouTube.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah wadah yang diperuntukkan mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh sebab itu seluruh orang yang hidup serta tinggal di wilayah Republik Indonesia berhak memperoleh pembelajaran yang layak selaku upaya dalam pembangunan manusia dari segala dimensinya. Belajar bertujuan untuk memberikan pengalaman sebagai bekal kehidupan bagi siswa (Salam, 2017). Tetapi semenjak bencana memilukan akibat pandemi Covid- 19 yang menyerang serta mengusik kehidupan manusia seantero belahan bumi, krisis yang betul- betul tiba seketika sehingga memforsir pemerintah wajib mengambil keputusan getir yang tidak sempat terpikirkan oleh siapapun tadinya, yaitu pemerintah mengeluarkan kebijakan menutup sekolah dasar hingga universitas dimana penyelenggaraan pembelajaran secara daring/on line, sebagai upaya mengurangi kontak orang- orang secara masif, pembatasan sosial (*social distancing* dan *physical distancing*), harus masker dan senantiasa tetap mencuci tangan, perihal ini merupakan upaya melawan serta mencegat penyebaran virus.

Tuntutan pembelajaran daring sebagai solusi pendidikan di dalam situasi pandemi covid-19, benar-benar menjadi ujian bagi profesionalisme guru dalam mendesain aktifitas dan efektifitas pembelajaran dalam hal kemampuan guru merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang representatif khususnya berbasis ICT penentu keberhasilan pendidikan saat sekarang ini. Efektivitas dalam proses pembelajaran sangat membutuhkan peran media pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang penyampaian pesan/materi pembelajaran (Ihsan, 2021). Media pembelajaran merupakan sesuatu yang terdiri dari teknik, alat atau bahan yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa memahami masalah yang abstrak (Zayyadi et al., 2017). Menurut Milman (2015) penerapan teknologi digital dalam pembelajaran memudahkan guru dan siswa untuk belajar meskipun mereka berbeda tempat. Pembelajaran daring dalam pelaksanaannya membutuhkan dukungan piranti mobile untuk mengakses informasi seperti laptop, tablet, smartphone android, iphone, dan komputer yang dapat berfungsi dimanapun dan kapanpun (Gikas & Grant, 2013). Untuk menunjang dan mendukung pembelajaran online, di dalam kelas-kelas virtual beragam media juga dapat dimanfaatkan seperti *Edmodo*, *Schoology*, dan *Google Classroom* (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* (So, 2016). Termasuk media sosial Instagram dan Facebook (Kumar & Nanda, 2018). Lebih dari itu pembelajaran secara daring juga dapat terselenggara dengan media *YouTube*.

*Youtube adalah situs video online yang fungsi utamanya sebagai media untuk berbagi, mencari dan melihat video asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web (Bugiardo, 2015).* Hal ini karena youtube dapat memfasilitasi proses pembelajaran daring/online dimana muatan kurikulum dan materi pembelajaran dikemas dalam bentuk konten video (audio visual) yang mudah diakses selama terkoneksi internet dan dapat didownload untuk diputar secara offline. Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video memungkinkan siswa lebih mudah dalam memahami dan lebih cepat dalam mengingat dan menerapkan semua materi pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, dkk., (2021) bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis youtube terhadap hasil belajar ipa siswa kelas v sekolah dasar tema 7 materi kalor.

Pemanfaatan YouTube menjadi media pembelajaran sangat efektif dan efisien karena guru tetap dapat memberikan materi pembelajaran dan siswa tetap bisa belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu selama masih terkoneksi dengan internet. Penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran mendorong terwujudnya pembelajaran aktif dan dapat memberikan pengetahuan tambahan melebihi kemampuan yang diharapkan (Simatauw & Tutul, 2021). Video YouTube sebagai media pembelajaran menurut Riyana (2007) adalah media yang mengandung audio-visual yang menyajikan materi pembelajaran yang dapat berupa teori, prinsip prosedur, prinsip, prosedur, dan konsep untuk membantu memudahkan pemahaman terhadap konten pembelajaran, memungkinkan siswa tetap tersambung dengan sumber belajarnya walau terpisah secara fisik atau bahkan berjauhan namun tetap

dapat saling berkolaborasi, berinteraksi dan berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung (*Suherman, dkk., 2018*). Di samping itu, media ajar Youtube yang digunakan selaras dengan minat peserta didik yang saat ini menjadi salah satu tujuan utama generasi milenial untuk mencari berbagai konten edukatif dalam bentuk video (*Bakri & Yusni, 2021*).

Video pembelajaran yang dirancang untuk menunjang pembelajaran daring haruslah baik dan menarik serta dapat diakses oleh semua peserta didik secara *online* melalui youtube. Video pembelajaran berbasis youtube merupakan produk sistem pembelajaran *e-learning*, dengan membuat dan menggunakan video pembelajaran guru dapat lebih berkreasi dan inovatif serta dapat membangun kepercayaan diri para guru dan menggunakan YouTube untuk sarana pembelajaran yang menyenangkan (*Abdulloh, dkk., 2019*) untuk menyuguhkan sebuah tampilan proses pembelajaran yang menarik karena didukung dengan tampilan materi dalam kemasan video yang lebih mudah untuk dipahami bagi peserta didik. Selain itu, pesepsi terhadap proses pembelajaran menjadi lebih positif dengan daya tarik penerapan video pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar (*Purwanti, 2015*).

Oleh karena itu, melalui program PKM ini merupakan langkah strategis yang harus dilakukan yang tujuannya adalah (1) untuk memberi bekal pengetahuan kepada guru-guru SMA Sederajat Kabupaten Lombok Timur dalam merancang, memilih dan membuat media pembelajaran. (2) Membekali peserta/guru dengan keterampilan membuat dan mengelola media pembelajaran berbasis video-you tube berbantuan aplikasi *Faststone Capture*. (3) Melatih guru-guru SMA Sederajat di Kabupaten Lombok Timur dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis video you tube dalam menunjang efektifitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan adalah workshop (ceramah) dan demonstrasi pelatihan menggunakan aplikasi *Faststone Capture*. Peserta pelatihan berasal dari sepuluh sekolah berjumlah 23 orang guru khusus pengampu mata pelajaran ekonomi/akuntansi. Data analisis berupa hasil pretest – posttest dengan pendekatan partisipatif. Analisis data dalam mengukur kategori pencapaian dilakukan dengan menghitung persentase jawaban tiap aspek yang ditanyakan. Sebagai perwujudan realisasi pemecahan masalah, dalam kegiatan dilakukan beberapa tahapan konkret yang terencana sebagai solusi dari permasalahan yang ada sebagaimana ditampilkan dalam diagram alir berikut.



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Kegiatan Pelatihan

### 1. Tahap analisis masalah awal.

Pada tahapan ini dilakukan observasi tentang aktifitas pembelajaran daring mata pelajaran ekonomi/akuntansi pada sepuluh sekolah yang ada di Kecamatan Suralaga sebagai akibat dari pandemi covid-19, observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang efektifitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata pembelajaran daring yang diterapkan oleh

guru-guru ekonomi/akuntansi di Kecamatan Suralaga Kabupaten Lombok Timur masih tergolong kurang baik dan monoton, mengingat kesiapan sarana penunjang dan kemampuan guru dalam mengelola dan mengemas materi pembelajaran masih sangat minim dan penguasaan teknologi digital sebagai media pembelajaran masih sangat rendah khususnya pembuatan video pembelajaran youtube, dimana guru hanya mengandalkan media *whatsapp* untuk menyampaikan/share materi dan tugas kepada siswa-siswi mereka. Tentu metode ini sangat tidak efektif, karena siswa akan cepat jemu hanya untuk disuruh membaca dan mengerjakan tugas yang sudah disiapkan, motivasi belajar dan kemandirian belajar siswa rendah karena tidak adanya pengawasan dari para guru, selain itu biaya untuk membeli paket internet yang cukup mahal membuat para orang tua/wali murid “menjerit” karena ditengah pandemi covid-19 sektor prekonomian juga terpapar sakit.

Observasi yang telah dilaksanakan dibeberapa sekolah SMA sederajat oleh Tim Pengmas UNW Mataram di Kecamatan Suralaga Kabupaten Lombok Timur dijadikan sebagai mitra pelaksana dan adapun sekolah yang dijadikan sebagai lokasi/tempat pelaksanaan program adalah SMA NW Suralaga. SMA NW Suralaga dipilih sebagai tempat pelaksanaan program didasarkan pada pertimbangan, 1) SMA NW Suralaga sudah memiliki Lab. Komputer yang representatif, 2) ketersediaan jaringan internet sudah baik dengan kapasitas yang cukup besar, 3) lokasi sekolah yang strategis yaitu dipusat desa kecamatan.

2. Tahap inisiasi pelaksanaan program.

Tahapan ini direalisasikan dengan mengadakan pertemuan antara tim pengmas dengan mitra dalam rangka mensosialisasikan kegiatan, penyusunan jadwal kegiatan pelatihan, termasuk guru-guru yang akan ikut pelatihan termasuk pengadaan persiapan berupa komputer, LCD, serta sofwer-sofwer yang diperlukan untuk pelatihan.

3. Tahap Pelatihan Pembuatan Media/Video Pembelajaran.

Sebelum pelatihan diberikan, pada tahap ini para guru peserta pelatihan akan di berikan pre-test untuk mengecek pengetahuan dan keterampilan awal guru kaitannya dalam membuat media video pembelajaran berbasis you tube dan implementasinya dalam pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Selanjutnya kegiatan pelatihan langsung praktik diikuti oleh guru-guru pengampu mata pelajaran ekonomi/akuntansi Selain praktik pembuatan video pembelajaran, peserta pelatihan juga di beri pengetahuan tentang cara membuat akun *gmail* dan *channel* you tube yang nantinya akan dijadikan sebagai media pembelajaran daring, dimana video pembelajaran yang sudah dibuat akan diupload di *channel* you tube masing-masing guru dan selanjutnya dishare kepada peserta didiknya.

4. Tahap pengelolaan media you tube dan uji implementasi.

Pada tahap ini, peserta pelatihan akan diberikan pengetahuan tentang strategi mengelola *channel* you tube seperti mencari dan memberi *subscribe*, mengaktifkan lonceng notifikasi pemberian atensi *like and share* bagi para penontonnya dan termasuk didalamnya langkah-langkah dalam mengupload video pembelajaran yang baik dari hasil kreasi guru sendiri yang selanjutnya diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran daring dimana peserta didik dapat mengakses dengan cepat materi pembelajaran yaitu dengan menonton video berkonten materi pembelajaran secara *online* dan atau mendownloadnya untuk ditonton dan dipelajari secara *offline*.

5. Tahap evaluasi keterlaksanaan program dan target capaian

Pada tahap evaluasi ini, kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan akan dievaluasi dari kegiatan awal sampai akhir, termasuk di dalamnya pemberian *post-test* kepada semua peserta pelatihan sebagai target capaian yang dimaksudkan untuk melihat dan mengukur kemajuan hasil-hasil pelatihan meliputi bertambahnya pengetahuan guru, bertambahnya skill/keterampilan guru dalam membuat sendiri media-video pembelajarannya, keterampilan dalam mengelola *channel* you tube yang telah dibangunnya dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan video-you tube dalam pembelajaran daring.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa pelatihan membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi komputer *Faststone Capture* dan implementasinya dalam pembelajaran sudah terlaksana pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 tepatnya hari sabtu, 19 September 2020

bertempat di SMA NW Suralaga yang dihadiri oleh 23 orang peserta yang berasal dari sepuluh sekolah yang ada diwilayah Kecamatan Suralaga Kabupaten Lombok Tumur.

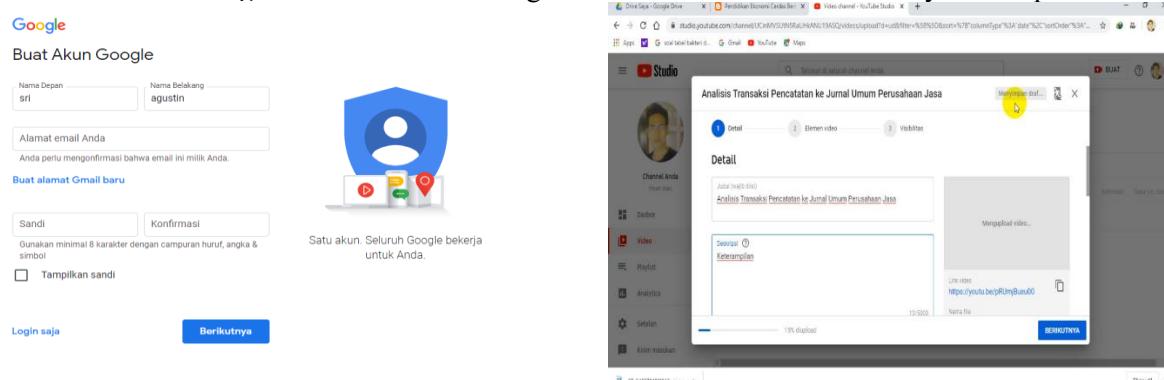
Sebelum kegiatan praktik pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Faststone Capture* berbasis microsoft office, excel dan powerpoint, kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* dan materi pendahuluan yaitu urgensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT untuk menunjang pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. Kegiatan penyajian materi dan diskusi tersebut telah dilaksanakan dengan tujuan menyegarkan kembali pengetahuan guru tentang urgensi media dalam pembelajaran. Disamping itu, perkembangan teknologi menuntut kreatifitas dan inovasi guru dalam memanfaatkannya, diantaranya untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, kemandirian belajar dan pemahaman serta hasil belajar.



**Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan Oleh Instruktur dan Peserta Pelatihan Sedang Menyiapkan Materi dan Prekaman Video Menggunakan Aplikasi Faststone Capture**

Workshop/pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Faststone Capture* telah dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu (1) pembuatan dan pengemasan materi pembelajaran dengan menggunakan microsoft office, excel dan slide powerpoint, (2) perekaman video, (3) editing video, dan (4) produksi video. Masing-masing kegiatan ini dilakukan dengan mempraktekan secara langsung melalui komputer atau laptop peserta.

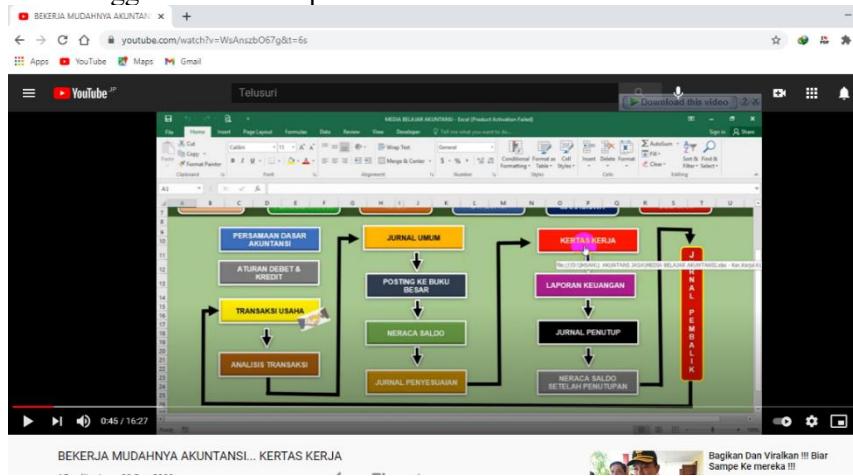
Setelah produksi video pembelajaran, tahap berikutnya peserta dibimbing untuk membuat akun *gmail* (bagi peserta yang belum memiliki akun *gmail*), dimana akun *gmail* ini wajib untuk dimiliki karena akun *gmail* secara otomatis digunakan untuk membuat *channel you tube personal*.



**Gambar 4. Salah Satu Peserta Sedang Praktik Membuat Akun Gmail dan Upload Video**

Tahapan berikutnya adalah peserta dibimbing untuk mengelola video pembelajaran yaitu melalui praktik mengunggah/upload video pembelajaran di *channel you tube*. Setelah upload video pembelajaran sukses dilakukan, maka tahapan berikutnya peserta dilatih untuk mengimplementasikan video pembelajaran berbasis you tube dengan cara penyebarluasan/share link video you tube kepada seluruh peserta didik melalui media whatsapp, facebook, blog, twitter, instagram, linkedin, dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan agar peserta didik langsung dapat mengakses materi pembelajaran secara daring dengan mengklik link video yang telah dibagikan yang secara otomatis akan diarahkan menonton video pembelajaran melalui *channel youtube* guru bersangkutan. Disamping itu, video

pembelajaran juga dapat ditonton/dipelajari oleh peserta didik secara *offline* dengan cara mendownload baik menggunakan PC ataupun mobile android.



**Gambar 6. Video Pembelajaran Hasil Pengmas yang Telah Diupload**

Adapun hasil dari evaluasi kegiatan berupa *post-test* terhadap kemajuan belajar peserta pelatihan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Analisis Data Pre-test & Post-test Ketercapaian Target Kegiatan**

No.	Indikator	Nilai	Kriteria	Pre-Test		Post-Test	
				Fr	%	Fr	%
1	Pemahaman tentang urgensi media pembelajaran video-you tube untuk menunjang pembelajaran daring	80 -100	Sangat Baik	0	0.0	19	82.6
		66 - 79	Cukup Baik	7	30.4	4	17.4
		<=65	Kurang Baik	16	69.6	0	0.0
		<b>Total</b>		<b>23</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>
2	Kemampuan membuat video pembelajaran berbantuan aplikasi Faststone Capture	80 -100	Sangat Baik	0	0.0	14	60.9
		66 - 79	Cukup Baik	0	0.0	9	39.1
		<=65	Kurang Baik	23	100.0	0	0.0
		<b>Total</b>		<b>23</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>
3	Kualitas/kelayakan produk video pembelajaran yang dihasilkan	80 -100	Sangat Layak	0	0.0	15	65.2
		66 - 79	Cukup Layak	0	0.0	7	30.5
		<=65	Kurang Layak	23	100.0	1	4.3
		<b>Total</b>		<b>23</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>
4	Kemampuan membuat akun gmail dan channel you tube	80 -100	Sangat Baik	4	17.4	19	82.6
		66 - 79	Cukup Baik	12	52.2	4	17.4
		<=65	Kurang Baik	7	30.4	0	0.0
		<b>Total</b>		<b>23</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>
5	Kemampuan upload video pembelajaran ke channel you tube	80 -100	Sangat Baik	0	0.0	18	78.3
		66 - 79	Cukup Baik	0	0.0	5	21.7
		<=65	Kurang Baik	23	100.0	0	0.0
		<b>Total</b>		<b>23</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>
6	kemampuan mengelola video pembelajaran di channel you tube	80 -100	Sangat Baik	0	0.0	22	95.7
		66 - 79	Cukup Baik	0	0.0	1	4.3
		<=65	Kurang Baik	23	100.0	0	0.0
		<b>Total</b>		<b>23</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>
7	Kemampuan implementasi video pembelajaran berbasis	80 -100	Sangat Baik	0	0.0	21	91.3
		66 - 79	Cukup Baik	0	0.0	2	8.7

you tube dalam pembelajaran daring	<=65	Kurang Baik	23	100.0	0	0.0
	<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	
<b>Respon Peserta Pelatihan terhadap kegiatan</b>						
8	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan	Sangat Bermanfaat	0	0.0	23	100.0
	80 - 100	Cukup Bermanfaat	0	0.0	0	0.0
	66 - 79	Kurang Bermanfaat	0	0.0	0	0.0
9	<=65	<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>23</b>	<b>100</b>
	Keberlanutan kegiatan pelatihan	Sangat Perlu	0	0.0	22	95.7
	66 - 79	Cukup saat ini	0	0.0	1	4.3
	<=65	<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Berdasarkan hasil dari kegiatan pelatihan sebagaimana yang disajikan pada tabel 1 di atas, diketahui bahwa pada indikator 1 (Pemahaman tentang urgensi media pembelajaran video-you tube untuk menunjang efektifitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19) sebelum adanya pelatihan dan penyampaian materi diketahui peserta yang memahami dengan cukup baik tentang urgensi media pembelajaran video-you tube untuk menunjang efektifitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 ini yaitu sebesar 30.4 % (7 orang peserta) dan sisanya sebesar 69.6 % (16 orang peserta) masih belum memahaminya. Setelah adanya pelatihan dan penyampaian materi, memahaman peserta tentang urgensi media pembelajaran video-you tube untuk menunjang efektifitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 telah mengalami kenaikan yang signifikan terbukti dari hasil *post-test* yaitu sebesar 82.6% (19 orang) peserta memahami dengan sangat baik dan sebesar 17.4% (4 orang) peserta memahami dengan cukup baik urgensi media pembelajaran video youtube untuk menunjang efektifitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19.

Pada indikator 2 (Kemampuan dan keterampilan membuat video pembelajaran berbantuan aplikasi *Faststone Capture*) sebelum adanya pelatihan tidak ada satupun peserta yang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam membuat video pembelajaran berbantuan aplikasi *Faststone Capture*, sedangkan setelah dilaksanakannya pelatihan berdasarkan hasil analisis data *post-test* diketahui sebesar 60.9% (14 orang) peserta sudah memiliki kemampuan dan keterampilan dalam membuat video pembelajaran berbantuan aplikasi *Faststone Capture*, dan sisanya sebesar 39.1 % (9 orang) peserta sudah cukup mampu dan terampil. Hal ini menunjukkan bahwa program pelatihan yang sudah dilaksanakan sudah mencapai target, yang diperkuat dengan tidak ada satupun peserta berada pada kategori tidak mampu.

Pada indikator 3 (Kualitas/kelayakan produk video pembelajaran yang dihasilkan) pada indikator ini akan dilakukan penilaian tentang kelayakan video pembelajaran yang dihasilkan oleh para peserta pelatihan. Berdasarkan tabel di atas diketahui sebelum adanya perlakuan berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran tidak ada satupun peserta pelatihan yang menghasilkan video pembelajaran apalagi kelayakannya. Setelah pelatihan dilaksanakan berdasarkan data *post-test*, diketahui sebesar 43.5% (10 orang) peserta pelatihan menghasilkan video yang sangat layak sebagai media pembelajaran, dan sebesar 47.8 % (11 orang) peserta pelatihan menghasilkan video yang cukup layak sebagai media pembelajaran, sedangkan sisanya sebesar 8.7 % (2 orang) peserta pelatihan menghasilkan video yang kurang layak sebagai media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa, rata-rata peserta pelatihan sudah mampu dan terampil membuat video yang layak sebagai media pembelajaran. Adapun 2 orang peserta yang belum mampu menghasilkan video pembelajaran yang layak diberikan metode tutor sebaya, yaitu dengan meminta bantuan para peserta yang telah bisa untuk membantu peserta lainnya.

Pada indikator 4 (Kemampuan membuat akun gmail dan channel you tube), diketahui sebelum dan sesudah adanya pelatihan berupa pembuatan akun gmail dan *channel* you tube peserta pelatihan sudah menunjukkan performa yang baik selama praktik, karena rata-rata peserta pelatihan sudah bisa dan biasa membuat akun gmail. Berbeda pada saat instruktur meminta peserta membuat akun *channel*

you tube personal, rata-rata peserta terlihat kebingungan padahal akun gmail merupakan satu-satuan dengan *channel* you tube. Setelah instruktur/narasumber memberikan penjelasan tentang kedua hal tersebut (akun gmail dan chennel you tube), barulah peserta pelatihan sadar dan memahami akan kedua hal tersebut adalah satu-satuan, dengan kata lain banyak orang memiliki akun gmail namun belum dimaksimalkan fungsi dan manfaatnya.

Pada indikator 5 (Kemampuan *upload* video pembelajaran ke *channel* you tube). Pada indikator ini, semua peserta pelatihan diminta untuk *upload* video pembelajarannya ke *channel* you tube masing-masing. Sebelum adanya pelatihan, rata-rata peserta belum mampu untuk melakukannya karena selama ini mereka belum pernah melakukannya. Namun, setelah adanya pelatihan cara *upload* video ke *channal* you tube, diketahui rata-rata pemahaman, kemampuan dan keterampilan peserta naik signifikan yaitu sebesar 78.3 % (18 orang) peserta sudah sangat baik melakukan *upload* videonya ke *channal* you tube tanpa bertanya dan diberi arahan dari teman-teman pelatihannya, sedangkan sisanya sebesar 21.7 % (5 orang) peserta sudah cukup baik melakukannya sambil bertanya dan sembari diberikan petunjuk oleh sesama teman-teman pelatihan.

Pada indikator 6 dan 7 (Kemampuan mengelola video pembelajaran di *channel* you tube dan implementasi dalam pembelajaran daring). Setelah peserta pelatihan mampu, terampil dan sukses membuat video pembelajaran yang sudah diupload ke *channal* you tube miliknya. Peserta juga dibekali pengertian bagaimana cara mengelolanya yaitu peserta pelatihan diminta harus memiliki komitmen dengan rajin membuat dan mengupload video pembelajaran dengan konten/isi materi yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Hal ini menjamin *channel* you tube yang sudah dibangun tetap hidup dan eksis, karena semakin banyak orang/peserta didik yang menonton video-video pembelajaran dari *channel* you tube guru bersangkutan secara tidak langsung sudah menjadi bagian dari implementasi pembelajaran. Implementasi video youtube sebagai media pembelajaran daring dapat dilakukan dengan cara penyebarluasan/share link video kepeserta didik baik dengan menggunakan media sosial *whatshapp group*, *facebook group*, *instagram* dan lain sebagainya. Semangat akan kemampuan untuk mengelola video pembelajaran di *channel* you tube, berdasarkan hasil *post-test* pada tabel di atas, diketahui sebesar 69.6 % (16 orang) peserta menunjukkan komitmen dan semangat yang sangat baik akan kemampuannya untuk mengelola video pembelajaran di *channel* you tubenya. Sedangkan sisanya sebesar 30.4 % (7 orang) peserta menunjukkan komitmen dan semangat dengan kategori cukup baik. Adapun implementasi video you tube sebagai media pembelajaran daring diketahui sebesar 87% (20 orang) peserta pelatihan sudah sangat baik menerapkannya dan 13% (3 orang) peserta palatihan menunjukkan kemampuan cukup baik.

Adapun hal-hal yang disampaikan peserta (indikator 8 dan 9) selama pelaksanaan kegiatan kaitannya dengan keutamaan mengikuti pelatihan ini adalah:

- a. Seratus persen peserta pelatihan mengatakan kegiatan ini sangat bermanfaat, sudah banyak memberi pengetahuan dan keterampilan baru bagi guru untuk meningkatkan kinerja dan profesionalismenya dalam merancang dan membuat media pembelajaran khususnya video dengan bantuan aplikasi *Faststone Capture* dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran daring melalui media you tube yang dengan mudah dapat diakses oleh peserta didik.
- b. Hampir seratus persen peserta palatihan menginginkan kegiatan ini berkelanjutan, waktu pelatihan ditambah dua atau tiga hari sehingga materi lebih banyak diperoleh.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan masing-masing indikator target capaian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan program pelatihan berhasil mencapai tujuan yang sudah ditetapkan dan merekomendasikan kepada semua stake holder baik dari dinas pendidikan dan kebudayaan sampai tingkat kepala sekolah untuk lebih sering meyelenggarakan kegiatan serupa guna meningkatkan kualitas sumber daya guru kaitannya dalam kemampuan dalam berinovasi dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis video YouTube.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, dkk. (2019). Penggunaan Media Sosial (YouTube) Sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Di Madrasah Gresik. *Jurnal ABD*, vol. 5 (1); 33-37
- Amalia Rizki Wulandari, AF., Masturi, & Fakhriyah, F. (2021) Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Youtube* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (6): 3779 – 3785. Doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>
- Bugiardo, D. (2015). *Berkomunikasi Ala Net-Generation*. Elex Media Komputindo
- Enriquez, M. A. S. (2014). Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. *DLSU Research Congress*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/jjheduc.2013.06.002>
- Iftakhar, S. (2016). Google Classroom: What Works and How? *Journal of Education and Social Sciences*
- Ihsan. (2021). Efektifitas Pengembangan Media Interaktif Excel Siklus Akuntansi terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Self-Efficacy Mahasiswa. *Jurnal Media Bina Ilmiah*, 16 (1): 6023-6034. Doi: <https://doi.org/10.33758/mbi.v16i1.1191>
- Kemendikbud. (2020). Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah.
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). Social Media in Higher Education. *International Journal of Information and Communication Technology Education*. <https://doi.org/10.4018/ijicte.2019010107>
- Milman, N. B. (2015). Distance Education. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92001-4>
- Purwanti B. (2015) Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.3 (1); 42-47.
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 2(1): 7–12
- Sicat, A. S. (2015). Enhancing College Students' Proficiency in Business Writing Via Schoology. *International Journal of Education and Research*
- So, S. (2016). Mobile instant messaging support for teaching and learning in higher education. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/Zj.iheduc.2016.06.001>
- Zayyadi, M., Supardi, L., & Misriyana, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 1(2): 25. Doi. <https://Doi.Org/10.35334/Jpmb.V1i2.298>