

PEMANFAATAN E- LEARNING PLATFORM BAGI GURU SENI BUDAYA

Fitri Daryanti¹, Dwiwana Habsary²,
Susi Wendhaningsih³, Indra Bulan⁴

¹) Pendidikan Tari, Universitas
Lampung

²) Pendidikan Tari, Universitas
Lampung

³) Pendidikan Tari, Universitas
Lampung

⁴) Pendidikan Tari, Universitas
Lampung

¹) fitri.daryanti@fkip.unila.ac.id*

²) habsarydwiwana@gmail.com

³) susi.wendhaningsih@fkip.unila.ac.id

⁴) indra.bulan@fkip.unila.ac.id

Article history

Received : February, 2022

Revised : March, 2022

Accepted : April, 2022

DOI :

Abstraksi

Perkembangan Abad 21 mengubah seluruh tatanan kehidupan manusia, dalam dunia pendidikan perubahan secara berkala terjadi di seluruh komponen pembelajaran. Abad 21 menuntut kesiapan guru untuk berkontribusi tidak hanya terbatas pada kemampuan akademik saja, tetapi lebih mengarah pada kemampuan dan keterampilan yang dapat membantu peserta didik berkompetisi dalam dunia global. Tantangan bagi guru saat ini yaitu mampu menciptakan sebuah sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan mengajak siswa untuk berpikir kreatif. Berdasarkan beberapa hasil wawancara guru, mayoritas guru merasa kesulitan membuat materi pembelajaran yang menggunakan media digital. Salah satu cara untuk membantu guru menjawab dan melaksanakan tantangan tersebut yaitu perlu diadakan pelatihan membuat video pembelajaran berbasis keterampilan abad 21. Harapannya melalui kegiatan pelatihan ini akan dicapai peningkatan kemampuan guru Seni Budaya dalam: (1) membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan TIK, (2) menggunakan aplikasi filmora dalam mengedit video pembelajaran untuk peningkatan mutu pengajaran.

Kata Kunci: Keterampilan abad 21; guru abad 21; teknologi; video pembelajaran.

Abstract

The development of the 21st century changes the entire order of human life, in the world of education changes periodically occur in all components of learning. The 21st century demands that the readiness of teachers to contribute is not only limited to academic abilities, but rather leads to abilities and skills that can help students compete in a globalized world. The challenge for teachers today is to be able to create a learning system that is active, creative, and invites students to think creatively. Based on several results of teacher interviews, the majority of teachers find it difficult to make learning materials using digital media. One way to help teachers answer and implement these challenges is to hold training in making 21st century skills-based learning videos. It is hoped that through this training activity, an increase in the understanding and ability of Arts and Culture teachers will be achieved in: (1) making learning videos using ICT. Using the Filmora application in editing learning videos to improve the quality of teaching.

Keywords: 21st century skills; 21st century teacher; technology; tutorial video.

© 2022 Some rights reserved

PENDAHULUAN

E-learning adalah metode pembelajaran digital yang memanfaatkan jaringan internet serta web server sebagai infrastruktur utama, sehingga proses belajar mengajar bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun asalkan ada koneksi. Pada masa pandemik seperti saat ini, pemerintah mengeluarkan kebijakan mengenai pembelajaran yang dilakukan melalui tatap

maya atau dilakukan secara virtual. Pada proses pembelajaran secara virtual ini sangat tepat dan merupakan langkah yang tepat untuk memanfaatkan video pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Teknologi e-learning merupakan peluang yang baik untuk mengurangi kesenjangan digital dan untuk memastikan tren perkembangan yang lebih cepat dan lebih tinggi. Beberapa universitas dan perusahaan saat ini terlibat dalam penggunaan sistem e-learning untuk memberikan solusi yang valid; ini meskipun beberapa masalah yang berkaitan dengan kegiatan e-learning masih tetap terbuka. Beberapa siswa menyadari pentingnya penggunaan e-learning platform untuk menunjukkan keberhasilan proses belajar-mengajar (Costa, Alvelos, & Teixeira, 2012).

Media e-learning memiliki kelebihan yaitu pembelajar dapat belajar kapan saja dan dimana saja mereka punya akses internet, efisiensi waktu dan biaya perjalanan, pembelajar dapat memilih akses pengetahuan sesuai minat sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan, fleksibilitas dalam bergabung dan fasilitas diskusi secara langsung tanpa perlu khawatir waktu dan jarak, pendukung pengembangan keterampilan TIK bagi masyarakat Indonesia, menumbuhkan kemampuan untuk belajar secara mandiri. Pada perkembangan banyak sekali e-learning yang mulai menawarkan fitur-fitur yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, seperti google classroom untuk memudahkan guru dalam pembelajaran online, membuat kelas online, membuat kuis, soal, dan membuat daftar hadir. Penggunaan platform ini sangat mudah dan cepat. Platform e-learning yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa sangat efisien dan memberikan manfaat dalam pembelajaran (Dodun et al., 2015). Penggunaan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik. (Dewi & Hilman, 2018). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Harliawan, 2015). TIK menjadi pelengkap sekaligus penguat motivasi peserta didik untuk belajar (Candra, 2020).

Fasilitas dari e-learning untuk mengurangi gap dan membuat akses pembelajaran menjadi semakin mudah untuk siapapun. Beberapa di antaranya adalah masih banyak guru-guru yang belum memiliki keterampilan dalam menggunakan komputer, masih banyak guru yang tidak mengenal video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran secara daring maupun luring. Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka dilakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul Pelatihan e-learning platform bagi guru seni budaya SMP Di Kota Bandar Lampung. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyampaikan materi ajar melalui video pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru-guru seni budaya, diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi guru-guru terkait dengan materi pelajaran yang diajarkan secara daring kurang menarik perhatian siswa, guru kesulitan menyampaikan materi saat daring, guru belum mampu mengemas materi pelajaran menjadi sesuatu yang baru dan dapat menjadi menarik meskipun disajikan tidak dengan tatap muka. Hal ini disebabkan karena beberapa guru diantaranya belum mengenal pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran, kurangnya literasi teknologi guru. Berdasarkan paparan tersebut, diketahui bahwa keterampilan dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi

digital dalam pembelajaran tergolong rendah. Dengan demikian guru perlu dibekali dengan kemampuan dalam mengaplikasikan beberapa flatform digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring, kemudian guru juga dibekali cara membuat video pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi ajar.

SOLUSI YANG DITAWARKAN

Mengingat sampai saat ini masih banyak guru seni budaya yang dalam menyajikan materi pelajaran dilakukan secara manual, sementara guru dituntut untuk memiliki kecapan teknologi. Maka akan ada beberapa solusi yang ditawarkan untuk mengatasi pemasalahan yang dihadapi guru-guru seni budaya di SMP se-Kota Bandar Lampung yang meliputi: Pemanfaatan google form untuk membuat soal dan kuis, Kahoot sebagai platform untuk membuat kuis yang lebih menarik dan interaktif, Canva aplikasi untuk menyampaikan materi, dan aplikasi Filmora untuk membuat video pembelajaran.

Adapun kerangka pemecahan masalah yang ditawarkan dalam kegiatan ini secara rinci tertera pada tabel 1.

Tabel 1. Kerangka Pemecahan Masalah

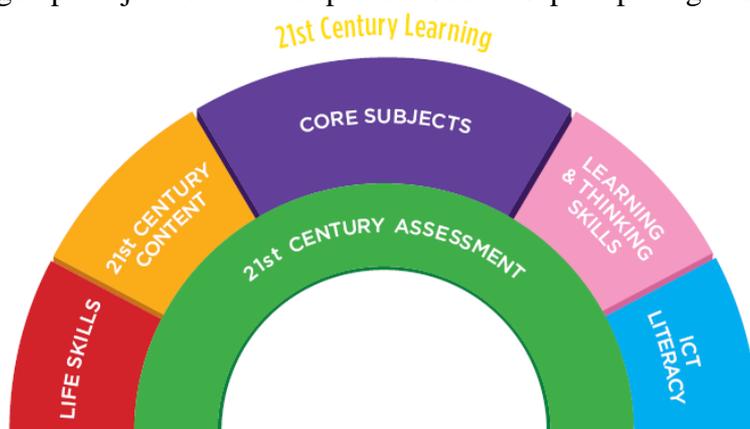
Kondisi saat ini	Perlakuan yang diberikan	Kondisi yang diharapkan
Kompetensi mengenai pemanfaatan <i>e-learning platform</i> dalam pembelajaran seni budaya yang masih perlu ditingkatkan	Memotivasi dan memberikan pembekalan dan pemetaan materi/perangkat pembelajaran menggunakan TIK.	Meningkatnya kompetensi mengenai pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran daring di sekolah
Kompetensi guru seni budaya dalam pemanfaatan TIK di Kabupaten/Kota masih minim	Pembekalan kompetensi pemanfaatan teknologi dengan menggunakan Aplikasi dalam pembelajaran	Meningkatnya kompetensi guru seni budaya dalam membuat materi melalui video pembelajaran.

Tinjauan Pustaka

1.1. Konsep Keterampilan Abad 21

Keterampilan literasi digital sangat dibutuhkan untuk dapat bertahan dan berkompetisi dalam dunia digital saat ini yang memiliki perubahan yang sangat cepat. Sejalan dengan pendapat tersebut, *Partnership for 21st Century Skills* (2007) menegaskan bahwa keterampilan abad 21 terbentuk dari suatu pemahaman yang solid terhadap *content knowledge* yang kemudian ditopang oleh berbagai keterampilan, keahlian dan literasi yang dibutuhkan oleh seorang individu untuk mendukung kesuksesannya baik secara personal maupun professional. Lebih lanjut dijelaskan keterampilan abad 21 ini muncul dari sebuah asumsi bahwa saat ini individu

hidup dan tinggal dalam lingkungan yang tidak lepas dari teknologi, berlimpahnya informasi yang mudah di dapat. Kesuksesan dalam dunia digital ini sangat tergantung pada keterampilan yang penting untuk dimiliki dalam era digital, antara lain keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi. Elemen-elemen penting yang perlu dimunculkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan abad 21 adalah *life and career skills*, *learning and innovation skills* dan *information, media and technology skills*. Ketiga elemen ini sepenuhnya saling berkaitan satu dengan lainnya dan merupakan pengetahuan, keterampilan serta keahlian yang perlu dimiliki siswa untuk dapat menjawab tantangan pekerjaan dan kehidupan di abad 21 seperti pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Elemen Pembelajaran Yang Memuat Keterampilan Abad 21

Keterampilan abad 21 diorganisasikan dalam 4 kategori sebagai berikut: (1) Cara berpikir: Kreatifitas dan inovasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan belajar untuk belajar, (2) Cara untuk bekerja: Berkomunikasi dan bekerja sama, (3) Alat untuk bekerja: Pengetahuan umum dan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, (4) Cara untuk hidup: karir, tanggung jawab pribadi dan social termasuk kesadaran akan budaya dan kompetensi (Indrajit & Moeloek, n.d.). Definisi-definisi keterampilan abad 21 ini berhubungan dengan berbagai jenis disiplin ilmu dan banyak aspek dalam kehidupan. Keterampilan abad 21 ini tidak memiliki posisi khusus dalam kurikulum. Pendidikan abad 21 ini melibatkan aspek keterampilan dan pemahaman, namun juga menekankan pada aspek aspek kreativitas, kolaborasi dan kemampuan berbicara. Beberapa juga melibatkan teknologi, tingkah laku dan nilai nilai moral, selain itu juga menekankan pada keterampilan berpikir kritis dan berkomunikasi yang lebih memberikan tantangan dalam proses pembelajaran daripada *memorization* dan *rote learning*.

Di era keterampilan abad 21, guru juga dituntut untuk memiliki keterampilan, Guru abad 21 dituntut tidak hanya mampu mengajar dan mengelola kegiatan kelas dengan efektif, namun juga dituntut untuk mampu membangun hubungan yang efektif dengan siswa dan komunitas sekolah, menggunakan teknologi untuk mendukung peningkatan mutu pengajaran, serta melakukan refleksi dan perbaikan praktek pembelajarannya secara terus menerus. Strategi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa seperti; *collaborative Learning* (*collaborative problem solving*, *collaborative inquiry learning*,

collaborative problem based learning); *Blended Learning*, dan *Project Based learning* (Arifin & Setiawan, 2020).

1.2 Media Pembelajaran

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Video pembelajaran adalah sebuah media yang menyajikan audio visual yang mengandung materi pembelajaran yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan contoh terhadap suatu pengetahuan dengan harapan penonton dari video dapat memahami isi materi pembelajaran tersebut. Tahap persiapan yang harus dilakukan dalam membuat video, antara lain: merancang konten video, pembuatkan materi pelajaran, menyiapkan naskah teks materi, melakukan take video, editing video tutorial.

METODE PELAKSANAAN

Metode informativ-partisipatif digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Metode ini menghendaki para guru untuk memiliki wawasan secara teoritis dan praktis tentang penyusunan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan abad 21 melalui beberapa tahap kegiatan yang meliputi penyajian informasi, diskusi dan simulasi atau latihan. Rancangan evaluasi pelatihan ini akan dilakukan melalui observasi partisipatif pada kegiatan yang dilaksanakan. Adapun tolak ukur evaluasi ini adalah penguasaan dan pemahaman materi pelatihan dan kemampuan untuk menulis perangkat pembelajaran berbasis keterampilan abad 21. Adapun tahap evaluasi ini meliputi: a) evaluasi awal dengan melakukan *pre test* yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan awal peserta pelatihan, b) evaluasi dengan menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui kesungguhan dalam mengikuti pelatihan, dan c) Evaluasi akhir dengan melakukan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui hasil pelatihan yang telah dilakukan. Hasil dari tiga tahap evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar tingkat pemahaman dan perubahan pada peserta pelatihan. Kegiatan PKM ini akan dilaksanakan dengan menggunakan pola Bimbingan Teknis (Bimtek). Pelatihan ini semestinya hanya melibatkan guru seni budaya SMP namun karena banyaknya permintaan dari guru SMA/SMK sehingga pelaksanaannya juga melibatkan guru SMP dan SMA tidak hanya dari Bandar Lampung saja tapi guru-guru dari Kabupaten/Kota yang ada di Lampung. Para peserta yang terdiri dari MGMP Seni budaya dilatih untuk merancang dan melakukan kegiatan pelatihan TIK.

PEMBAHASAN

Telah dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik, kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan kompetensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Pelatihan difokuskan pada peningkatan kemampuan guru

membuat video pembelajaran bagi Guru Seni Budaya SMP Se-Kota Bandar Lampung. Pelatihan ini dilaksanakan di Bandar Lampung dan diikuti oleh 40 orang guru Seni Budaya yang tergabung dalam MGMP Kota/Kabupaten di Provinsi Lampung. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 30 September 2021 mulai pukul 08.00 s.d. 17.00 WIB, untuk kegiatan workshop (*in service training*) secara luring. Pengambilan video secara mandiri merupakan persiapan awal yang harus dilakukan oleh guru di luar jam pelatihan. Video tersebut digunakan sebagai dasar untuk membuat video pembelajaran pada pelatihan selanjutnya. Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, tim pelaksana pengabdian telah merancang perencanaan kegiatan ini sedemikian rupa dengan melakukan FGD baik antar anggota tim pelaksana pengabdian, maupun antara tim pelaksana dengan MGMP kota Bandar Lampung, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan dapat berhasil dengan baik dan optimal. Dengan demikian apa yang menjadi tujuan dari kegiatan pengabdian ini dapat tercapai secara optimal pula rancangan perencanaan diawali dengan melakukan pengkajian berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan. Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi permasalahan inilah rancangan kegiatan ini disusun. Pada saat pelaksanaan pelatihan, peserta terlihat sangat antusias. Hal ini tampak dari keseriusan peserta mengikuti pelatihan, dan aktif bertanya dan menjawab.



Gambar 2. Memberikan komentar pada video yang ditayangkan.

Motivasi guru/peserta yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pelatihan membuat video pembelajaran tari, selama ini mereka hanya menggunakan video yang ada di youtube tetapi belum pernah membuatnya sendiri. Pada pelaksanaan kegiatan guru juga diminta untuk menyiapkan alat dan bahan untuk membuat video pembelajaran. Materi konten yang akan disampaikan guru merupakan hal utama yang harus disiapkan oleh guru, kemudian kamera atau hp, mikrophone, dan background hijau. Tahap selajutnya guru mencoba membuat konten video pembelajaran.



Gambar 3. Proses pengambilan video materi pembelajaran oleh guru.



Gambar 4. Proses editing video oleh guru.

Setelah praktik langsung membuat video pembelajaran dan mengeditnya, ada peningkatan kemampuan guru/peserta dalam menyusun media pembelajaran, yang ditunjukkan oleh capaian kompetensi peserta pelatihan, terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Keberhasilan Pelatihan (*in service training*)

Rentang Nilai	Kategori	Capaian (%)
80 - 100	Baik sekali	85,2
70 - 79	Baik	12,77
60 - 69	Cukup	-
<59	Kurang	2,03

KESIMPULAN

Capaian kemampuan akhir peserta pelatihan mencapai 85,2% baik sekali, 12,77 baik dan peserta yang kemampuan akhirnya kurang hanya sekitar 2,03%. Capaian tersebut juga mengindikasikan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran menggunakan aplikasi filmora. Berdasarkan hasil pengamatan tim pengabdian terhadap peserta selama proses pelatihan berlangsung diperoleh informasi sebagai berikut: (a) Peserta antusias dan aktif pada saat mengikuti pelatihan; (b) Peserta aktif dalam bertanya berkenaan dengan materi yang disajikan; (c) Motivasi peserta selama berlangsungnya pelatihan sangat baik; (d) Keinginan peserta yang tinggi untuk mengimplementasikan video pembelajaran yang sudah dibuat untuk pembelajaran di sekolah masing-masing. Berdasarkan hasil analisis ini dapat diketahui bahwa di abad 21 ini banyak sekali tantangan yang harus dihadapi oleh guru, maka guru wajib meningkatkan kemampuannya dan kompetensi pedagogiknya untuk menjadi guru yang profesional (Somantri, 2021). Guru dapat meningkatkan kompetensinya melalui pelatihan-pelatihan (Widyaningrum, Sondari, & Mulyati, 2019), mengikuti seminar-seminar dan pelatihan yang diselenggarakan kemdikbud (Nur, Lestari, Ilma, & Amaliah, 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. (2020). Indonesian Journal of Instructional Strategi Belajar Dan Mengajar Guru Pada Abad 21, 1, 37–46.
- Candra, F. A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS TIK DI SEKOLAH DASAR, 99–110.
- Costa, C., Alvelos, H., & Teixeira, L. (2012). The use of Moodle e-learning platform : a study in a Portuguese, 5, 334–343. <https://doi.org/10.1016/j.protcy.2012.09.037>
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2018). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar, 2(2), 48–53.
- Dodun, O., Panaite, E., Seghedin, N., Nagîț, G., Dușa, P., & Neșțian, G. (2015). Analysis of an e-learning platform use by means of the axiomatic design. *Procedia CIRP*, 34, 244–249. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2015.07.059>
- Harliawan, H. (2015). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII J SMP NEGERI 5 SINGARAJA, 3(1).
- Indrajit, R. E., & Moeloek, F. A. (n.d.). PARADIGMA PENDIDIKAN PADA ABAD KE-21.
- Nur, I., Lestari, E., Ilma, M., & Amaliah, R. (2021). Pengembangan Kompetensi Guru Abad 21 Di Masa Pandemi SD Negeri 4 Kenanga, 195–201.
- Somantri, D. (2021). ABAD 21 PENTINGNYA KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU, 18(02), 188–195.
- Widyaningrum, W., Sondari, E., & Mulyati. (2019). MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONALISME GURU DI ABAD 21 MELALUI PELATIHAN, 1(1), 35–44.