

EDUKASI PEMANFAATAN VIDEO DAN GAMES BASED LEARNING SEBAGAI INOVASI BAGI GURU DAN SUMBER BELAJAR BAGI SISWA DEMI OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID 19 DI DESA BUWIT

I Made Diarta¹⁾, Ni Putu Ayu Ary Oka²⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: madediart66@gmail.com

ABSTRAK

Covid-19 merupakan virus yang penyebarannya sangat cepat dan merupakan virus yang mematikan, untuk itu negara-negara di dunia disibukkan dalam menetapkan berbagai kebijakan sebagai upaya dalam memutus rantai penyebaran virus corona, salah satunya Indonesia. Indonesia sendiri menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diberlakukan disetiap daerah. Kebijakan tersebut menjadikan adanya perubahan-perubahan besar, seperti bidang ekonomi, bidang kesehatan, maupun bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan Kemendikbud menetapkan peraturan bahwa pendidikan di Indonesia tetap diselenggarakan, namun dengan sistem yang berbeda yaitu Study From Home (SFH). Dalam pelaksanaan pembelajaran daring memberikan tantangan tersendiri bagi pelaku pendidikan, seperti pendidik, peserta didik, Seiring dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang, saat ini banyak platform yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran daring seperti e-learning, Google Clasroom, Edmodo, Moodle. Metode yang digunakan yaitu Edukasi dan pelatihan cara pembuatan video dan games based learning, serta home visit ke rumah peserta didik secara berkala. Tujuan dari pengabdian ini untuk melatih siswa cara pembuatan video dan games based learning. Hasil kegiatan pengabdian ini yaitu Edukasi pemanfaatan video dan games based learning sebagai inovasi bagi guru berjalan secara optimal di masa pandemi covid 19 di desa Buwit

Kata kunci: Covid-19, video, games based learning

ANALISIS SITUASI

Analisis yang dilakukan merupakan upaya untuk menggali potensi dan kendala yang ada sebagai acuan penulis dalam menentukan dan merumuskan konsep awal untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat. Covid-19 merupakan virus yang penyebarannya sangat cepat dan merupakan virus yang mematikan, untuk itu negara-negara di dunia disibukkan dalam menetapkan berbagai kebijakan sebagai upaya

dalam memutus rantai penyebaran virus corona, salah satunya Indonesia. Indonesia sendiri menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diberlakukan disetiap daerah. Kebijakan tersebut menjadikan adanya perubahan-perubahan besar, seperti bidang ekonomi, bidang kesehatan, maupun bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berupaya

agar para pelaku pendidikan seperti pendidik dan peserta didik tetap bisa menyelenggarakan belajar mengajar meskipun dengan cara yang berbeda. Kemendikbud menetapkan peraturan bahwa pendidikan di Indonesia tetap diselenggarakan, namun dengan sistem yang berbeda yaitu Study From Home (SFH). Dalam pelaksanaan pembelajaran daring memberikan tantangan tersendiri bagi pelaku pendidikan, seperti pendidik, peserta didik, institusi dan bahkan memberikan tantangan bagi masyarakat luas seperti para orang tua.

Pendidik harus mencari cara bagaimana agar tetap bisa menyampaikan materi pembelajaran dan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Begitu juga peserta didik yang dituntut agar bisa menyesuaikan diri dalam situasi dan kondisi seperti saat ini, salah satunya kesiapan mental. Pelaksanaan pembelajaran daring tentunya tidak dapat terlepas dari peran teknologi. Teknologi dapat mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang, saat ini banyak platform yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran daring seperti e-learning, Google Classroom, Edmodo, Moodle, Rumah belajar, dan bahkan platform dalam bentuk video conference sudah semakin banyak diantaranya seperti Google meet, Zoom, dan Visco Webex. Namun meskipun teknologi untuk mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar sudah begitu banyak, tetap saja ditemukan

kendala dalam penerapannya.

Berdasarkan analisis observasi pertama yang dilakukan penulis pada hari kamis 25 Februari 2021, maka diperoleh beberapa informasi tentang keadaan Sekolah. Menurut informasi yang telah penulis dapat dari Kepala Sekolah SDN 2 Buwit Bapak I Nengah Santika, S.Pd Kegiatan belajar-mengajar yang semula dilakukan tatap muka berubah menjadi pembelajaran daring. Namun, pembelajaran secara daring ini kurang bisa dilaksanakan secara baik. Kendala yang dialami adalah

1. Pengajar telah menggunakan media pembelajaran online berupa google classroom dan google form, pengajar aktif menggunakan teknologi aplikasi yang dilakukan pada pembelajaran daring tersebut dengan baik, namun dirasa kurang bervariasi. Pengajar membagikan video pembelajaran yang ada di Youtube, namun terkadang beberapa sub tema pembelajaran tidak ada di youtube, dan pengajar kurang memiliki informasi dan cara membuat video pembelajaran yang menarik, terlebih beberapa guru sudah berusia lanjut sehingga cukup sulit untuk membuat video sendiri.
2. Minimnya fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran daring. Kurangnya fasilitas juga menjadi hambatan dalam suksesnya suatu pembelajaran daring. Ada beberapa siswa SD kelas 5 dan 6

yang masih belum memiliki handphone, tak jarang mereka meminjam handphone teman/orang tua nya agar bisa tetap mengikuti proses pembelajaran dan terbatasnya kuota internet.

3. Motivasi dan minat tiap peserta didik lain- lain. Siswa kelas 5 dan 6 SD belum sepenuhnya memiliki kesadaran untuk belajar sendiri, mereka masih membutuhkan pendampingan dari guru dan orang tua, dari wawancara yang juga dilakukan dengan guru wali kelas, terdapat anak yang tidak mengakses media pembelajaran online dikarenakan ram handphone yang tidak cukup, mereka sudah terlalu banyak mendownload aplikasi games online dan jarang mengumpulkan tugas dikarenakan tidak paham dengan materi.
4. Tidak semua orang tua para peserta didik memiliki kemampuan untuk mengajar anak mereka dan menggunakan teknologi ,terlebih dampak dari covid 19 ini tidak hanya pada bidang pendidikan namun ekonomi, ini berarti orang tua juga harus mencari lahan pencaharian baru akibat pemberhentian kerja, tentu disini orang tua tidak punya banyak waktu untuk selalu mendampingi dalam pembelajaran dan mengontrol anak- anak mereka. Hal ini menjadi sebuah permasalahan yang penting

mengingat peran orang tua sangat dituntut untuk mampu menjadi pendamping utama dalam pembelajaran daring.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan analisis situasi yang telah dijabarkan diatas, maka penulis mendapat beberapa rumusan masalah untuk kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang video dan games based learning oleh pendidik agar media pembelajaran lebih bervariasi dan peserta didik antusias atau tertarik untuk belajar secara daring?
2. Bagaimana cara mengajar beberapa peserta didik yang masih menggunakan hp orang tuanya, terbatasnya kuota internet dan ram yang kecil, serta ketidapahamannya dalam menyerap materi pembelajaran yang telah dibagikan oleh pendidik?

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Berdasarkan perumusan diatas dan hasil dari observasi serta wawancara yang telah dilakukan, kemudian penulis mencari solusi dengan merencanakan program kerja, diantaranya:

1. Edukasi dan pelatihan pembuatan video dan games based learning pada pendidik di SD N 2 Buwit.

2. Edukasi dan pelatihan Pembuatan akun Youtube dan Instagram SDN 2 Buwit
3. Mengirimkan video yang telah dibuat oleh pendidik, dipublikasikan di wa grup kelas atau google classroom serta youtube
4. Edukasi dan pelatihan pembuatan video dan games based learning pada pendidik di SD N 2 Buwit
5. Evaluasi terakhir kepada siswa dengan memberikan Latihan soal dengan menggunakan aplikasi word wall yakni aplikasi game based learning, sehingga anak – anak tidak merasa takut dalam mengerjakan soal namun merasa tertarik karena mereka seperti memainkan games.
6. Home visit ke rumah peserta didik secara berkala, dan edukasi pada orang tua peserta didik tentang penggunaan media online dalam belajar.

METODE PELAKSANAAN

Program kerja pengabdian masyarakat ini dilaksanakan mulai tanggal 26 Februari 2021 sampai dengan 9 April 2021 yang menggunakan metode:

1. Observasi dan Wawancara
Program ini diawali dengan observasi wawancara dengan Kepala SDN 2 Buwit serta guru kelas 5 dan 6, untuk menggali informasi-informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi mitra di masa pandemi Covid-19. Kemudian

penulis melanjutkan dengan menyusun materi mengenai topik yang akan diberikan kepada masyarakat sasaran yaitu guru, beberapa siswa kelas 5 dan 6 SDN 2 Buwit, serta wali murid. Edukasi yang diberikan lebih difokuskan mengenai pelatihan cara pembuatan video dan games based learning. Optimalisasi program ini juga dilakukan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan penyebaran covid-19.



Gambar 1. observasi wawancara dengan Kepala SDN 2 Buwit

2. Memberikan pelatihan cara pembuatan video dan games based learning
Program edukasi pembuatan video learning. dilaksanakan pada pukul 09.00 WITA. Program edukasi ini dilaksanakan pertemuan sebanyak empat kali. Pada pertemuan pertama yakni edukasi pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster, pada pertemuan di kedua yakni edukasi pembuatan

akun Youtube dan Instagram SDN 2 Buwit, pada pertemuan ketiga yaitu edukasi pembuatan video pembelajaran melalui Canva, pertemuan yang keempat adalah edukasi pembuatan games based learning melalui aplikasi Kahoot, Word wall, dan Quizizz. Kemudian untuk program home visit dilaksanakan dua kali yaitu pada minggu pertama dilaksanakan program home visit kepada 2 siswa kelas 5 SDN 2 Buwit setelah guru membuat video pembelajaran dan menguploadnya di Youtube, Whatsapp grup kelas dan Google Classroom, dan minggu kedua dilaksanakan program home visit kepada 2 siswa kelas 6 SDN 2 Buwit setelah guru membuat video pembelajaran dan menguploadnya di Youtube, Whatsapp grup kelas dan Google Classroom. Pada terakhir kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan evaluasi kepada siswa dengan memberikan Latihan soal dengan menggunakan aplikasi word wall



Gambar 2. Edukasi dan pelatihan pembuatan video melalui kine master pada pendidik di SD N 2 Buwit.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program kerja pengabdian kepada masyarakat mengenai dengan spesifikasi kegiatan yaitu Edukasi dan pelatihan cara pembuatan video dan games based learning kepada guru – guru SDN 2 Buwit serta Home visit bagi siswa yang memiliki kendala dalam pembelajaran dan edukasi bagi orang tua tentang peran dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring telah berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal pelaksanaan kegiatan. Sasaran dari program kegiatan ini yaitu 8 guru SDN 2 Buwit, 2 siswa kelas 5 SDN 2 Buwit beserta orang tua, 2 siswa kelas 6 SDN 2 Buwit beserta orang tua. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan untuk mencegah terjadinya penyebaran virus covid-19.

1. Memberikan pelatihan cara pembuatan video dan games based learning. Adapun video yang akan dibuat yakni berbasis Aplikasi Kine master dengan menggunakan green screen dan aplikasi Canva.



Gambar 3. Pelatihan Cara Pembuatan Vidio dan Game Based Learning

2. Memberikan pelatihan mengenai pembuatan games based learning berbasis word wall, kahoot, dan quizizz.
3. Membuat account youtube dan Instagram sekolah,
4. Melakukan home visit kepada peserta didik secara berkala, dan memberikan sosialisasi pada orang tua peserta didik tentang penggunaan media online dalam belajar.



Gambar 4. Melakukan home visit kepada peserta didik secara berkala

Semua kegiatan yang di rencanakan telah berjalan 100% sehingga memberi manfaat yang sangat baik bagi pendidik, peserta didik dan sekolah. Adapun faktor pendukung dalam keberhasilan pelaksanaan Edukasi pemanfaatan video dan games based learning sebagai inovasi bagi guru dan sumber

belajar bagi siswa demi optimalisasi pembelajaran di masa pandemi covid 19 di desa Buwit yaitu sebagai berikut:

- a. Partisipasi dan dukungan yang diberikan oleh Kepala Sekolah SDN 2 Buwit.
- b. Partisipasi dan dukungan yang diperoleh dari 8 guru SDN 2 Buwit, perwakilan siswa dan wali murid kelas 5 dan 6 SDN 2 Buwit.
- c. Dukungan dan bimbingan dari dosen pembimbing yang telah mengarahkan, memberikan kesempatan, serta masukan kepada penulis dalam mengembangkan kemampuannya

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini penulis mendapat tanggapan yang sangat baik dari SDN 2 Buwit, adanya dukungan dan masukan dari Kepala SDN 2 Buwit serta partisipasi dan kerjasama yang baik antara guru SDN 2 Buwit, perwakilan siswa dan wali murid kelas 5 dan 6 SDN 2 Buwit sehingga program kerja pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berkaitan dengan penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengabdian masyarakat mengenai Edukasi pemanfaatan video dan games based learning sebagai inovasi bagi guru dan sumber belajar bagi siswa demi optimalisasi pembelajaran di masa pandemi covid 19 di desa Buwit yang diselenggarakan dari tanggal 25 february 2021 sampai tanggal 9 April 2021 telah terlaksana baik dengan

spesifikasi kegiatan sebagai berikut: a) Edukasi dan pelatihan cara pembuatan video dan games based learning dan b) Home visit bagi siswa yang memiliki kendala dalam pembelajaran dan edukasi bagi orang tua tentang peran dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring.

Terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Buwit Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Dalam kegiatan ini melibatkan delapan guru, empat siswa dan wali murid. Kegiatan edukasi ini bertujuan untuk membantu pihak mitra meringankan kendala pada bidang Pendidikan dan memberikan pengalaman dalam mengajar pada jenjang sekolah dasar (SD)

Adapun saran yang dapat diberikan dari adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar yang bertemakan Edukasi pemanfaatan video dan games based learning sebagai inovasi bagi guru dan sumber belajar bagi siswa demi optimalisasi pembelajaran di masa pandemi covid 19 di desa Buwit, agar kegiatan edukasi yang telah diberikan dapat diterapkan kedepannya dalam pembelajaran oleh guru serta kegiatan home visit yang telah dilaksanakan agar diteruskan sebagai upaya peningkatan belajar bagi siswa dalam tatanan kehidupan/kebiasaan baru (new normal)

DAFTAR PUSTAKA

Hidayah, S.N., Nilatul, I., Istiqomah, D.A., 2020. Peningkatan Imunitas dengan Konsumsi Vitamin C dan Gizi Seimbang Bagi Ibu Hamil Untuk Cegah Corona di Kota Tegal. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(1), 170-174

<https://www.google.com/search?q=games+based+learning+examples&oq=games+based+learning+&aqs=chrome.3.69i57j0j69i59j0.6851j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<https://www.google.com/search?q=games+based+learning+theory&oq=&aqs=chrome.1.69i59i450l3.7902422921j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Jenewa: World Health Organization; 2020 Advice on the use of masks in the context of COVID-19. Interim guidance
Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2020, Surat Edaran Nomor HK.02.02/III/375/2020 tentang Penggunaan Bilik Desinfeksi dalam Rangka Pencegahan COVID-19

Perdana, R. C., Agustino, M. R., Hartawan, D., Suyoso, Y. A., & Sari, R. (2020). Adaptasi dan Kebiasaan Baru Human Resource Department di Masa Pandemi Covid-19. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 2(3), 201-204

Syafrida, S., & Hartati, R. (2020). Bersama Melawan Virus Covid 19 di Indonesia. SALAM:

Jurnal Sosial dan Budaya Syar-
i, 7(6), 495-508
Theopilus, Y., Thedy, Y., Clara, T.,
Johanna, R.O., 2020. Analisis
Risiko Produk Alat Pelindung

Diri (APD) Pencegah
Penularan COVID-19 untuk
Pekerja Informal di Indonesia.
Jurnal Rekayasa Sistem
Industri Vol.9 No.2