

Strategi Pemberdayaan Guru SD dalam Mengelola Pembelajaran Di Masa Pandemi melalui Sejumlah Aplikasi Android

Umi Setijowati¹, Marjuni², Sri Sami Asih³, Yuli Witanto⁴,

¹²³⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang

¹umisetijowati@mail.unnes.ac.id, ²marjuniharis@gmail.com,
³srisamiasih@mail.unnes.ac.id, ⁴Yuliw64@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Guru sebagai tenaga profesional mempunyai fungsi, peran dan kedudukan penting dalam mencapai visi pendidikan 2025, yaitu menciptakan insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Strategi pemberdayaan guru merupakan bagian penting, tidak terpisahkan dari semua usaha perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan. Tanpa pembinaan yang optimal, hasil pelatihan guru menjadi kurang berdampak terhadap optimalisasi manajemen pembelajaran di kelas, terlebih pada masa pandemi *covid-19*. Kondisi tersebut menuntut kehadiran sosok guru inovatif dan inspiratif yang sangat dirindukan peserta didik. Inovasi yang diperlukan diantaranya adalah penguasaan aplikasi pembelajaran berbasis *online*. Sejumlah aplikasi android dapat mengembangkan potensi peserta didik baik dalam meningkatkan budaya literasi maupun numerasi. Pelaksanaan program menggunakan pendekatan kolaboratif partisipatif, edukasi, kontekstual, melalui tahap sosialisasi, pendampingan, monitoring dan evaluasi. Adapun target luaran yang hendak dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah membantu terwujudnya SDM guru yang inovatif dan inspiratif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis *android*, didukung peran orang tua peserta didik yang kooperatif. Diharapkan hasil pengabdian ini dapat mendukung pembangunan program pemerintah dalam hal *Taching From Home*, merdeka belajar dan kampus mengajar dalam situasi pandemi covid-19.

Kata Kunci : aplikasi *android*, peran orang tua peserta didik, strategi pemberdayaan guru

I. Pendahuluan

Pandemi covid-19 menimbulkan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia diberbagai sektor, antara lain pendidikan, namun pemerintah berupaya agar kegiatan pendidikan di sekolah tetap berjalan meski dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). "Diharapkan guru tetap menjadi pelecut dan pembina yang memiliki kemampuan luar biasa untuk melakukan pembelajaran jarak jauh," Hal ini disampaikan Rachman (2020) Ketua Harian Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO, dalam Webinar Peringatan Hari Guru Sedunia yang disiarkan secara langsung di kanal Youtube Kemendikbud RI, Kamis (8/10/2020).

Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan Syahril (2020) mengatakan, menurut hasil survey, sebanyak 96,6 persen peserta didik kini belajar dari rumah. Unesco menyatakan, sebanyak 90 persen populasi peserta didik di seluruh dunia atau lebih dari 1,3 miliar peserta didik harus belajar dari rumah dikarenakan pandemi. Kondisi tersebut menuntut guru melakukan inovasi agar capaian pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, namun Syahril menyatakan, 53,55 persen guru-guru masih kesulitan dalam manajemen kelas, dan 48,45 persen guru-guru kesulitan menggunakan teknologi pembelajaran selama PJJ.

Profil kompetensi guru dalam menghadapi berbagai tantangan abad 21 yang mementingkan kualitas dalam segala aspek kehidupan, salah satu cirinya adalah memperhitungkan daya saing standar mutu. Menurut Halimah (2017,h.10) guru harus mampu memanfaatkan berbagai inovasi dalam ICT (*Information and Communication Technologies*) untuk memperkuat kompetensi diri dan meningkatkan kepercayaan baik dari peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, dan semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Kecakapan yang harus dimiliki guru agar tetap survive dan diperhitungkan dalam kancah kehidupan abad 21 ialah: *Work ethic; collaboration; good communication; social responsibility; critical thinking and problemsolving* (Rochman,2016,h. 57)

Berdasarkan hasil analisis situasi, guru SD di Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal belum optimal dalam membantu sekolah melaksanakan pendidikan pada masa pandemi. Terbatasnya kemampuan teknologi komunikasi menjadi kendala utama bagi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis *android*. Pembelajaran berbasis *online* menemui banyak hambatan, antara lain guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan aplikasi *whatsapp* sebagai satu-satunya media yang digunakan dalam pembelajaran masa pandemi, sehingga pembelajaran berlangsung monoton, dan menjenuhkan. Guru perlu membuat terobosan baru dalam pembelajaran. Banyak sekali aplikasi *android* yang dapat digunakan guru untuk membuat suasana belajar menyenangkan. Pembelajaran berbasis *android*, dapat menggunakan media video animasi, media interaktif menggunakan *Spring Suite*. Aplikasi tersebut dapat membuat proses belajar tidak monoton, selain sebagai media interaktif, video juga dapat menjadi solusi pembelajaran jarak jauh.

Rencana program mencakup: *Identifikasi*, meliputi pendataan peserta kegiatan yang ditentukan bersama mitra. *Pengorganisasian*, negosiasi dengan pihak terkait baik tentang waktu pelaksanaan, tempat, pembiayaan, dan materi penyuluhan. *Program pelaksanaan penyuluhan*, menggunakan pendekatan kolaboratif partisipatorik, kontekstual, dan kooperatif secara virtual dan luring dengan mengindahkan protokol kesehatan. *Program Aksi*, melalui kegiatan pemberdayaan peran guru dalam manajemen pembelajaran, aplikasi teknologi pembelajaran daring berbasis *android*, dan pemberdayaan peran orang tua peserta didik dalam memberi arahan dan dukungan belajar kepada anak di rumah yang selaras dengan program guru di sekolah. Rancangan evaluasi dalam kegiatan ini ditekankan pada proses dan hasil, dimana guru-guru dilatih secara kolaborasi melalui pemahaman konsep, games dan simulasi, kemudian dilanjutkan dengan implementasi rancangan pembelajaran berbasis *android*.

II. Pembahasan

Berdasarkan analisis situasi, dapat diidentifikasi hasil sebagai berikut:

- a. Kompetensi guru SD di wilayah Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *online* di masa pandemi covid -19 masih kurang optimal.
- b. Kurangnya arahan/dukungan dari orangtua peserta didik tentang pentingnya pembelajaran daring di masa pandemi.
- c. Pembelajaran berbasis *online* belum diimplementasikan secara optimal baik oleh guru maupun dukungan orang tua peserta didik.

Hasil tersebut masih dalam proses pemantauan dan akan ditindak lanjuti sehingga diupayakan mencapai peningkatan hasil yang signifikan. Tidak dipungkiri bahwa pemahaman yang mendalam belum tentu menjamin terlaksananya hasil pelatihan diimplementasikan dalam rutinitas keseharian, namun tetap diyakini bahwa masuknya materi ke dalam struktur kognisi para peserta kegiatan pelatihan merupakan salah satu jalan bagi manifestasinya dalam bentuk sikap dan perilaku. Hasil pengabdian Syofyan, dkk (2019), menunjukkan respon positif peserta didik terkait pembelajaran daring yakni dirasa lebih santai, menyenangkan, fleksibel, efisien, singkat, praktis, aman, mudah, hemat waktu dan tenaga. Pembelajaran dapat

dilakukan secara jarak jauh, orang tua bisa mengawasi anaknya belajar, membuat peserta didik menjadi melek teknologi, dan lebih kreatif. Namun demikian pembelajaran daring memiliki hambatan, baik dari aspek sumber daya manusia maupun sarana-prasarana. Keterbatasan jaringan, kurangnya pelatihan, kurangnya kesadaran, menjadi kendala utama khususnya peserta didik kalangan ekonomi lemah.

Pembahasan masalah dikaji melalui beberapa teori yang mendukung terlaksananya program pembelajaran berbasis *android*, sebagai suatu strategi pemberdayaan guru SD dalam mengelola pembelajaran masa pandemi covid-19 berikut ini.

1. Peran Guru pada Masa Pandemi Covid-19

Guru sebagai tenaga profesional mempunyai fungsi, peran dan kedudukan penting dalam mencapai visi pendidikan 2025 yaitu menciptakan insan Indonesia cerdas dan kompetitif. Pasal 60 Undang Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mengamanatkan, guru dalam melaksanakan tugas profesinya berkewajiban untuk: a) melaksanakan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat; b) merencanakan, melaksanakan pembelajaran, menilai, mengevaluasi hasil pembelajaran; c) meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik kompetensi berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni; d) bertindak obyektif, tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, suku, ras, kondisi fisik tertentu atau latar belakang sosio ekonomi peserta didik dalam pembelajaran; e) menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, kode etik serta nilai-nilai agama dan etika; f) memelihara, memupuk persatuan dan kesatuan bangsa.

Berdasarkan hasil analisis situasi, guru dan orang tua peserta didik belum berperan optimal dalam membantu sekolah melaksanakan pendidikan pada masa pandemi. Terbatasnya kemampuan teknologi komunikasi menjadi kendala utama dalam menunjang pembelajaran berbasis *online*, maka perlu membantu guru maupun orang tua peserta didik sekolah dasar yang akan mendampingi anak belajar di rumah. Proses pembelajaran di sekolah umumnya masih didominasi pendekatan ekspositorik, sehingga peserta didik diposisikan sebagai pemerhati ceramah guru. Strategi ekspositorik kurang memberdayakan peserta didik untuk mengembangkan

pilar pendidikan yang dicanangkan Unesco (Asma,2006,h.36) yaitu, *learning to do*, *learning to know*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Peserta didik harus diberdayakan untuk mau dan mampu berbuat melalui interaksi dengan lingkungan yang diharapkan akan mampu membangun pengetahuannya terhadap dunia sekitar, sehingga dapat membentuk kepercayaan dirinya untuk berinteraksi dengan berbagai kelompok yang beragam dimasyarakat yang akan membentuk kepribadiannya sehingga melahirkan sikap-sikap positif dan toleran terhadap keanekaragaman perbedaan hidup.

Guru pada masa pandemi covid-19 dituntut melaksanakan banyak peran tambahan: a) Memastikan tercapainya tujuan pendidikan dan pemenuhan target akademik dan non akademik, mempersiapkan materi dan hasil evaluasi pembelajaran. b) Guru juga memiliki tanggung jawab dalam memastikan keselamatan peserta didik secara fisik dan psikis. c) Memberikan penguatan aktif dan memberikan pemahaman kepada siswa guna mentaati semua protokol kesehatan. d) Dengan tetap memprioritaskan fasilitasi terhadap pembelajaran siswa, guru kini harus senantiasa memberikan dukungan emosional bagi siswa, orang tua, dan juga keluarga. e) Guru harus dapat melakukan komunikasi dan mengembangkan kerja sama yang baik dengan kepala sekolah, orang tua/keluarga peserta didik untuk membangun kepercayaan dan mendukung proses pendidikan. Kemendikbud (2020)

Profil kompetensi guru dalam menghadapi berbagai tantangan abad 21 yang mementingkan kualitas dalam segala aspek kehidupan, salah satu cirinya adalah memperhitungkan daya saing standar mutu. Menurut Halimah (2017,h.10) guru harus mampu memanfaatkan berbagai inovasi dalam ICT (*Information and Communication Technologies*) untuk memperkuat kompetensi diri, meningkatkan kepercayaan baik dari peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, dan semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Kecakapan yang harus dimiliki individu (guru) agar tetap survive dan diperhitungkan dalam kancah kehidupan abad 21 ialah: *Work ethic; collaboration; good communication; social responsibility; critical thinking and problemsolving* (Rochman,2016,h.57).

2. Peran Orang Tua Peserta Didik dalam Pendampingan Belajar pada Masa Pandemi Covid-19

Pendidikan baik di rumah, maupun di sekolah dapat dikatakan belum menggembirakan. Barnawi (2012,h.31) menyatakan, pemahaman orang tua dalam memberi pendidikan berkarakter bagi putra-putrinya masih minim. Kebanyakan orang tua tidak memedulikan dan tidak memiliki pemahaman yang baik bahwa dalam mengisi waktu belajar bersama anak merupakan bagian dalam membangun karakter anak. Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 27 mengamanatkan, masyarakat adalah kelompok warga negara Indonesia non pemerintah yang mempunyai perhatian dan peranan dalam bidang pendidikan. Masyarakat yang terdekat dengan sekolah adalah komite sekolah. Komite sekolah adalah lembaga mandiri yang beranggotakan orang tua/wali peserta didik, komunitas sekolah, serta tokoh masyarakat yang peduli pendidikan.

Hasil penelitian Putria, dkk (2020), pembelajaran berbasis *online* yang dilaksanakan di sekolah dasar Baros Kencana Sukabumi kurang efektif. Faktor penghambatnya antara lain belum semua peserta didik memiliki *handphone* dan masih banyak orang tua sibuk bekerja, sehingga ajakan Kemendikbud kepada orang tua peserta didik untuk memanfaatkan alternatif pembelajaran di kanal youtube, tidak terlaksana. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa orang tua, kendala dalam mendampingi belajar anak anantara lain: 1) ketidaksiapan orang tua menghadapi kondisi belajar anak di masa pandemi, 2) perilaku anak yang sering berubah (*mooddy*), 3) komunikasi antara guru dengan orang tua peserta didik terkait tugas belajar kurang optimal, 4) keterbatasan kemampuan orang tua dalam mengakses internet dan sarana. Hasil survei Tonoto Foundation 2020 menyebutkan 56 persen orangtua kurang sabar dan jenuh menangani kemampuan anak SD/MI maupun SMP/MTs.

Peran orang tua dalam mendampingi belajar anak di rumah pada masa pandemi adalah sebagai pendidik; fasilitator; motivator; dan direktor. Pendamping artinya orang yang menyertai dan menemani secara dekat, bersahabat, bersaudara, serta hidup bersama-sama dalam suka dan duka, bahu membahu dalam kehidupan untuk mencapai tujuan bersama. Pendamping peserta didik selama PJJ adalah orang tua. Pendampingan belajar dapat diartikan keterlibatan atau peran orang tua untuk

memberi dukungan dalam memfasilitasi dan memantau belajar peserta didik di rumah. Tujuan pendampingan belajar diantaranya adalah: 1) membantu belajar anak jika mengalami kesulitan, 2) memotivasi anak untuk bersemangat belajar 3) memantau perkembangan belajar, dan 4) memfasilitasi sarana prasarana yang dibutuhkan dalam proses belajar. Tips mendampingi belajar anak pada masa pandemi covid-19 adalah: 1) Menanamkan pondasi yang kuat sejak dini dengan menanamkan nilai-nilai agama, kedisiplinan, dan pantang menyerah, 2) Menggunakan kata-kata yang tepat dalam menjelaskan sesuatu kepada anak, 3) Tumbuhkan suasana produktif, 4) Membuat jadwal belajar bersama anak dan komitmen untuk disiplin melaksanakannya, 5) Lebih sabar dalam mendampingi anak belajar jarak jauh, 6) Fleksibel artinya walaupun sudah terjadwal, namun kondisional, 7) Memfaatkan waktu untuk berdiskusi bersama anak terkait materi ajar dan untuk meningkatkan analisis penalaran ana (Husni,2020).

Solusi yang ditawarkan dalam melaksanakan suatu program kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah menjalin kerjasama yang baik antara unsur yang terkait, untuk mengatasi masalah guru dalam mengelola pembelajaran berbasis *online*, dan kesulitan orang tua peserta didik dalam mendampingi belajar anak di rumah. Sejumlah aplikasi berbasis *android* yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran antara lain: *KineMaster*, *Filmorago*, *InShot*, *Viva Video*, dan *Flixpress*. [7] Home/Pelatihan Guru (2021) ***KineMaster***, adalah salah satu aplikasi untuk editing video yang sudah sangat populer. Untuk menggunakannya, tinggal mencari aplikasi tersebut di *Google Play*, untuk pengguna *android* menggunakan kata kunci '*KineMaster*', maka aplikasi tersebut akan muncul paling atas. Setelah itu, tinggal memasang di gawai dan langsung bisa menggunakannya. ***Filmorago***, untuk menggunakan aplikasi ini, tinggal memasukkan video yang telah direkam. Lalu di masukkan dalam aplikasi, untuk melakukan berbagai modifikasi sesuai keinginan. ***InShot***, aplikasi *inshot* juga tak kalah populernya dengan aplikasi edit video tersebut di atas. ***Viva Video***, bisa menjadi alternatif ketika sedang mencari aplikasi berbasis *android* untuk keperluan editing video pembelajaran. Aplikasi ini bisa menggunakan berbagai fitur seperti menambahkan efek warna pada video, menambahkan teks, memasukkan gambar, menambah audio dan lain sebagainya. ***Flixpress***, aplikasi ini dapat digunakan langsung melalui *website* sehingga tidak

perlu memasang aplikasi tambahan pada *handphone*. Aplikasi *android* tersebut dipadukan dan disesuaikan dengan kondisi guru sebagai suatu strategi mengatasi masalah dalam pembelajaran berbasis *online*. Aplikasi *android* dipadukan dan lebih difokuskan pada pembuatan video pembelajaran yang menarik.

Keterlibatan antara guru di sekolah dan orang tua dalam hal mendidik sangat dianjurkan, maka orang tua peserta didik juga dijadikan khalayak sasaran dalam pengabdian ini agar tidak terjadi perbedaan prinsip dan lebih intens dalam membimbing belajar anak. Beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua untuk membantu meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi anak antara lain: 1). Pandulah anak memahami instruksi lisan dari tayangan program dengan cara meminta anak mengulanginya. Orang tua perlu mengajukan pertanyaan kepada anak tentang kata-kata yang belum dipahami, lalu membantu menjelaskannya. Setelah anak mengerti, mintalah anak untuk membuat kalimat dari kata-kata tersebut. 2). Khusus untuk instruksi/pertanyaan tertulis, mintalah anak membaca kembali instruksi tersebut. 3). Bimbing anak untuk menyampaikan pendapatnya dengan melakukan diskusi. 4). Perhatikan bagaimana susunan kalimat yang dibuat anak. 5). Bantu anak agar bisa menyampaikan gagasan dengan kalimat yang benar dan runut. 6). Orang tua harap mengarahkan anak agar bisa mengemukakan pendapatnya lewat diskusi. Mintalah anak untuk menyampaikan gagasan lisan, jika memungkinkan bisa direkam. 7). Untuk tugas tertulis, bantulah anak menulis baris demi baris tugasnya (kemdikbud.go.id/2020).

3. Strategi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Masa pandemi covid 19 akibat dari merebaknya virus corona yang cepat menyebar dan mudah menular. Upaya untuk memutus rantai penyebaran virus, setiap orang harus menerapkan 5 M (memakai masker, mencuci tangan pakai sabun dan air mengalir, menjaga jarak, menghindari kerumunan serta membatasi mobilsasi dan interaksi). Surat Edaran Menteri Pendidikan Kebudayaan nomor 4 tahun 2020 menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan dilaksanakan dari rumah masing-masing melalui internet. Kondisi ini menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, tanpa mengurangi kualitas pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Pembelajaran jarak jauh/daring dapat dilakukan melalui dua cara, baik interaktif maupun non interaktif. Interaktif dapat melalui

aplikasi online video conference, zoom meeting, microsot team, google meet, dan lain-lain. Non interaktif misalnya guru membuat video pembelajaran kemudian peserta didik melihat video tersebut.

Di masa pandemi, pembelajaran dapat dilakukan secara online/daring maupun luring dengan menerapkan protokol kesehatan. Strategi pembelajaran masa pandemi dapat menggunakan beberapa model atau metode, antara lain: (1) *Project Based Learning*; (2) *Daring Method*; (3) *Luring Method* (4) *Home Visit Method* (5) *Blended Learning*. *Project based learning* memiliki tujuan utama untuk memberi pelatihan kepada peserta didik bagaimana berkolaborasi, gotong royong, dan empati dengan sesama. Mendikbud menyatakan, *project based learning* sangat efektif diterapkan untuk mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi. Di masa pandemi PBL cocok bagi pelajar yang berada di zona kuning atau hijau. Metode daring juga bisa mengantasi permasalahan yang terjadi selama pandemi berlangsung. Peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas, membuat konten dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar rumah maupun mengerjakan seluruh kegiatan belajar melalui sistem online. Pembelajaran daring cocok diterapkan bagi peserta didik yang berada di kawasan zona merah. Pembelajaran yang dilakukan di luar jaringan, tentu harus memperhatikan zonasi dan protokol kesehatan yang berlaku. Peserta didik dapat dibelajarkan dengan cara bergiliran (*shift model*) untuk menghindari kerumunan. Metode ini dirancang untuk menyiasati penyampaian kurikulum bagi guru maupun peserta didik yang kurang memiliki sarana prasarana pendukung sistem daring. Kegiatan pembelajaran ini dapat divariasikan dengan *home visit*. *Home visit* merupakan salah satu opsi saat pandemi. Pengajar mengadakan *home visit* di rumah pelajar dalam waktu tertentu. *Home visit* cocok untuk pelajar yang kurang memiliki kesempatan mendapatkan perangkat teknologi yang memadai. Materi pelajaran dan tugas latihan dapat terlaksana dengan baik, namun kurang efisien dari segi waktu dan tenaga. Adapun *blended learning* merupakan model yang menggunakan dua pendekatan, yaitu menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka melalui *video converence*. Jadi, meskipun pelajar dan pengajar melakukan pembelajaran jarak jauh, namun keduanya masih dapat berinteraksi satu sama lain. Selanjutnya untuk

memperlancar kegiatan pembelajaran berbasis *android* dapat menggunakan media video interaktif.

4. Cara Membuat Media Video Pembelajaran

Beberapa cara sederhana dalam membuat video pembelajaran yang menarik, adalah melalui tahapan: (1) Membuat Konsep Video (2) Mengedit Video (3) Mengevaluasi Video yang Telah Dibuat (4) Mencari Bahan Video untuk Digabungkan.

Sebelum memutuskan untuk membuat video pembelajaran yang akan membuat antusiasme peserta didik dalam belajar, ada baiknya untuk menyusun konsep terlebih dahulu. Konsep akan menentukan keberhasilan dari video yang akan dibuat. Kalau video dibuat asal-asalan materi tidak akan tersampaikan dengan baik, perlu diingat bahwa tidak semua materi bisa dibuat dalam bentuk video. Jadi sebelum mengajar harus seleksi materi terlebih dahulu. Konten pembelajaran dengan video membutuhkan dedikasi tinggi. Beberapa aplikasi edit video bisa digunakan seperti *Adobe Premiere CS6*. Setelah video pembelajaran siap tayang, hendaknya jangan langsung digunakan, tapi perlu melakukan evaluasi dan proses editing. Setelah melalui evaluasi dan edit beberapa kali barulah media bisa digunakan.

Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan mencari bahan video untuk membuat media dengan cara menggabungkan beberapa video yang sudah ada, misalnya percobaan yang ada di youtube. Kalau ingin video orisinal, bisa membuat sendiri dan mencari bahan yang dibutuhkan. Asal memiliki konsep yang baik, video akan mudah untuk dibuat. Adapun langkah-langkah pembuatan video pembelajaran berbasis android adalah sebagai berikut.

- 1) Menulis Skenario; a) Menyiapkan skenario video pembelajaran. Tulis ringkasan materi bahan ajar yang nantinya bisa dibacakan di depan kamera. b) Menyiapkan media /alat peraga yang akan digunakan termasuk tripod jika diperlukan. c) Menyiapkan materi PPT pendukung pembelajaran pada laptop. d) Menyiapkan file-file pendukung, seperti gambar audio.
- 2) Proses Rekaman; a) Lakukan proses perekaman sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disiapkan. Gunakan layar hijau atau tembok berwarna hijau. Latar belakang hijau ini akan diganti dengan latar yang diinginkan melalui

teknik *croma key*. Perekaman dilakukan menggunakan HP, kamera DSLR, atau *camcorder/handycam*. Gunakan tripod, agar menghasilkan gambar yang lebih stabil/tidak goyang. b) Merekam PPT di slide show di layar komputer, sehingga menjadi file video. c) Menyimpan file hasil rekaman, rekaman PPT dalam bentuk video, dan file-file pendukung untuk menggambarkan atau ilustrasi dalam satu folder untuk memudahkan pengeditan.

- 3) Proses Editing Video; a) Membuka aplikasi editing video pada *android* (Kinemaster). b) Siapkan project baru dengan rasio 16:9. c) Buat *clips opening* video, misalnya menuliskan judul video pembelajaran. Tambahkan musik pembukaan yang sesuai. d) Menampilkan clips narasi pembukaan oleh guru. e) Menampilkan clips narasi materi utama dalam video. f) Menampilkan clips evaluasi dan g) Menampilkan clips penutup. Lakukan *preview* video, sebelum disimpan.
- 4) Simpan Video; Proses simpan video, dikenal dengan *eksport* atau *rendering*. Pilih resolusi yang cukup. Semakin kualitasnya bagus atau resolusinya tinggi, makan file akan semakin besar.
- 5) Share atau unggah video ke media *youtobe* atau Instagram; Jika filenya kecil, bisa diunggah langsung ke grup WA peserta didik dari kelas yang menjadi sasaran belajar. Ulasan tentang konten pembelajaran dengan video, adalah bahwa video menarik perhatian peserta didik, tidak membosankan dan pemahaman terhadap suatu materi dapat meningkat secara signifikan.

III. Penutup

Terbatasnya kemampuan teknologi komunikasi menjadi kendala utama bagi guru dalam menunjang pembelajaran berbasis *android*, maka pembinaan kompetensi guru perlu terus-menerus dilakukan, agar pendidikan di Indonesia meningkat menjadi lebih berkualitas. Strategi pemberdayaan guru merupakan bagian penting, tidak terpisahkan dari semua usaha perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan. Kehadiran sosok guru yang inovatif dan inspiratif sangat dirindukan peserta didik. Keterpaduan antara kecerdasan, keragaman inovasi dalam pembelajaran menjadi sumber inspirasi kehidupan peserta didik yang menjadi tolok ukur keberhasilan pembelajaran berbasis *online*. Berbagai alternatif

platform dapat digunakan dalam pembelajaran daring, guru, peserta didik, dan orang tua peserta didik diharapkan terus melakukan penyesuaian seiring dengan berjalannya waktu. Sarana prasarana sekolah, kemampuan guru, serta ketersediaan alat yang menunjang menjadi masalah tersendiri dalam penerapan pembelajaran berbasis *android*.

Rekomendasi ke depan, dibutuhkan adanya komunikasi yang efektif dan efisien, kolaborasi untuk membangun jaringan kerja sama, dan koordinasi yang lebih baik, agar memiliki kecakapan menjalankan tugas secara teratur untuk memperkuat kompetensi diri dan meningkatkan kepercayaan baik dari peserta didik, orang tua peserta didik, masyarakat, dan semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Kecakapan yang harus dimiliki guru agar tetap survive dan diperhitungkan dalam kancah kehidupan abad 21 adalah: *Work ethic; collaboration; good communication; social responsibility; critical thinking and problemsolving*.

Daftar Pustaka

- Aqib, Zaenal. (2012). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asma Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas. Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan
- Barnawi. M. Arifin. (2012). *Strategi dan Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas (2005). *Undang-Undang RI No.14 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Halimah, Leli. (2017). *Ketrampilan Mengajar sebagai Inspirasi untuk Menjadi Guru yang Excellent di Abad Ke-21*. Bandung: Refika Aditama.
- Home / Pelatihan Guru. (2021). *Aplikasi Android Gratis yang Memudahkan Guru Membuat Video Pembelajaran*. Online tersedia di <https://www.google.com/search?q=aplikasi+berbasis+android&oq=aplikasi+berbasis+Android&aqs=chrome.0l3j0i22i30l3j69i60j69i61.4110j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8> diakses 27 Februari 2021.
- Husni, A Dkk (2020) *Buku Panduan dan Materi Pengasuhan Anak Sekolah Dasar Oleh Orang Tua di Masa PJJ*. Pekalongan: Dinas Pendidikan Pekalongan.

- Kemendikbud. (2020). *Peran dan Tuntutan Kompetensi Guru di Masa Pandemi*. Online Tersedia di <https://www.kompas.com/edu/read/2020/10/08/11353067/ini-peran-dan-tuntutan-kompetensi-guru-di-masapandemi?page=all>. Diakses 3 Februari 2020.
- Putria, Hilna. Maula, Luthfi, Hamdani. Uswatun, Din, Azwar. (2020). *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4. Online Tersedia di <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/460/pdf>. Diakses tanggal 3 februari 2021.
- Rachman, Arief. *Peringatan Hari Guru Sedunia Saat Pandemi*. siaran langsung di kanal Youtube Kemendikbud. Tersedia di <https://www.kompas.com/edu/read/2020/10/08/113530671/ini-peran-dan-tuntutan-kompetensi-guru-di-masa-pandemi?page=all>. Diakses 3 Februari 2021.
- Rochman, Gunawan. (2016). *Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru. Menjadi Pendidik yang Dicintai dan Diteladani Siswa*. Bandung: Nuansa
- Syahril, Iwan. (2020). *Guru Belajar Seri Masa Pandemi Covid-19*. Online Tersedia di <https://www.kompas.com/edu/read/2020/09/30/132847271/kemendikbud-luncurkan-program-guru-belajar-bantu-guru-laksanakan-pjj> Diakses 3 Feb 2021.
- (2019) <https://primaindisoft.com/blog/4-cara-mudah-membuat-media-pembelajaran-video-yang-menarik/#.YICjIVUzbIU>