

PENGARUH PELATIHAN MEDIA VIDEO TERHADAP PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DI SD NEGERI BARA-BARAYA 1 KOTA MAKASSAR

Nuranisa¹⁾, Citra Rosalyn Anwar²⁾, Pattaufi³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

² Nama Fakultas, nama Perguruan Tinggi (penulis 2)

Email: penulis_1@abc.ac.id, penulis_2@cde.ac.id (STYLE: JTEKPEND – AFILIASI)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu mengukur kompetensi awal guru dalam membuat media video, mendeskripsikan gambaran pelaksanaan pelatihan media video, dan mengetahui apakah terdapat pengaruh pelatihan media video terhadap kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pelatihan media video terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar. Sampel pada penelitian ini sebanyak 10 guru dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test*. Berdasarkan hasil analisis data dan uji *t-test* maka diperoleh nilai rata-rata kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran di SD Negeri Bara-Baraya 1. Setelah pelaksanaan pelatihan media video lebih tinggi dibanding sebelum pelaksanaan pelatihan media video. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan media video menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar.

Kata kunci: Pelatihan Media Video, Kompetensi Guru, dan Media Pembelajaran.

ABSTRACT

The aim of this research is to measure teachers' initial competence in making video media, describe the implementation of video media training, and find out whether there is an influence of video media training on teacher competence in making learning media at SD Negeri Bara-Baraya 1, Makassar City. This research is a quasi-experimental research which aims to determine whether there is an effect of video media training on increasing teacher competence in creating learning media at SD Negeri Bara-Baraya 1 Makassar City. The research location was carried out at SD Negeri Bara-Baraya 1, Makassar City. The sample in this study was 10 teachers using purposive sampling techniques. Data collection techniques use observation techniques, questionnaires and documentation. Data analysis uses data analysis using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis with hypothesis testing using the *t-test*. Based on the results of data analysis and *t-test*, the average value of teacher competency in creating learning media at SD Negeri Bara-Baraya 1 was obtained. After the video media training was implemented, it was higher than before the video media training was implemented. The results of this research show that video media training using the *Wondershare Filmora* application has a positive and significant influence on increasing teacher competence in creating learning media at SD Negeri Bara-Baraya 1 Makassar City.

Keywords : Video Training Media, Teacher Competency, and Learning Media

1. PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi menyebabkan tidak adanya jarak serta batasan antara satu orang dengan orang lain, kelompok satu dengan kelompok lain, serta antara negara satu dengan negara lain. Industri 4.0 sebagai fase revolusi Teknologi yang sangat berpengaruh dalam perubahan cara beraktivitas manusia dari pengalaman hidup sebelumnya. Revolusi ini mengharuskan manusia memiliki kemampuan untuk memprediksi masa depan yang berubah begitu cepat. Salah satu tantangan yang dihadapi industri 4.0 yaitu dalam dunia pendidikan ialah inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh Sumber Daya Manusia, dalam hal ini guru, memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0 sehingga dapat berperan penting meningkatkan mutu pembelajaran.

Sistem pendidikan harus mau mengadakan inovasi yang menyeluruh artinya semua perangkat dalam sistem pendidikan memiliki peran dan menjadi faktor yang begitu berpengaruh dalam keberhasilan sistem pendidikan. Dari pembuat kebijakan, guru, murid, kurikulum, dan semuanya memiliki peran penting. Maka dari itu semuanya disatukan dalam sebuah sistem yaitu teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan dapat mengubah cara pembelajaran konvensional menjadi nonkonvensional.

Teknologi pendidikan seringkali diasumsikan sebagai persepsi yang mengarah semata-mata pada masalah elektronika atau peralatan teknis saja, padahal teknologi pendidikan memiliki pengertian yang sangat luas salah satunya yaitu memfasilitasi belajar melalui proses merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi sumber-sumber belajar. Peserta didik sudah terbiasa dengan arus informasi dan teknologi. "Menunjukkan bahwa sebagai penjaga terdepan dalam dunia pendidikan, guru harus meng-upgrade kompetensi agar benar-benar siap dalam menghadapi Era Pendidikan 4.0". (Aspi, 2022:70).

Kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi berbagai aspek, tidak lain yaitu dalam dunia pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting, baik dalam segi proses maupun pembelajarannya, yang mana telah tercantum dalam UU. No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (2), bahwa "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman" (Mendikbud, 2003). Berdasarkan teori dan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan serta sangat dibutuhkan sebagai usaha mengembangkan potensi guru dan peserta didik.

Keberadaan teknologi pendidikan nyatanya memiliki peran yang mampu meningkatkan produktivitas pendidikan yang sekarang sehingga mempercepat laju tahapan belajar, membantu pendidik memaksimalkan waktu belajar dengan baik sehingga dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar dengan memperluas jangkauan penyajian materi. Kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan media yang dapat mendukung penyerapan informasi sebanyak-banyaknya. Seiring dengan perkembangan zaman, maka teknologi pendidikan berperan penting sebagai sarana untuk mendapatkan sumber pembelajaran sebanyak-banyaknya yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. "Penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikir". (Selwyn,2011:97). Perkembangan teknologi di dunia pendidikan saat ini berpengaruh penting dalam peningkatan kualitas belajar peserta didik serta dapat mempermudah guru dalam pembuatan media pembelajaran.

Keberadaan teknologi pendidikan nyatanya mampu meningkatkan produktivitas pendidikan yang sekarang serta dapat mempercepat laju tahapan belajar, membantu pendidik memaksimalkan waktu belajar dengan baik sehingga dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar dengan memperluas jangkauan penyajian materi serta data yang lebih konkrit. (Susanti., 2013).

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi adalah *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* adalah perangkat lunak yang hadir dengan tampilan intuitif untuk mengedit video dengan mudah. Video editing sederhana dengan

tampilan yang agak elegan dalam kesederhanaannya. Perangkat lunak yang dirancang sederhana, ketika kita melihat tampilan utama Wondershare Filmora, kita akan langsung tahu cara menggunakannya. Cukup klik dan seret dan lepas. Pengeditan video berbasis garis waktu membuat semua tugas jadi lebih mudah. Dengan fitur yang cukup lengkap, kita dapat dengan mudah menambah dan mengeditnya sesuai keinginan.

Manfaat Penggunaan Wondershare Filmora dalam Pembelajaran yaitu mempermudah proses pembelajaran dalam penyampaian materi, membuat bahan pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya gambar animasi, video, atau audio serta berbagai macam template, desain dan stiker yang disediakan *wondershare filmora*, bahan pembelajaran yang berupa soft file dapat kita bagikan dengan mudah, materi pembelajaran dapat menjadi lebih mudah dipahami oleh audiens, materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran menjadi lebih jelas dengan adanya gambar, video atau audio.

Berdasarkan hasil observasi awal dan berdiskusi dengan kepala sekolah serta guru-guru di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar pada bulan Februari 2022, bahwa guru sudah menggunakan media. Hal ini berdasarkan dengan hasil wawancara oleh salah satu guru, dimana peneliti menanyakan bagaimana proses pembelajaran di sekolah tersebut dan apakah sudah menggunakan media video pada proses pembelajaran. Guru tersebut mengatakan bahwa proses pembelajaran saat ini sudah menggunakan media video, akan tetapi mayoritas guru menggunakan video yang sudah ada serta penggunaan media tersebut masih sangat terbatas dan bahkan ada beberapa guru yang sama sekali belum menggunakan media video dalam proses belajar mengajar karena keterbatasan pengetahuan serta keterampilan dalam membuat sebuah media video, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan cenderung membosankan". Oleh karena itu kepala sekolah serta guru-guru menyarankan agar para guru di sekolah tersebut diberikan pelatihan media video pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas guru membutuhkan pelatihan untuk menambah kemampuannya dalam membuat media, maka perlu diadakan sebuah pelatihan media kepada guru, agar dapat menjadi fasilitator yang baik, serta guru diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan dalam pembuatan media video sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik. Salah satu media yang efisien digunakan pada proses pembelajaran saat ini adalah media *Wondershare Filmora*, mengingat media tersebut merupakan media yang cukup mudah untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran, terlebih di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar yang sudah melakukan proses pembelajaran secara tatap muka dengan tetap menerapkan protokol kesehatan.

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar, baik berupa alat ataupun bahan mengajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan interaksi dalam proses belajar mengajar

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat membantu proses transfer materi pelajaran dengan baik, menarik perhatian peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat memotivasi mereka. Arsyad (2011) menegaskan bahwa proses pembelajaran dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambah alat bantu atau media, seperti media audio-visual, cetak, proyektor, film, permainan, dan sebagainya.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk membantu proses pembelajaran yang memiliki banyak fungsi. Menurut Levie & Lentz (Giri, 2021) terdapat empat fungsi media pembelajaran, yaitu, sebagai berikut :

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik perhatian siswa untuk

berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan gambar atau visual yang ditampilkan pada teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif media visual terlihat pada tingkat antusias siswa ketika belajar atau membaca teks yang memiliki bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan pernyataan bahwa untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengetahui informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta lebih memudahkan siswa untuk memahami isi materi yang disampaikan. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution (Nurrita, 2018) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi melalui kata-kata pendidik, siswa tidak bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lainnya.

Menurut Asyhar (2012: 44) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut.

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui alat indra penglihatan atau hanya dapat dilihat melalui mata saja, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar, kreativitas, motivasi, serta prestasi belajar siswa. Disamping itu media audio adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui alat indra dengar atau hanya dapat didengar saja, sehingga

siswa mampu memusatkan lebih perhatian serta melatih daya analisis, dan mampu merangkum dan mengingat kembali informasi yang disampaikan. Media Audio-Visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui indra penglihatan dan indra pendengaran, karena media ini adalah penggabungan antara media visual dan media audio sehingga menjadi salah satu sarana alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengoptimalkan pembelajaran, dan mampu menampilkan objek yang sulit dihadirkan di kelas. Sedangkan multimedia adalah media yang dapat melibatkan beberapa jenis media sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran.

2. Media Video Wondershare Filmora

Wondershare Filmora adalah perangkat lunak yang hadir dengan tampilan intuitif untuk mengedit video dengan mudah. Video editing sederhana dengan tampilan yang agak elegan dalam kesederhanaannya. Perangkat lunak yang dirancang sederhana, ketika kita melihat tampilan utama *Wondershare Filmora*, kita akan langsung tahu cara menggunakannya. Cukup klik dan seret dan lepas. Pengeditan video berbasis garis waktu membuat semua tugas jadi lebih mudah. Dengan fitur yang cukup lengkap, kita dapat dengan mudah menambah dan mengeditnya sesuai keinginan.

Perangkat lunak pengeditan video ini kompatibel dengan semua format video, gambar, dan audio populer sehingga Anda dapat menambahkan media ke hampir semua proyek. *Filmora* memiliki ratusan efek transisi dan share media sosial populer, jadi jika kita selesai mengedit video, kita bisa langsung mengeksportnya dan mengirimkannya ke akun media sosial kita. Mungkin sisi negatifnya adalah kesederhanaannya menyulitkan penyunting pro untuk mengembangkan proyek. Namun, *Wondershare Filmora* masih layak jika kita tidak ingin direpotkan dengan alat yang membingungkan.

3. Pelatihan

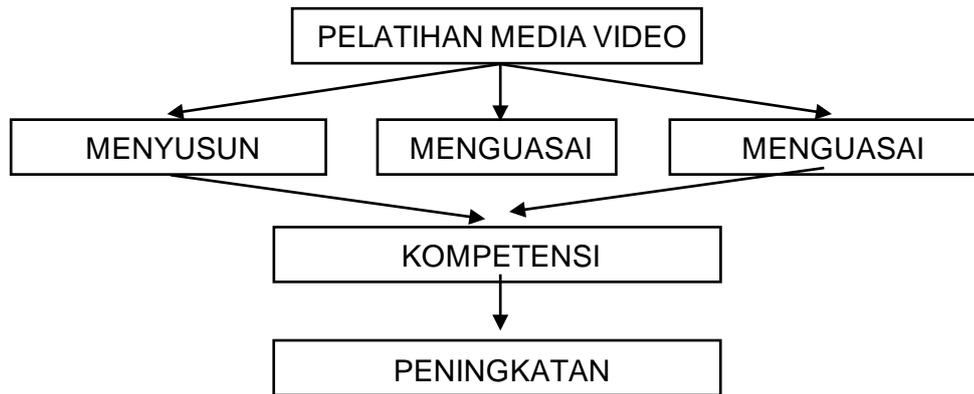
Menurut Mathis (V. Rudhaliawan dkk 2017:2), "Pelatihan adalah suatu proses dimana orang-orang mencapai kemampuan tertentu untuk membantu mencapai tujuan organisasi". Oleh karena itu, proses ini terikat dengan berbagai tujuan organisasi, pelatihan dapat dipandang secara sempit maupun luas. Secara terbatas, pelatihan menyediakan para pegawai dengan pengetahuan yang spesifik dan dapat diketahui serta keterampilan yang digunakan dalam pekerjaan mereka saat ini.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah suatu proses dimana di dalamnya terjadi suatu kegiatan melatih atau mengembangkan suatu keterampilan dan pengetahuan kepada diri sendiri atau orang lain yang terkait dengan kompetensi tertentu yang dianggap perlu dikembangkan. Jadi pelatihan perlu dilakukan untuk mengasah keterampilan baru ataupun bakat baru yang dimiliki seseorang yang nantinya dapat diajarkan kepada orang lain.

Tujuan pelatihan dapat diklasifikasikan, selain pada pengembangan kompetensi, juga pada tiga ranah: perubahan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku guru. Serangkaian pelatihan tersebut bertujuan meningkatkan dan mengembangkan kompetensi mereka, baik kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, dan profesional. Keempat kompetensi ini terintegrasi dalam kinerja guru.

B. Kerangka Pikir

Penelitian ini ingin mengetahui pengaruh pelatihan media video terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

3. METODE

Penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (Kusumastuti, 2020), penelitian kuantitatif merupakan metode, untuk menguji teori dengan cara meneliti hubungan antar variabel, biasanya diukur dengan menggunakan instrumen penelitian sehingga data yang diperoleh terdiri atas angka-angka yang dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistis. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimen semu (*quasi eksperiment*) jenis metode eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok perlakuan dan tidak menggunakan kelompok kontrol.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dilaksanakan pada suatu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembandingan ataupun kelompok kontrol. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Angket dan Dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar berjumlah 15 guru. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah media video Wondershare Filmora. Populasi pada penelitian ini berjumlah 15 orang, sedangkan sampel penelitian ini adalah guru sebanyak 10 orang yang dipilih berdasarkan tujuan penelitian atau menggunakan teknik *sampling purposive*.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t-test yaitu untuk mengetahui apakah ada dampak pelatihan media video terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Awal Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran

Gambaran kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang diperoleh dari angket kompetensi guru yang mengidentifikasi kondisi awal yaitu 100% guru menjawab bahwa media presentasi merupakan media yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terdapat 100% guru menggunakan media video dalam proses pembelajaran. 70% guru menjawab bahwa media video yang digunakan merupakan hasil karya sendiri, 80% guru menjawab sudah mahir memilih ukuran, mode dan memasukkan file gambar dari video di aplikasi *Wondershare Filmora* untuk membuat video pembelajaran, 90% guru sudah mengenal fitur-fitur aplikasi *Wondershare Filmora* untuk membuat video pembelajaran, 80% guru mahir mengganti background atau latar belakang dalam membuat

video pembelajaran, 90% mahir mengedit di aplikasi *Wondershare Filmora* untuk membuat video pembelajaran, serta 100 % guru sudah mahir dalam menyimpan hasil video pembelajaran yang telah diedit pada aplikasi *Wondershare Filmora*.

Terdapat 90% guru yang telah mampu menginstal aplikasi *Wondershare Filmora* dan 10% menyatakan bahwa belum mampu menginstal aplikasi *Wondershare Filmora*. Terdapat 70% peserta pelatihan yang mampu mengoperasikan aplikasi *Wondershare Filmora* namun, terdapat 30% peserta pelatihan yang belum mampu mengoperasikan aplikasi *Wondershare Filmora* sehingga tentunya dengan adanya pelatihan ini maka akan meningkatkan kompetensi guru. Terdapat 40% peserta pelatihan yang mampu membuat bahan ajar yang kreatif di *Wondershare Filmora*, dan 60% peserta belum mampu memasukkan video ke dalam aplikasi *Wondershare Filmora*.

Terdapat 80% Peserta pelatihan mampu menggunakan fitur-fitur aplikasi *Wondershare Filmora*, sedangkan terdapat 20% yang tidak mampu. Terdapat 70% peserta yang mampu mengganti *background* pada aplikasi *Wondershare Filmora* sedangkan terdapat 30% yang tidak mampu. Terdapat 60% Peserta pelatihan yang mampu mengedit tulisan yang ada pada aplikasi sedangkan yang tidak mampu memiliki persentase 40%. Terdapat 80% peserta pelatihan yang mampu memasukkan Foto ke dalam aplikasi *Wondershare Filmora* sedangkan yang tidak mampu memasukkan Foto dalam aplikasi memiliki jumlah persentase sebesar 20%.

Terdapat 60% peserta pelatihan yang mampu menambahkan efek transisi pada aplikasi sedangkan 40% peserta tidak mampu. Terdapat 80% peserta pelatihan yang mampu memasukan video ke dalam aplikasi *Wondershare Filmora*, sedangkan yang tidak mampu memiliki jumlah persentase sebesar 20%. Terdapat 80% peserta pelatihan yang mampu memasukkan audio ke dalam aplikasi *Wondershare Filmora*, sedangkan yang tidak mampu sebesar 20%. Terdapat 40% peserta pelatihan yang mampu menghilangkan efek suara pada aplikasi, sedangkan terdapat 60% yang tidak bisa. Terdapat 80% peserta pelatihan yang mampu mengekspor hasil video editing sedangkan yang tidak mampu memiliki persentase sebesar 20%.

2. Gambaran Pelaksanaan Pelatihan Media Video

Pada aktifitas kegiatan pelatihan media video yang berjumlah 10 guru terlihat antusias mulai dari pengenalan, penyampain tujuan pelatihan, penyampain materi, tanya jawab tentang materi, melakukan praktek yang sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada media video yang disajikan dan masih terlihat banyak peserta yang masih bingung dalam memahami fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Wondershare Filmora*. Setelah berlangsungnya kegiatan pelatihan pada jam pertama guru sudah mulai memahami aplikasi *Wondershare Filmora* setelah diberikan penjelasan mengenai materi *Wondershare Filmora* dan masuk pada sesi jam kedua untuk peserta pelatihan diberikan praktek pada sesi ini guru antusias untuk membuat media video yang menarik dan menunjukkan hasil dari mediana masing-masing.

Pelaksanaan pelatihan media video terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang menggunakan *Wondershare Filmora* dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan menjadikan guru sebagai peserta pelatihan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 8 September 2023 pukul 13.00 – 15.00 WITA. Pertemuan pertama ini dilakukan dengan memberikan soal *Pretest*, kemudian guru diberikan materi mengenai aplikasi *Wondershare Filmora*.

Pertemuan pertama berlangsung selama 180 menit atau tiga jam pelajaran yang terdiri atas:

- 1) Kegiatan awal berlangsung 15 menit untuk mengerjakan soal *Pretest* yang dibagikan secara langsung sebelum diberikan perlakuan. Sebagian guru mengalami kesulitan untuk menjawab soal *Pretest*. Hal ini disebabkan karena materi belum diberikan sebelumnya dan ini menjadi tolak ukur seberapa besar pengetahuan mereka tentang materi yang diajarkan.

- 2) Kegiatan inti berlangsung selama 155 menit yaitu pemberian materi tentang membuat media video berbasis *Wondershare Filmora* yang dibawakan oleh Muhammad Akbar Akhmad., S.Pd selaku Instruktur (pemateri) pada pelatihan tersebut.
- 3) Kemudian kegiatan akhir berlangsung 10 menit yang digunakan untuk merefleksi kegiatan dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi pelatihan yang telah dilaksanakan.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 9 September 2023 pada pukul 10.00 – 12.00 WITA berlangsung selama 180 menit atau tiga jam pelajaran yang terdiri atas:

- 1) Kegiatan awal berlangsung 10 menit.
- 2) Kegiatan inti berlangsung 155 menit yang digunakan untuk memberikan materi lanjutan tentang membuat media video berbasis *Wondershare Filmora* sekaligus praktek yang didampingi langsung oleh instruktur dan beberapa rekan dari mahasiswa peneliti pada pelatihan tersebut.
- 3) Kegiatan akhir berlangsung 15 menit untuk mengerjakan soal *Posttest* yang dibagikan secara langsung sebelum berakhirnya pelatihan dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi pelatihan serta praktek yang telah dilaksanakan.

3. Dampak Pelatihan Media Video

Gambaran kemampuan peserta dalam membuat media video yang diperoleh dari hasil *Pretest* yaitu untuk evaluasi awal peserta tentang media video *Wondershare Filmora* sebelum mengikuti kegiatan pelatihan dan *Posttest* untuk evaluasi peserta pelatihan tentang media video *Wondershare Filmora* setelah diberi perlakuan atau setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Pemahaman Peeserta Sebelum (*Pretest*) Dan Pemahaman Setelah (*Posttest*) Mengikuti Pelatihan Media Video

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
86-100	Sangat Baik			2	20%
71-85	Baik			5	50%
56-70	Cukup			1	10%
≥ 55	Kurang	10	100%	2	20%
Total		10	100%	10	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta pelatihan media video di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) mengikuti pelatihan media video yaitu:

- a. Hasil *Pretest* atau pemahaman awal peserta sebelum mengikuti pelatihan media yaitu 10 guru (70%) yang berada pada kategori kurang.
- b. Hasil *Posttest* atau pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan media video yaitu: terdapat 2 guru (20%) yang berbeda pada kategori sangat baik, 5 guru (50%) berada pada kategori baik, 1 guru (20%) yang berada pada kategori cukup dan 2 guru (20%) yang berada pada kategori kurang

Data yang didapatkan dari hasil penelitian berupa tes yang meliputi *Pretest* dan *Posttest* akan diolah menggunakan rumus statistik. Setelah memperoleh hasil dari analisis data statistik selanjutnya diadakan hipotesis untuk mendapatkan jawaban dari penelitian yang dilaksanakan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

Table 4.4 Nilai Statistic Deskriptif *Pretest* Dan *Posttest*

statistik	<i>posttest</i>	Nilai statistik <i>Pretest</i>
Jumlah sampel	10	10
Nilai terendah	7	2
Nilai tertinggi	10	6
Nilai rata-rata	8.5	3.7
Standar deviasi	1,080	1,159

Berdasarkan data di atas, jumlah sampel penelitian sebanyak 10 responden dan dapat dilihat bahwa pada *Posttest* nilai terendah adalah 7 yang merupakan nilai minimum dan nilai tertinggi 10 yang merupakan nilai maksimum dengan nilai rata-rata adalah 8,5 dan standar deviasi adalah 1,080, sedangkan pada *pretest* nilai terendah adalah 2 yang merupakan nilai minimum dan nilai tertinggi adalah 6 yang merupakan nilai maksimum dengan nilai rata-rata adalah 3,7 dan standar deviasi adalah 1,159.

2. Analisis Statistik Infernsial

Statistik Infrensial digunakan untuk membandingkan pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan dan data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa hasil tes (*pretest* dan *posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari analisis statistik deskriptif maka dilanjutkan dengan menggunakan statistik infrensial data statistik selanjutnya diadakan pengujian hipotesis.

Hipotesis pada hasil *posttest* nihil (H_0) diterima apabila thitung lebih kecil daripada nilai ttabel pada taraf signifikan dengan db tertentu, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila thitung lebih besar atau sama dengan nilai ttabel pada taraf signifikan dengan db tertentu.

Data yang diperoleh berupa hasil tes (*pretest* dan *posttest*) diolah dengan menggunakan rumus statistika. Setelah memperoleh hasil dari analisis dan statistik selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk memperoleh jawaban dari penelitian yang dilaksanakan.

Table 4.5 Analisis Data Inferensial *Posttest* (X) Dan *Pretest* (Y)

Analisis Data	X	Y
Mean (M)	8,5	3,7
Standar Deviasi Kuadrat	1,05	1,21
Standar Deviasi Mean Kuadrat	0,12	0,13
SDBm		0,5009
<i>t-test</i>		9,5827
d.b		18

Variabel X pada table di atas yaitu hasil *posttest* dan variabel Y hasil *pretest*, dari data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil *posttest* lebih besar dibandingkan dengan hasil *pretest*, tetapi besar kecilnya hasil *pretest* dan *posttest* belum dapat menjawab

pertanyaan penelitian sebelum melakukan pengujian hipotesis. Oleh karena itu, perlu diketahui nilai dari t_{tabel} dari derajat bebas yang didapatkan yaitu 18 pada taraf signifikan 5% atau jika didesimalkan yaitu 0,05% maka diperoleh t_{tabel} yaitu 1,73406, selanjutnya akan diadakan pengujian hipotesis.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data diperoleh t_{hitung} sebesar 9,5827 sedangkan nilai t_{tabel} dengan $df = 18$ pada taraf signifikan diperoleh nilai t_{tabel} 1,73406. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) yaitu “tidak ada pengaruh pelatihan media video terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat media video di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar” dinyatakan ditolak dan hipotesis kerja (H_1) yaitu “ada pengaruh pelatihan media video terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat media video di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar” dinyatakan diterima.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelatihan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* dengan jumlah peserta 10 orang yang tiap peserta diberikan lembar *Pretest* untuk diisi sebelum terlaksananya pelatihan. Adapun gambaran awal kompetensi guru dalam membuat media video pembelajaran diperoleh melalui hasil *pretest* atau pemahaman awal peserta sebelum mengikuti pelatihan media video pembelajaran yang lebih dominan dalam kategori kurang.
2. Gambaran pelaksanaan pelatihan media video yang berlangsung menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* dilaksanakan selama dua hari. Komponen tersebut terbagi atas dua hari kegiatan yaitu penyampaian materi, inti dan penutup. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh guru sebagai peserta dan berlangsung secara efektif.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan antara pelatihan media video terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran di SD Negeri Bara-Baraya 1 Kota Makassar” dinyatakan diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menyarankan:

1. Bagi kepala sekolah, dapat mempertimbangkan untuk melaksanakan kembali program pelatihan untuk terus meningkatkan kompetensi guru.
2. Bagi guru, dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran video dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan memuaskan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu diadakan penelitian lebih lanjut pengaruh pelatihan media video terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, dan lokasi penelitian lebih diperluas lagi sehingga hasil penelitian ini lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Aspi STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, s. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal Of Education*, 2(1), 64-73.
- [3] Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi
- [4] Giri, P. (2021). Media Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Widya dari: Jurnal Pendidikan*, 22(1), 276-289. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661390>.
- [5] Kusumastuti, A., Khoiron A. M., dan Achmadi, T. A. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif

Yogyakarta: Deepublish.

- [6] Nasution.S, Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar, Jakarta : Bina Aksara, 1990.
- [7] Selwyn, Neil. 2011. Education and Technology Key Issues and Debates. India: Replika Press Pvt Ltd.
- [8] Susanti, R. (2013). Teknologi Pendidikan Dan Peranannya Dalam Transformasi Pendidikan. Jurnal Teknologi Pendidikan, 2(2), 15-23