

REVOLUSI PENGAJARAN DI GUGUS 2 KECAMATAN TEJAKULA: PELATIHAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN

Luh Gd Rahayu Budiarta¹, Ni Wayan Surya Mahayanti¹, G.A.P. Suprianti¹, I Putu Indra
Kusuma¹, Ni Luh Putu Era Adnyayanti¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: rahayu.budiarta@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The field of education is continuously evolving, with various innovations being implemented to enhance both the quality and quantity of education through technology. This training activity aims to improve teachers' skills in integrating technology into teaching, particularly in the use of interactive videos. The program is designed to help teachers overcome the challenges of limited knowledge and skills in utilizing creative and effective teaching media. The training is conducted using observation, lectures, and hands-on training, which consist of three stages: preparation, an intensive two-day training session, and follow-up mentoring and evaluation. Through this training, teachers are trained to create Lesson Plans that incorporate interactive videos. The success of the program is measured by the positive feedback and active participation of teachers throughout the training. The videos and results of the activities can be accessed via the provided link. It is hoped that this training will enhance teachers' competency in utilizing technology, which will positively impact students' motivation and learning outcomes.

Keywords: *Interactive Video, Learning Activities, Technology*

ABSTRAK

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan melalui teknologi. Pelatihan kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan video interaktif. Kegiatan ini dirancang untuk membantu guru-guru mengatasi tantangan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Pelatihan ini dilakukan dengan metode observasi, ceramah dan pelatihan yang terdiri dari tiga tahapan: persiapan, pelaksanaan pelatihan intensif selama dua hari, serta pendampingan dan evaluasi. Melalui pelatihan ini, para guru dilatih untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang memanfaatkan video interaktif. Keberhasilan program dilihat dari tanggapan positif dan partisipasi aktif guru selama pelatihan. Video dan hasil kegiatan dapat diakses melalui tautan yang telah disediakan. Dengan pelatihan ini, diharapkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi semakin meningkat, sehingga dapat berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Video Interaktif, Aktivitas Pembelajaran, Teknologi*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Menurut Sari et al. (2015), era globalisasi ini membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk meningkatnya tuntutan dalam penyelenggaraan pendidikan. Menurut Wijaya, Sudjimat, Nyoto, & Malang (2016),

salah satu tantangan nyata yang dihadapi di era revolusi 4.0 ini adalah pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi utuh, yang dikenal dengan kompetensi abad ke-21. Sehingga di era ini, peserta didik tidak hanya dibekali kemampuan kognitif, namun juga harus memiliki 4 kompetensi yang diperlukan seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berkegiatan, serta kemampuan

berkolaborasi. Keempat keterampilan ini sangat penting diterapkan untuk membentuk karakter siswa menjadi lebih baik.

Sehingga sekarang ini munculah *meaningful learning* serta mengedepankan *deep learning* (Redhana, 2019). Mengasah kemampuan mereka untuk terampil menyiapkan diri di era ini harus dimulai sejak dini. Di sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris siswa memerlukan lebih banyak latihan penggunaan bahasa dibandingkan hanya memberikan penjelasan secara teori. Kesempatan perlu diberikan kepada siswa untuk melatih kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan kreatif didalam menyelesaikan suatu masalah. Mereka juga perlu diberikan kesempatan berkomunikasi dan berkolaborasi lebih banyak untuk menggunakan bahasa Inggris. Yamin (2017) mengatakan anak sekolah dasar (7-12) tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkrit yang dimana guru harus merancang pembelajaran *learning by doing* (belajar dengan cara praktik langsung) serta pembelajaran harus juga bersifat konkret (nyata/ otentik /tidak abstrak) karena mereka hanya mampu mencerna hal-hal yang nyata saja.

Namun kenyataannya, hal itu belum dapat dilakukan oleh guru sepenuhnya. Berdasarkan hasil observasi di Gugus 2 Kecamatan Tejakula, masih ditemukan beberapa kendala yang dihadapi seperti: (1) Dari segi tenaga pengajar, yang dimana pelajaran Bahasa Inggris disekolah dasar adalah muatan lokal dimana pengajarnya adalah wali kelas tersebut. Mirisnya, para wali kelas itu tidak cukup kompeten didalam mengajar bahasa Inggris karena mereka bukan lulusan pendidikan bahasa Inggris. Sehingga guru kurang percaya diri dalam mengajar mata pelajaran tersebut. (2) Dari segi fasilitas, kurangnya media yang digunakan oleh guru didalam proses pembelajaran. Padahal dengan memanfaatkan media secara baik, itu akan memudahkan guru dalam mengajar. Dari observasi juga ditemukan, ada beberapa sekolah yang sudah

paradigma baru dimana pembelajaran lebih berpusat kepada peserta didik yang diharapkan mampu mengarah pada ranah

memiliki fasilitas yang memadai seperti tersedianya LCD, namun hal itu kurang dimanfaatkan secara efektif oleh guru. (3) Dari segi pengaksesan materi, ada beberapa guru yang mengatakan bahwa mereka sudah berusaha mencari bahan-bahan mengajar diinternet, tapi terkadang tidak ada bahan yang cocok dengan materi yang mereka ajarkan sehingga mereka bingung untuk mengajar apa kepada peserta didik. Adapula guru yang mengajar dikelas hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan secara monoton membahas materi secara *textbook*. Selain itu, kurangnya media yang digunakan oleh guru dalam mengajar juga menjadi salah satu pemicu rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Terlebih, jika mengajar untuk anak-anak sekolah dasar mereka harus diberikan contoh-contoh riil yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari agar mereka mudah untuk menerima pelajaran.

Permasalahan yang terjadi dilapangan sering dikeluhkan oleh guru. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan pelatihan pemanfaatan video pembelajaran interaktif untuk guru sekolah dasar. Tim pengabdian melakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan video interaktif kepada guru-guru yang berada di gugus 2 kecamatan Tejakula sebagai bentuk revolusi pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pelatihan ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi video sebagai salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. (2) Memberikan keterampilan teknis dalam memanfaatkan video pembelajaran yang kreatif dan pendidikan.

(3) Mendorong guru untuk menjadi lebih adaptif dengan teknologi pendidikan yang berkembang. Video yang akan diberikan merupakan produk penelitian yang telah dilakukan pada tahun 2022 oleh Budiarta, dkk.

Video interaktif memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional (Alotaibi, A, et al, 2024). seperti: (1) Lebih menarik dan interaktif yang dapat menampilkan berbagai macam gambar, animasi, dan suara yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus dalam belajar. (2) Lebih mudah dipahami, terutama bagi siswa yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. (3) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih karena dilengkapi dengan berbagai macam latihan interaktif yang dapat membantu siswa untuk berlatih dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Video pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki banyak keunggulan, seperti menarik dan interaktif, meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi, serta meningkatkan hasil belajar (Prensky, 2020). Penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris (Jamal, N., & Arshad, R., 2023). Menurut Azizi, S., & Rahimi, M. (2022) menambahkan video pembelajaran interaktif, sebagai alat edukatif yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Video interaktif yang akan diberikan adalah berupa video interaksi yang mengajak siswa untuk mengulang kata yang diminta, menjawab pertanyaan, dan kemudian diberikan respon oleh narrator yang memandu jalannya kegiatan. Berikut contoh interaksi yang ada dalam video:



Gambar 1. Aktivitas yang diberikan dalam video



Gambar 2. Narrator yang memandu aktivitas



Gambar 3. Terdapat penguatan untuk jawaban benar



Gambar 4. Ada interaksi jika jawaban salah

METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan diawali dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh khalayak atau subjek sasaran. Berdasarkan hasil identifikasi masalah ini kegiatan pelatihan dirancang. Metode pelaksanaannya adalah dalam bentuk pelatihan disertai pendampingan secara luring.

Khayalak atau subjek sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru SD sejumlah 20 orang yang berada dalam naungan Gugus 2 Tejakula. Adapun dalam gugus 2 ini terdapat 4 sekolah yang akan terlibat dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu SDN 1 Les, SDN 3 Les, SDN 5 Les dan SDN 1 Penuktukan.

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ada 3 tahap yang akan dirancang yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi kegiatan. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan: Kegiatan yang dilakukan adalah (a) Menyusun program kerja dan deskripsi kerja tim, (b) Penyusunan indikator dan instrumen kegiatan, (c) Penetapan tim pelaksana program sesuai dengan kepakarannya, (d) Diskusi/pembekalan tim dalam hal pelaksanaan teknis.
2. Tahap Pelaksanaan: Pada tahap ini akan dilaksanakan pelatihan dan pendampingan penggunaan Video

Pembelajaran Interaktif, Perbedaan antara Video Pembelajaran Biasa dengan Video Pembelajaran Interaktif, Manfaat Penggunaan Video Interaktif dalam Pembelajaran di Kelas.

3. Tahap Evaluasi: Evakuasi dilakukan selama proses kegiatan pelatihan dan juga pada akhir kegiatan. Hal ini dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan ini dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 4 hari dari tanggal 5-8 Agustus 2024 yang terbagi dalam tiga tahapan yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan, dilakukan pemilihan lokasi kegiatan yang dilaksanakan di SD Negeri 5 Les. Sekolah ini dipilih sebagai tempat pelatihan karena ini merupakan sekolah penggerak dan juga tempatnya yang strategis. Koordinasi telah dilakukan dengan Ketua Gugus 2 Kecamatan Tejakula yang juga merupakan Kepala Sekolah SD 1 Penuktukan. Khayalak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para guru sekolah dasar di Gugus 2 Kecamatan Tejakula. Gambar 4.5 merupakan foto dokumentasi ketika melakukan observasi dan koordinasi awal dengan pihak sekolah yang diterima dengan baik oleh Bapak Kepala Sekolah SD Negeri 5 Les.



Gambar 5. Koordinasi dengan Pihak Sekolah SD Negeri 5 Les

Pada tanggal 5 Agustus – 8 Agustus 2024, ketua pengabdian dan tim melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

dengan tema "Pelatihan Pemanfaatan Video Pembelajaran Interaktif untuk Guru Sekolah Dasar di Gugus 2 Kecamatan Tejakula." Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi para guru dalam memanfaatkan teknologi video interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Kegiatan dimulai dengan tahap persiapan, di mana kami melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan Dinas Pendidikan Kabupaten Buleleng untuk mendapatkan izin dan dukungan penuh. Selanjutnya, kami melaksanakan survei untuk mengidentifikasi kebutuhan dan profil guru-guru di wilayah tersebut. Berdasarkan hasil survei ini, materi pelatihan dan panduan pendampingan dirancang dengan menyiapkan segala media dan sarana prasarana yang diperlukan. Pada tahap ini juga proses menyiapkan administrasi yang dibutuhkan seperti penyusunan instrument, kusioner serta pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman guru mengenai kemampuan mereka. Kemudian pada tahap pelaksanaan berupa penyajian materi mengenai apa saja yang bisa digunakan dalam memberikan materi kepada siswa. Peserta pelatihan dan pendampingan ini adalah guru sekolah dasar di Gugus 2 Tejakula yang

Deskripsi Kegiatan Pelatihan Pola 32 Jam
Pelatihan Pemanfaatan Video Pembelajaran Interaktif untuk Guru Sekolah Dasar di Gugus 2 Kecamatan Tejakula

No	Tanggal	Kegiatan	Jam
1	Senin, 5 Agustus 2024	Definisi dan Konsep Pengertian Video Pembelajaran Interaktif, Perbedaan antara Video Pembelajaran Biasa dengan Video Pembelajaran Interaktif, Manfaat Penggunaan Video Interaktif dalam Pembelajaran di Kelas	8
2	Selasa, 6 Agustus 2024	Alat dan Perangkat untuk Membuat Video Interaktif Pengenal Perangkat Lunak dan Perangkat Keras	8
3	Rabu, 7 Agustus 2024	Pelatihan dan Pendampingan Tahap Pembuatan Video Pembelajaran	8
4	Kamis, 8 Agustus 2024	Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran	8
Total Pelatihan (Jam)			32

berjumlah 20 orang.

Gambar 6. Uraian deskripsi kegiatan yang dilangsungkan selama 4 hari

Hari pertama kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2024, pemberian materi yang disampaikan meliputi Pengertian Video Pembelajaran Interaktif, Perbedaan antara Video Pembelajaran Biasa dengan Video Pembelajaran Interaktif,

Manfaat Penggunaan Video Interaktif dalam Pembelajaran di Kelas. Guru-guru juga diberikan kesempatan untuk berlatih membuat dan memanfaatkan video interaktif, sehingga mereka dapat langsung menerapkan apa yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari.

Video pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara visual dan auditori, tetapi juga melibatkan interaksi langsung antara siswa dan konten video. Interaksi ini bisa berupa pertanyaan, pilihan ganda, aktivitas yang meminta siswa untuk memberikan respon, atau animasi yang berinteraksi sesuai dengan instruksi yang diberikan. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penonton pasif.

Yang membuat video interaktif ini berbeda dengan video pembelajaran biasa yaitu, pada umumnya, video pembelajaran biasa hanya menyajikan informasi secara linier, di mana siswa hanya menonton dan mendengarkan konten tanpa terlibat secara langsung. Siswa bertindak sebagai penerima informasi pasif. Sebaliknya, video pembelajaran interaktif mendorong partisipasi aktif dengan melibatkan siswa dalam proses pengambilan keputusan atau memberikan umpan balik selama menonton. Contohnya, pada video interaktif, setelah menyimak materi, siswa mungkin diminta untuk memilih jawaban dari pertanyaan yang muncul di layar, atau bahkan diarahkan untuk melakukan kegiatan tertentu yang menguji pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Manfaat yang didapat dalam menggunakan Video Interaktif dalam Pembelajaran di kelas yaitu baik bagi guru maupun siswa adalah video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka secara aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, siswa cenderung lebih termotivasi dan tertarik pada materi yang disampaikan. Selanjutnya, video interaktif memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, di mana siswa dapat belajar

sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing, memberikan jawaban dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Selain itu, guru juga dapat menggunakan video interaktif sebagai alat evaluasi formatif, mengukur pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Terakhir, video ini membantu memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bervariasi, dengan menyajikan konten yang kompleks melalui cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Dengan pemahaman ini, para guru diharapkan dapat melihat potensi besar dalam penggunaan video pembelajaran interaktif sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas, serta mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang lebih dinamis dan terlibat aktif.



Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan Hari pertama

Pada hari kedua pelatihan pada tanggal 6 Agustus 2024, fokus utama adalah pengenalan dan pemanfaatan alat serta perangkat untuk membuat video pembelajaran interaktif. Berikut detail kegiatan yang disampaikan kepada para guru:

1. Pengenalan Perangkat Lunak untuk Membuat Video Interaktif:

Tim memulai sesi dengan memperkenalkan beberapa perangkat lunak (software) yang dapat digunakan oleh guru-guru untuk membuat video pembelajaran interaktif dengan mudah dan efektif. Beberapa perangkat lunak yang diperkenalkan meliputi: (1) Camtasia: Aplikasi ini sangat mudah digunakan untuk merekam layar, mengedit video, dan menambahkan elemen interaktif seperti kuis dan pertanyaan. Guru dapat merekam pembelajaran langsung di komputer,

menambahkan narasi, dan menyisipkan elemen yang mendorong siswa untuk berinteraksi. (2) Edpuzzle: Platform ini memungkinkan guru untuk mengambil video yang sudah ada (misalnya, dari YouTube) dan menambahkan pertanyaan atau kuis interaktif di dalamnya. Guru bisa menilai pemahaman siswa secara langsung melalui umpan balik yang diberikan oleh platform ini. (5) H5P: Sebagai plugin yang dapat digunakan di berbagai platform seperti Moodle atau WordPress, H5P mempermudah pembuatan konten video interaktif yang berisi kuis, pilihan ganda, atau aktivitas klik dan tarik. (6) Powtoon: Digunakan untuk membuat animasi sederhana dan menarik yang bisa dimasukkan ke dalam video pembelajaran. Powtoon mempermudah guru dalam membuat visual yang atraktif tanpa perlu keahlian khusus dalam animasi. Guru-guru diberi kesempatan untuk mencoba langsung software-software ini, melihat antarmuka penggunaannya, dan memahami bagaimana menambahkan elemen interaktif ke dalam video mereka.

2. Pengenalan Perangkat Keras untuk Mendukung Pembuatan Video:

Selanjutnya, tim memperkenalkan perangkat keras (hardware) yang dapat membantu guru dalam memproduksi video pembelajaran interaktif dengan kualitas yang baik, antara lain: (1) Kamera dan Mikrofon Eksternal: Saya menjelaskan pentingnya kualitas video dan suara yang jernih untuk membuat video yang nyaman ditonton oleh siswa. Kamera ponsel pintar yang baik pun sudah cukup, tetapi menggunakan mikrofon eksternal bisa sangat meningkatkan kualitas suara, yang penting dalam pembelajaran. (2) Perekam Layar (Screen Recorder): Untuk video yang berisi tutorial atau pembelajaran yang membutuhkan panduan visual, perangkat lunak perekam layar seperti OBS Studio sangat membantu dalam merekam apa yang terjadi di layar komputer. Alat ini juga sangat berguna bagi guru yang ingin membuat video yang berisi penjelasan menggunakan PowerPoint atau aplikasi lainnya. (3) Papan Tulis Digital (Drawing

Tablet): Papan tulis digital, seperti Wacom atau tablet serupa, dapat digunakan untuk menggambar atau menulis di layar secara langsung. Ini sangat bermanfaat terutama untuk guru yang mengajar matematika, sains, atau pelajaran lain yang memerlukan penjelasan visual interaktif.



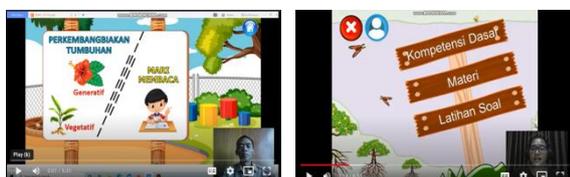
Gambar 8. Dokumentasi kegiatan hari kedua

Setelah pengenalan alat dan perangkat, para guru diajak untuk langsung mempraktikkan cara membuat video pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak yang telah diperkenalkan. Beberapa langkah penting yang dipraktikkan termasuk:

1. Merekam layar komputer sambil menjelaskan materi pelajaran.
2. Menyisipkan elemen interaktif seperti kuis atau pertanyaan di tengah video.
3. Mengedit video, memotong bagian yang tidak diperlukan, serta menambahkan teks atau animasi untuk memperjelas materi.
4. Menyimpan dan mengekspor video dalam format yang sesuai untuk diunggah dan digunakan di kelas.

Materi dan praktik ini sangat bermanfaat bagi guru-guru karena guru-guru dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat konten yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Penggunaan perangkat lunak yang dikenalkan cukup sederhana, sehingga guru tidak perlu memiliki keterampilan teknis yang tinggi untuk mulai membuat video pembelajaran. Guru-guru juga dapat menghemat waktu karena video yang mereka buat bisa digunakan berulang kali di kelas yang berbeda, memungkinkan guru fokus pada aspek pembelajaran lainnya.

Pada akhir sesi, setiap guru berhasil membuat draft video interaktif sederhana yang siap digunakan dalam kelas mereka. Umpan balik yang diberikan menunjukkan bahwa guru-guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing.



Gambar 9. Contoh hasil dari Pelatihan Pembuatan Video Interaktif oleh peserta

Kegiatan ini tidak berakhir sampai disini saja, setelah draft yang dibuat oleh guru selesai, pada hari berikutnya dilakukan pendampingan penyempurnaan video yang telah dibuat. Keberhasilan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat dari respon positif baik secara lisan dan tulisan yang diberikan oleh para peserta. Untuk melihat tercapainya tujuan pelaksanaan workshop dapat ditinjau dari tanggapan dan respon yang diberikan oleh guru-guru sebagai peserta kegiatan. Respon yang diberikan baik dalam bentuk lisan dan partisipasi aktif selama kegiatan dapat dilihat dari video kegiatan workshop selama kegiatan berlangsung. Sedangkan dalam bentuk tulisan, dapat dilihat dari angket dan kegiatan diskusi yang dilaksanakan melalui WAG. Untuk melihat tercapainya tujuan pelaksanaan workshop dapat ditinjau dari tanggapan peserta. Video pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta dapat dilihat pada link <https://drive.google.com/drive/folders/1DmuU17QOtakDRxdceGXS7eNjoet3jU9?usp=sharing>.

Adapun kegiatan ini telah didokumentasikan dan diunggah di media sosial YouTube dengan link https://www.youtube.com/watch?v=VRVJjre_qj5o. Selain itu, hasil kegiatan ini kemudian didokumentasikan dalam laporan yang akan

dipresentasikan pada Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat (Senadimas 2024). Diharapkan hasil dari kegiatan ini dapat menginspirasi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui penggunaan teknologi yang lebih kreatif dan interaktif.

SIMPULAN

Dalam kegiatan yang telah berlangsung selama empat hari pada tanggal 5-8 Agustus 2024 dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif untuk Guru Sekolah Dasar di Gugus 2 Kecamatan Tejakula memberikan dampak yang positif bagi guru Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi video sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Berdasarkan hasil pelatihan, para guru tidak hanya memahami konsep dan manfaat penggunaan video interaktif dalam pembelajaran, tetapi juga mendapatkan keterampilan teknis untuk membuat dan memanfaatkan video secara kreatif dan edukatif.

Melalui serangkaian kegiatan yang meliputi pelatihan dan pendampingan, para guru menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Mereka kini memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran interaktif, yang memungkinkan mereka untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa.

Video interaktif yang digunakan dalam pelatihan ini merupakan produk penelitian yang telah dilakukan oleh

Budiarta, dkk. pada tahun 2022. Penggunaan video tersebut memberikan contoh nyata bagaimana teknologi video dapat diterapkan dalam konteks pendidikan dasar. Guru-guru yang mengikuti pelatihan ini merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pembelajaran mereka, yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, W. N. (2020). Instructional media in teaching English to young learners: a case study in elementary schools in Kuningan. *Journal of English and Education*, 1(1), 196-205
- Alotaibi, A., & Al-Tamimi, A. (2024). The Effect of Interactive Videos on Vocabulary Acquisition and Retention among Saudi EFL Learners. *International Journal of Interactive Learning Research*, 21(1), 45-62.
- Archer, A., & Hughes, C. (2011). *Exploring the new literacy studies in the classroom*. Pergamon Press
- Azizi, S., & Rahimi, M. (2022). The Effectiveness of Interactive Videos on Vocabulary Learning of Iranian Elementary School Students. *International Journal of Research in English Education*, 5(2), 123-134.**
https://www.researchgate.net/publication/301340668_The_effect_of_video_game_s
- Febiyanti, N. W., Nitiasih, P. K., Budiarta, L. G. R., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2021). Significant Effect of Project Based Learning Video on Students' Listening Skill in Pandemic Situation. *International Journal of Elementary Education*, 5(3), 425-433.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.34901>
- Jamal, N., & Arshad, R. (2023). The Impact of Interactive Videos on Vocabulary Learning and Motivation of Elementary School Students in Pakistan. *The Turkish Online Journal of Educational Research*, 14(3), 547-560.
<https://tojdel.net/journals/tojdel/articles/v10i01/v10i01-06.pdf>
- Krisnadana, Dewa Gede., et al.(2021). "Boosting Students' Vocabulary Mastery in the Pandemic Era Using Project Based Learning Video." *JEELL (Journal of English Education, Linguistics and Literature) English Department of STKIP PGRI Jombang*, vol. 8, no. 1. 2021, pp 164-174, doi:
<https://doi.org/10.32682/jeell.v8i1.1888>
- Trianto, A. (2020). Model-model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Warsono, S. W., & Sunendar, I. (2020). The Effectiveness of Interactive Videos to Enhance Vocabulary Acquisition of Elementary School Students in Indonesia: A Systematic Review. *International Journal of Research in Education and Science*, 7(2), 245-256.
<https://www.konsistensi.com/2014/03/mengatasi-angkettidak-valid.html>
- Zhou, M., & Brown, D. (2023). "Competition and Collaboration: Preparing Learners for the Global Market." *Language Teaching Research*, 27(3), 365-38