

DANA BANTUAN
UNIVERSITAS NASIONAL

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



**PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MATA
KULIAH BAHASA PADA PEMBELAJARAN *ONLINE***

Ketua : Ahmad Sobari, S.H, M.H, Ph.D

Anggota : Heni Jusuf, S.Kom, M.Kom

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS NASIONAL

JAKARTA

AGUSTUS 2021

Halaman Pengesahan

Judul Penelitian : Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran untuk Mata Kuliah Bahasa pada Pembelajaran *online*

1. Ketua Peneliti : Ahmad Sobari, SH, MH, Ph.D
2. Tempat /tanggal Lahir : Jakarta / 20 November 1959
3. NIDN : 0320115905
4. Pangkat /Golongan : III B
5. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
6. Prodi/Fakultas : Hukum
7. Alamat Rumah : Jl. Cabe III, Pondok Cabe Ilir, Pamulang
8. Telepon : 085782450075
9. Anggota : Dr. Heni Jusuf, S.Kom., M.Kom
10. Mahasiswa yang terlibat :
Teuku Muda Sulistiansyah (163112330040075)
11. Biaya : Rp. 5.000.000

Mengetahui:

Jakarta, 30 Agustus 2021



Peneliti



Ahmad Sobari, SH, MH, Ph.D
NIDN: 0320115905



DAFTAR ISI

	Halaman Pengesahan	2
	Daftar Isi	3
	Abstrak	4
BAB I	Pendahuluan	5
I.1	Latar Belakang	5
I.2	Kelompok Sasaran Peserta Pengabdian kepada masyarakat	9
I.3	Tujuan Kegiatan	9
BAB II	Pelaksanaan Kegiatan	10
II.1	Pelaksanaan	10
II.2	Materi Pelatihan	10
II.3	Susunan Acara	10
BAB III	Pertanggung Jawaban keuangan	11
	Lampiran Foto Kegiatan	13
	DAFTAR PUSTAKA	15
	Materi PKM	17

Abstrak

Sudah hampir dua tahun, terjadi bencana Nasional covid-19 di Indonesia, dengan penyebaran yang cepat sehingga pemerintah berusaha memutus rantai penularannya dengan cepat, mengubah pola hidup menjadi baru, karena cakupan perubahannya luas mulai dari dunia bisnis, budaya, sosial hingga pendidikan dan pembelajaran. Sesuai Edaran Mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang Kebijakan Belajar dari rumah, Pembelajaran jarak jauh tetap harus dilaksanakan dengan berbagai solusi yang memang harus diputuskan oleh sekolah. Penggunaan sarana pembelajaran *online* seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schoology*, *Moodle*, dan lainnya dapat dianggap menjadi solusi untuk saat ini. Pandemi Covid-19 belum diketahui secara pasti kapan akan berakhir. Namun kegiatan pembelajaran harus terus berjalan dengan menerapkan kondisi *New Normal*. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan yaitu untuk memberikan pelatihan bagaimana membuat video pembelajaran untuk mata kuliah Bahasa (Bahasa Inggris dan Bahasa Belanda Hukum) agar dapat memfasilitasi pembelajaran *online* sebagai upaya menekan penyebaran covid-19 di lingkungan sekolah dan kampus agar proses belajar mengajar tetap dapat dilaksanakan tanpa membebani kurikulum.

Key word: Pembelajaran *online*, covid-19, video pembelajaran

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Indonesia pertama kali mengumumkan kasus terinfeksi virus corona jenis baru terhadap dua warganya pada 02 Maret 2020 lalu. Sudah hampir satu tahun berlalu, corona semakin merajalela. Dibandingkan negara-negara Asia lainnya, Indonesia telah menempati urutan pertama kasus kematian yang disebabkan oleh corona itu. Pembatasan interaksi fisik (*physical distancing*) diberlakukan guna menekan potensi penyebaran corona di tengah masyarakat. Selain kewajiban untuk bekerja dari rumah (*Work From Home, WFH*), aktivitas pembelajaran mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi pun juga terpaksa harus dilakukan secara *online* (*Learn from Home, LFH*).

Pelatihan singkat untuk menggunakan beragam aplikasi dan website untuk fasilitasi pembelajaran secara *online* mendadak ramai dilaksanakan. Ada rasa senang karena membayangkan proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan mudah dengan bantuan beragam aplikasi dan perangkat teknologi informasi. Namun, tidak sedikit pula yang merasa cemas karena membayangkan sulitnya melaksanakan pembelajaran secara *online*, apalagi dengan terbatasnya fasilitas yang dimiliki serta materi pembelajaran yang mengharuskan untuk dilakukan praktik secara langsung.

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan terkait pembelajaran *online* pada masa darurat seperti sekarang, yaitu: *Pertama*, Penelitian-penelitian bidang teknologi pembelajaran mengungkapkan bahwa tidak semua materi itu efektif dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran *online*. Ada materi-materi tertentu yang lebih efektif jika dibelajarkan secara langsung melalui pembelajaran tatap muka. Misalnya jenis materi yang sifatnya prosedur (*how-to*) dan prinsip (*what-happens*) akan lebih efektif dan berdaya tarik jika dibelajarkan secara langsung melalui tatap muka.

Kedua, pembelajaran *online* yang tengah dijalani saat ini tidak sepenuhnya direncanakan dengan baik (*well-prepared*), melainkan konversi mendadak dan terpaksa. Semula proses pembelajaran sepenuhnya direncanakan untuk dilaksanakan secara tatap muka, namun ditengah-tengah dipaksa untuk diimplementasikan secara *online*.

Ketiga, prioritas capaian pembelajaran. Penguasaan materi penting dalam suatu pembelajaran. Bahkan segala bentuk aktivitas dalam pembelajaran baik dalam tahap perencanaan seperti memilih strategi dan media pembelajaran yang akan digunakan, hingga

tahap pelaksanaan seperti membangun interaksi yang ramah dan menyenangkan hingga melakukan refleksi pembelajaran dilakukan dengan harapan agar target untuk menguasai suatu materi tercapai. Meskipun demikian, menjaga agar senantiasa bersemangat dan senang belajar itu jauh lebih penting lagi.

Terakhir, mental untuk belajar. Hanya di rumah saja sambil mengonsumsi berita-berita tentang semakin banyaknya orang yang dinyatakan positif corona, tingginya angka kematian yang disebabkan corona, rencana pembatasan sosial berskala besar hingga darurat sipil tentu membuat orang merasa tidak aman dan tertekan. Hal itu tentu memiliki dampak terhadap kesiapan dan motivasi untuk belajar. Perasaan tidak aman dan tertekan seperti itu akan menghambat aktualisasi potensi yang dimiliki.

Untuk itu, proses pembelajaran yang tengah dilaksanakan di masa darurat ini hendaknya tidak lagi memprioritaskan penguasaan seluruh materi sebagaimana telah direncanakan untuk dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka/lapangan. Apalagi jika langkah yang dipilih hanya distribusi informasi dan penugasan-penugasan yang tidak terencana dengan baik. Pemberian tugas yang tidak sesuai dengan prinsip interaksi dari jenis materi yang dibelajarkan bahkan terlalu banyak, alih-alih hanya akan menyebabkan trauma dan hilangnya minat untuk belajar.

Selanjutnya, pembelajaran *online* yang tengah dilakukan juga bisa dimanfaatkan untuk mengurangi beban psikologis seperti perasaan tertekan, cemas berlebihan, dan sebagainya yang ditimbulkan pandemi corona ini. Misalnya dengan mengajak diskusi untuk melihat sisi positif dan membangun sikap optimis bahwa corona pasti dapat dilewati bersama. Juga bisa dengan ajakan untuk menonton film-film yang sarat akan nilai-nilai kehidupan dan kebangsaan, kemudian mendiskusikannya bersama secara *online* atau sekedar melempar humor-humor edukatif yang dapat memicu gelak tawa, namun bermakna untuk refleksi diri.

Pelaksanaan pembelajaran *online* ini juga dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kecakapan hidup era digital, seperti kemampuan untuk mengakses dan menggunakan beragam literatur ilmiah digital untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan. Juga literasi media dan kemampuan mengekstrak intisari dari informasi yang semakin melimpah. Kemampuan untuk membedakan valid atau tidaknya suatu informasi masih tergolong rendah jika dilihat dari jumlah produksi informasi hoaks dan tingkat penyebarluasannya yang masih sangat tinggi.

Capaian sebuah pembelajaran diukur berdasarkan jumlah angka yang diperoleh setelah melalui sejumlah tahapan pembuktian bahwa suatu materi telah dikuasai, bahkan

mampu dipraktikkan dengan baik. Meskipun demikian, daya tarik terhadap kegiatan belajar itu sendiri merupakan tujuan utama dalam pembelajaran. Untuk itu, proses pembelajaran idealnya dirancang senyaman mungkin agar minat untuk belajar itu bisa muncul dan perlahan terbentuk menjadi sebuah karakter senang belajar. Pembelajaran *online* yang tengah dilakukan ini sifatnya terpaksa. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mampu memudahkan proses pembelajaran dan menjaga rasa senang belajar di masa darurat corona. Tanpa mengurangi waktu dan menghilangkan esensi pembelajarannya, yaitu dengan merubah sebagian target capaian dan kegiatan pembelajaran menjadi kegiatan-kegiatan ringan penuh makna agar kesehatan jiwa dan semangat berkarya tetap terjaga merupakan pilihan yang bijaksana.

Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Sedangkan menurut cecep kustandi bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Tujuan utama dari video adalah untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1. Clarity of Message (Kejelasan Pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi

2. Stand Alone (berdiri Sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain

3. User Friendly (Bersahabat dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sedehana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil. bersifat membantu

dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4. Repetisi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video

5. Visualisasi dengan Media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi

6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapisupport untuk setiap spech system komputer.

7. Dapat digunakan secara klasikal atau individu

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narrator yang telah tersedia dalam program

Media video yang dipilih untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran perlu mempertimbangkan kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Isi informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam program video yang dipilih sebaiknya baru (*up to date*). Media video yang berisi informasi dan pengetahuan tentang teknologi komputer misalnya perlu diperbaharui secara berkala, mengingat teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang secara pesat.

Prosedur Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media video pembelajaran yaitu:

1. Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media video yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
2. Guru juga harus mengetahui durasi video, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran.
3. Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi video yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
4. Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut

2. Kelompok Sasaran Peserta Pengabdian kepada masyarakat

Persyaratan Peserta: Pengajar

3. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan bagaimana membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi screen o matic agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa seperti Bahasa Inggris dan Bahasa Belanda Hukum.

4. Bahan dan Alat

1. Kertas
2. Alat tulis
3. Komputer dan Internet
4. Aplikasi Screen o matic
5. Aplikasi Youtube
6. Aplikasi Zoom

BAB II

PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Pelaksanaan

Hari : Jumat dan sabtu
Tanggal : 7 Agustus 2021
Waktu : 09.00- 16.00 WIB
Tempat : *Online*

2. Materi pelatihan

- a. Pengenalan konsep bahan pembelajaran dan pengenalan software video pembelajaran
- b. Pembuatan video pembelajaran dan upload video pembelajaran ke youtube

3. Susunan Acara

Tanggal	Waktu	Acara	Pemateri	Ruang
7 Agustus 2021	09.15 - 09.30	Pembukaan	Ahmad Sobari	<i>Online</i> , Aplikasi Zoom
	09.30 – 12.00	Pengenalan konsep bahan pembelajaran dan pengenalan software video	Heni Jusuf	
	13.10 – 15.00	Pembuatan video pembelajaran dan upload ke youtube	Ahmad Sobari	

PERTANGGUNG JAWABAN KEUANGAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dibiayai dari Universitas Nasional dengan perincian sebagai berikut :

No	ANGGARAN	SATUAN	JUMLAH
	PEMASUKAN		
1.	Universitas Nasional		5.000.000
	PENGELUARAN		
1	Pembuatan Proposal, Materi kegiatan, Laporan dan Transport		3.400.000
2	Honor Heni Jusuf dan Ahmad Sobari	@500.000	1.000.000
3	Pulsa Internet (4 orang)	@100.000	400.000
4	Tim Teknis (2 mahasiswa)	@100.000	200.000
	Total Pengeluaran		5.000.000

Lampiran : Foto Kegiatan

Sesi 1

Zoom Meeting You are viewing Hertanto JATIM's screen View Options

Zoom Meeting interface showing a slide from Universitas Negeri Semarang (UNAS). The slide title is "PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MATA KULIAH BAHASA PADA PEMBELAJARAN ONLINE". The speaker is identified as Ahmad Sobari, S.H, M.H, Ph.D, and Dr. Heni Jusuf, S.Kom, M.Kom. The slide also features the UNAS logo and the text "FAKULTAS Hukum".

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MATA KULIAH BAHASA PADA PEMBELAJARAN *ONLINE*

Pembicara :Ahmad Sobari, S.H, M.H, Ph.D
: Dr. Heni Jusuf, S.Kom, M.Kom

Zoom Meeting controls: Mute, Stop Video, Security, Participants (28), Chat, Share Screen, Record, Reactions, Leave.

Zoom Meeting interface showing a slide titled "KONSEP PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN". The slide discusses the concept of Instructional Design Development and lists four models: Morrison, Patricia, Brown, and Smith. A diagram shows four overlapping arrows labeled "Layanan" numbered 1 to 4.

KONSEP PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN

Pengertian Pengembangan Desain Pembelajaran

- Morrison**
"Instructional design is a systematic process for creating instruction based on scientific research that produced effective, efficient, and reliable instruction. Instructional development is often interpreted in different ways, and the term is sometimes used interchangeably with instructor design."
- Patricia**
Instructional Systems Design (ISD) has its roots in behaviorism and systems. Formal models of instructional design usually describe a step-by-step prescriptive procedure for designing instruction. Materials based on such designs were often meant to be "teacher proof" in that all of the learner outcomes.
- Brown**
desain pembelajaran: "The systematic and reflective process of translating principles of learning and instruction into plans for instructional materials, activities, information resources, and evaluation"
- Smith**
The systematic and reflective process of translating principles of learning and instruction into plans for instructional material, activities, information resources, and evaluation

Kesimpulan:
pengertian pengembangan pembelajaran yaitu usaha dengan tahapan-tahapan sistematis dan sistemik yang dimulai dengan tahap desain (perencanaan), mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi, dan bahan pembelajaran, serta mengevaluasi efektifitas dan efisiensi dengan tujuan meningkatkan keadilan dan tujuan pembelajaran.

Zoom Meeting interface showing a vertical list of participants: Heni Jusuf, Ahmad Sobari, Dosen_UNAS, and Shinta Oktaviana.

Bunyi “ch” dalam kata

Sanctie
Verdachte (Tersangka)
Recht (hukum)
Rechtspraak (peradilan)
Schuld (kesalahan)
Geen straf zonder schuld (asas: tiada tanpa kesalahan)



ScreenCast-O-Matic.com

BUNYI “IJ” DALAM KATA

Wettelijke voorschrift = aturan perundang-undangan
Noodzakelijke verdediging = pembelaan mutlak
Wederrechtelijke handeling = perbuatan melawan hukum
Ondeugdelijke poging = percobaan sia-sia
Drukpers misdrijf = tindak pidana cetak (KUHP Pasal 61, 62, 483, 484)
Maatschappelijke betamelijkeid = sopan santun, kemasyarakatan, Kesopanan sosial



ScreenCast-O-Matic.com

Daftar Pustaka

- Assidik, Gallant Karunia. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbelawati, T. (2019). *Pembelajaran Online* (Issue December 2019).
- Chaeruman, U. A. (2019). *Panduan Memilih dan Menentukan Setting Belajar Dalam Merancang Pembelajaran Blended* (Issue April).
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29360.00006>
- Dale, E. (1946). *Audio-Visual Methods in Teaching*.

http://ocw.metu.edu.tr/file.php/118/dale_audio-visual_20methods_20in_20teaching_1_.pdf

Davis, I. K. (1991). *Pengelolaan Belajar*. Rajawali.

Firman, & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
<https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>

Kementerian pendidikan. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Issue 1).
<https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>

Mendikbud RI. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)*. 1–3.

Suparman, M. A. (2014). *Desain Instruksional Modern* (N. I. Sallama (ed.); 4th ed.). Erlangga.
asis Literasi Digital yang Interaktif dan Kekinian. Prosiding SAGA-ISBN: 978-602-17348-7-2

Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online* (Issue December 2019).

Chaeruman, U. A. (2019). *Panduan Memilih dan Menentukan Setting Belajar Dalam Merancang Pembelajaran Blended* (Issue April).
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29360.00006>

Dale, E. (1946). *Audio-Visual Methods in Teaching*.
http://ocw.metu.edu.tr/file.php/118/dale_audio-visual_20methods_20in_20teaching_1_.pdf

Davis, I. K. (1991). *Pengelolaan Belajar*. Rajawali.

Firman, & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
<https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>

Kementerian pendidikan. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Issue 1).
<https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>

Kustandi, Cecep. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital edisi kedua*. Bogor. Ghalia Indonesia.

Mendikbud RI. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)*. 1–3.

Suparman, M. A. (2014). *Desain Instruksional Modern* (N. I. Sallama (ed.); 4th ed.). Erlangga.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta.