

Do It Yourself

by Nia 3 Kurniawati

Submission date: 05-Jun-2023 03:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 2109313919

File name: 3_BUKU_MONOGRAF_DIY_BOOK_FULL_BOOK_NIA_FTK.pdf (5.96M)

Word count: 12082

Character count: 75295

DIY

Do It Yourself

DIY VIDEO untuk Optimalisasi Pembelajaran Bahasa



Dr. H. Sajidin, S.S, M.Pd.
Dr. Nia Kurniawati, M.Pd.
Dian Ekawati, M.Pd.
R. Nadia R.P. Dalimunthe, M.Hum.

Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN SGD Bandung

DIY VIDEO UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA

Penulis:

1

Dr. H. Sajidin, S.S, M.Pd.

Dr. Nia Kurniawati, M.Pd.

Dian Ekawati, M.Pd.

R. Nadia R.P. Dalimunthe, M.Hum

Penerbit:

3 PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN

UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

DIY VIDEO

UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA

1 Penulis:

Dr. H. Sajidin, S.S, M.Pd.

Dr. Nia Kurniawati, M.Pd.

Dian Ekawati, M.Pd.

R. Nadia R.P. Dalimunthe, M.Hum

51 Penyunting:

Dr. H. Sajidin, S.S, M.Pd.

Perancang Sampul dan Layout:

M. Ikhsan Pratama

3

Penerbit:

Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN SGD Bandung

Jl. A.H Nasution No. 105 Bandung

Phone. (022) 7800525, Fax (022) 7800525

<http://lp2m.uinsgd.ac.id>

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami haturkan ucapan terima kasih mendalam kepada beberapa pihak yang telah membantu penelitian dan publikasi buku ini:

1. DIKTIS Kementerian Agama yang telah memberikan bantuan hibah PKM berbasis aset;
2. Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung, yang terus memberikan kesempatan dan dukungan moril untuk terus menggiatkan penelitian dan pengabdian yang mmbangun masyarakat;
3. Dr. Munir, M.A (Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UIN SGD Bandung) dan Dr. Ramdani Wahyu Sururi (Kepala Pusat Pengabdian Masyarakat UIN SGD Bandung) untuk kesempatan belajar mengabdikan melalui penelitian dan PKM ini;
4. Para fasilitator: Dahlya Nurwanti Indra, M.Pd., M. Ikhsan Pratama, Melati Sari Astuti Marzuki, Muzayyin Marjani
5. Guru-guru Mts. Darul Fitri Leles, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

KATA PENGANTAR

Buku “DIY VIDEO untuk Optimalisasi Pembelajaran Bahasa” adalah buku yang disusun berdasarkan hasil studi lapangan. Buku ini berisi kajian teori terkait, prosedur pelaksanaan, dan hasilnya yang merupakan Best Practice yang akan memberi gambaran mengenai kemungkinan pelaksanaan di sekolah lainnya. Buku ini disusun dengan tujuan untuk dijadikan referensi bagi para guru khususnya, dimana ini akan membantu mereka menyusun media pembelajaran dengan menggunakan video agar pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, bermakna, dan bermanfaat bagi siswa.

Penggunaan “Do It Yourself” (DIY) Video sesungguhnya bukanlah hal yang baru. Meski demikian nampaknya tidak banyak penelitian dilakukan terkait dengan penggunaan DIY Video untuk peningkatan efektifitas pembelajaran di dalam kelas. Sebagian penelitian terkait penggunaan DIY Video dilakukan dalam lingkup *leadership, health, natural science (laboratory)*. Oleh karena itu buku panduan ini dibuat dan disusun berdasarkan hasil implementasi DIY Video di lapangan yang dilakukan melalui pelatihan terhadap guru-guru yang tidak terbatas pada guru Bahasa Inggris, dan juga pendampingan di kelas.

Buku ini hadir untuk memberi bekal awal kepada para guru agar memiliki hasrat menyusun media pembelajaran menarik melalui video. Karena disusun berdasarkan hasil riset, maka tahapan penyusunan sesuai dengan potret kemampuan guru-guru Indonesia dalam ICT secara umum.

Semoga buku ini memberi banyak manfaat.

Bandung, Oktober 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Sampul	[i]
Ucapan Terima Kasih	[iv]
Kata Pengantar	[v]
Daftar Isi	[vi]

UNIT 1 PEMBELAJARAN UNTUK DIGITAL NATIVES	[2]
UNIT 2 DIGITAL NATIVES VERSUS DIGITAL IMMIGRANTS	[6]
UNIT 3 INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT): THE 21 ST CENTURY SKILL	[9]
UNIT 4 VIDEO FOR LEARNING: A "WHY"	[12]
UNIT 5 VIDEO FOR LEARNING: APA SAJA?	[16]
UNIT 6 VIDEO IN A BLENDED LEARNING	[24]
UNIT 7 MENGAPA "ICT" DI DALAM KELAS: KASUS DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTS) LELES INDONESIA	[29]
UNIT 8 "METODOLOGI PKM BERBASIS RISET": PELATIHAN DIY-VIDEO DI MTS LELES	[33]
UNIT 9 "TARGET PARTISIPAN PKM BERBASIS RISET": PELATIHAN DIY-VIDEO DI MTS LELES INDONESIA	[40]
UNIT 10 BEST PRACTICE: DIY-VIDEO COMMUNITY SERVICE DI MTS LELES INDONESIA	[45]
UNIT 11 BEST PRACTICE: HASIL DIY-VIDEO COMMUNITY SERVICE DI MTS LELES INDONESIA	[54]
UNIT 12 BEST PRACTICE RESULT: MANUAL DIY VIDEO BERBASIS RISET	[74]

Daftar Pustaka	[104]
Penulis	[106]

20

If we teach today's students as we taught yesterday's, we
rob them of tomorrow (Chinn Dewey)

UNIT 1

PEMBELAJARAN UNTUK DIGITAL NATIVES



Dewey mengungkapkan, “bila ²⁸ kita mengajar siswa kita hari ini seperti dulu kita belajar, maka sesungguhnya kita sedang merampok masa depan mereka. Pernyataan ini menyiratkan bahwa pengajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan zaman-nya tidak akan sanggup memebrkali mereka dengan keterampilan untuk bisa bertahan hidup di masa depan merreka. Pengajaran harus kontekstual dan memenuhi kebutuhan mereka untuk menghadapi tantangan hidup di zamannya.

Kehidupan di abad ke-21 menghendaki seluruh pihak yang ada di dalamnya memiliki berbagai keterampilan ini seperti ²⁵ *collaboration*,

communication, digital literacy, citizenship, problem solving, critical thinking, creativity dan productivity (Voogt et al., 2011). Sebagian keterampilan sudah dipelajari sejak abad ke-20 seperti keterampilan *collaboration, communication, citizenship, problem solving, critical thinking, dan productivity*. Sedangkan keterampilan *digital literacy* dan *creativity* relative masih merupakan hal yang baru (Voogt et al., 2011). Namun demikian, kebutuhan akan keduanya tidaklah terhindarkan. Digital literacy menggerakkan orang maupun organisasi menjadi lebih kompetitif dan innovative (van Laar, van Deursen, van Dijk, & de Haan, 2017).

Kondisi ini juga berimbas pada apa yang seharusnya terjadi di ruang-ruang kelas, di proses pembelajaran, dan pada padangan terkait peran guru di dalam kelas. Dulu kualitas pendidikan dikaitkan erat dengan kemampuan guru membangun kontak personal dengan siswa, namun perkembangan ICT (Information Communication Technology) memberi ruang lebih bagi pembelajaran yang lebih *students centered* atau berpusat pada siswa (Noor-UI-Amin, 2013).

Dunia pendidikan sesungguhnya terpengaruh banyak dengan kehadiran ICT: dalam proses pengajaran, pembelajaran dan bahkan penelitian (Noor-UI-Amin, 2013; Woolfitt, 2015). **Terkait proses pembelajaran**, teknologi ini berperan dalam merajut interaksi antar pembelajar melalui tool yang mereka kehendaki, video menjadi salah satu tool-nya (Woolfitt, 2015). **Terkait proses pengajaran**, teknologi ini telah mengubah arah pengajaran kita yang sebelumnya menekankan kepada konten menjadi pada proses membangun kompetensi dan performa (Noor-UI-Amin, 2013).

Untuk menghindari miskonsepsi, perlu kiranya dibedakan dua istilah berikut: *ICT for Education* dan *ICT in Education*. *ICT for education* mengacu

kepada ¹⁷ perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk tujuan ¹⁷ pengajaran dan pembelajaran; sementara itu ICT in education ¹⁷ melibatkan adopsi atas komponen umum teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Noor-UI-Amin, 2013).

Namun demikian, berkembangnya ICT tidak mengharuskan mengubah *instructional design*; yang perlu ditingkatkan adalah efektifitas penggunaan teknologi di dalam kelas, sikap yang positif terhadap teknologi, waktu dan fasilitas serta dukungan lembaga (Sánchez et al., 2012), keyakinan guru mengenai integrasi teknologi, keterampilan menyusun lesson plan, pengetahuan mengenai integrasi teknologi yang efektif, dan keterampilan mengembangkan instructional media (Gil-Flores et al., 2017) tanpa mengabaikan “norms’ setempat mengenai teknologi dan pembelajaran (Malagón & Pérez, 2017). Apakah guru-guru Indonesia siap dengan tantangan ini?

For Digital Natives, Public schools are jails
(Bing Gordon)

UNIT 2

DIGITAL NATIVES VERSUS DIGITAL IMMIGRANTS



Siswa yang lahir mulai tahun 1980an dikenal sebagai Digital Native, Generasi Y, atau Millenials. Siapa sesungguhnya mereka? Digital Natives merujuk kepada mereka yang hidup dan tumbuh bersama teknologi (Verčič & Verčič, 2013), canggih dalam menggunakan internet, smart mobile phones, sering menggunakan produk teknologi—lebih berupa internet dari TV dan radio (Veinberg, 2015), tidak mengalami kesulitan menggunakan produk teknologi yang rumit, dan merasa bahagia menjadi multi-tasker (Akçayı, Dundar, & Akçayı, 2016).

Para Digital Natives ini belajar dengan cara yang berbeda daripada mereka yang lebih tua dari usianya (Akçayı et al., 2016). Pertama, mereka

belajar lebih cepat dengan bantuan media dari pada teks. Kedua, bagi mereka, visualisasi, gambar, dan grafik jauh lebih menarik dari pada teks. Ketiga, mereka cenderung mengkomunikasikan gagasannya melalui gambar visual. Keempat, mereka mampu menemukan informasi di media hanya dalam beberapa menit saja. Kelima, kecenderungan mereka belajar lewat rute tercepat. Keenam, mudah bosan menghadapi proses belajar yang tradisional.

Kedekatan mereka terhadap teknologi informasi mengharuskan sekolah memfasilitasi mereka dengan pembelajaran berbasis ICT (Information Communication Technology) agar mereka siap menghadapi kehidupan mereka di masa depan.

ICT ¹⁴ unlocks the value of time, allowing and enabling multi-tasking, multi-channel, multi-this and multi-that.

(Li Ka-Shing)

UNIT 3

INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT): THE 21ST CENTURY SKILL



30

Information Communication Technology (ICT) atau dalam Bahasa Indonesia lebih dikenal sebagai *Teknologi Informasi dan Komputer (TIK)* mengacu pada cara penyediaan pembelajaran melalui akses global terhadap informasi (Fitriyadi, 2015). ICT ini melingkupi aplikasi computer, teknologi mobile atau

rekaman atau system komunikasi (Sánchez et al., 2012), radio pun televisi (Fitriyadi, 2015), tapi tidak serta merta sekedar “computers and computers related activities” (Noor-Ul-Amin, 2013).

Perkembangan ICT yang sangat pesat telah berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat dunia. Masyarakat dunia telah berada dalam era masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*). Kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan ICT untuk meningkatkan produktivitas kerja menjadi vital. Mereka yang tidak melek ICT akan tergerus persaingan yang semakin kompetitif. Oleh sebab itu, implementasi ICT dalam pendidikan, sebagai media dan wadah yang menyiapkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan masa depan, menjadi penting pula. Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran sudah menjadi keharusan yang medesak. Berbagai aplikasi ICT sudah tersedia dalam masyarakat dan sudah siap menanti untuk dimanfaatkan secara optimal.

Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk pendidikan dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya. Menurut Indrajut (2004), fungsi teknologi informasi dan komunikasi pendidikan dapat dibagi menjadi tujuh fungsi, yakni: 1) sebagai gudang ilmu, 2) sebagai alat bantu pembelajaran, 3) sebagai fasilitas pendidikan, 4) sebagai standar kompetensi, 5) sebagai administrasi, 6) sebagai alat bantu manajemen sekolah, dan 7) sebagai infrastruktur pendidikan. Dalam lingkup pembelajaran, ICT diyakini sebagai salah satu cara strategis untuk meningkatkan kompetensi siswa, kualitas kegiatan belajar mengajar dan aspek pendukung kegiatan tersebut (Bilyalova, 2017; Gil-Flores et al., 2017; Umar & Yusoff, 2014, 2014).

Learners who find the answer will know more and learn more deeply than learners who are told the answers.

(Anonymous)

UNIT 4

VIDEO FOR LEARNING: A "WHY"



Lanfrord (2014) mengidentifikasi enam alasan mengapa para guru bahasa Inggris harus menggunakan video dalam kelas-kelas mereka. **Pertama**, video adalah media yang sangat cocok untuk generasi muda. Pendapat ini

mempertimbangkan pertumbuhan pesat sosial media dan teknologi berbasis video dan *video-live* secara global, seperti *Skype, iPad, youtube, snapchat*, dan *instagram*, yang mayoritas penggunaanya adalah generasi muda. Video bukanlah bentuk hiburan pasif, namun mode komunikasi yang interaktif dan informasi yang sangat mungkin untuk diakses sehari-hari. **Kedua**, video mampu menghadirkan dunia luar ke dalam kelas. Video ini adalah materi pembelajaran authentic – potret dunia nyata – yang dapat diadaptasi untuk pendidikan.

Ketiga, video melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa guru beranggapan video adalah sebuah hiburan bukan sebuah pendidikan, Namun, jika kira berpikir bahwa video ada teks – sumber informasi – dan kita membuat pembelajaran terkait video tersebut, ini akan membantu para siswa meningkatkan kemampuan bahasa mereka.

Keempat, video adalah sumber informasi yang sangat baik. Para pembelajar bahasa Inggris – khususnya bahasa Inggris untuk tujuan akademik – sering diharuskan melaksanakan proyek penelitian. Film dan video bisa menjadi sumber informasi yang sangat baik. Input visual pada video mendukung input audio (bahasa), dan inipun efektif mendukung untuk pemahaman para siswa yang berada pada level rendah.

Kelima, video menawarkan rangsangan-rangsangan untuk aktifitas kelas. Video dapat menjadi *reference point* untuk kemampuan berpikir kritis siswa; sebagai contoh, dalam menilai sebuah iklan, para siswa dalam mempertimbangkan motivasi, apakah supporting details valid dan sebagainya.

Keenam, video menjadi model yang baik untuk output bahasa siswa. Selain menjadi input dan sumber materi yang baik dalam kegiatan belajar

mengajar, video menjadi model yang selanjutnya diproduksi siswa dalam bahasanya.

Video, secara garis besar, dapat memberikan beragam manfaat baik jika video digunakan sebagai materi pembelajaran ataupun bentuk aktifitas di kelas. Khusus di kegiatan ini, pendampingan pelatihan hanya akan berfokus pada peran video sebagai materi pembelajaran yang dibuat oleh guru karena program ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru, yang kemudian akan meningkatkan kualitas siswa mereka.

Video yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebenarnya dapat diperoleh dengan cara mengunduh dari sumber-sumber lain di internet atau dibuat oleh guru atau siswa untuk tujuan yang beragam dalam kegiatan belajar mengajar. Video yang diperoleh dari sumber lain memang mudah untuk didapatkan, namun tidaklah mudah mendapatkan video yang sesuai konteks dan kebutuhan kelas. Banyak video yang perlu diadaptasi agar dapat berterima dengan konteks dan kebutuhan tersebut.

Video yang dibuat sendiri oleh guru atau siswa memang memerlukan waktu khusus memproduksinya. Namun, video tersebut berangkat dari konteks dan kebutuhan kelas. Sehingga kemanfaatannya lebih maksimal. Video dapat dibuat secara sederhana dengan merekam diri sendiri menggunakan kamera, atau dengan penggunaan aplikasi seperti ³ *Articulate StoryLine, Active Presenter, Icecream Screen Recorder*, ataupun *Screencasitfy* untuk membuat video yang lebih interaktif dan menarik.

10

At the heart of effective technology integration, technology offers opportunities to be more actively involved in the learning experience.

(Vanessa Vega)

UNIT 5

VIDEO FOR LEARNING: APA SAJA?



Video adalah media yang semakin jamak digunakan dalam pengajaran di era digital ini. Video telah diterapkan mulai dari kelas tatap muka, *blended*, sampai kelas jarak jauh. Secara garis besar, terdapat enam belas jenis video pengajaran (Crook & Schofield, 2017) seperti yang bisa dilihat di Tabel 1:

1. *Voice over slides*, dimana deretan slide diceritakan oleh suara tersembunyi.

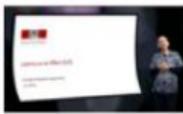
2. *Voice over screencast* adalah video dengan konsep rekaman layar secara terus-menerus (berlawanan dengan *voice over slides* yang diskrit dan statis) diceritakan oleh suara tersembunyi.
3. *Writing over slides* adalah slide yang diceritakan mencakup tulisan narator. Anotasi grafis ditambahkan ke satu atau lebih gambar statis, secara implisit oleh pembicara.
4. *Kahn whiteboard*
Dalam konsep ini, papan tulis digunakan untuk menarasikan tindakan manual dari tulisan. Dalam video ini, tangan pembicara dibuat terlihat saat mereka melakukan anotasi, sehingga menyampaikan rasa agen yang lebih kuat.
5. *Fixed frame outside*
Video narrator di jendela tetap bersebelahan dengan urutan slide. Yang pertama dari empat format yang mengeksplorasi kehadiran inpicture gambar dosen. Ini mungkin masing-masing berukuran bervariasi namun umumnya kecil, biasanya menempati 20% ruang layar.
6. *Mobile frame outside* adalah video dengan narator di jendela dalam berbagai posisi yang berdekatan dengan urutan aktivitas presentasi latar belakang.
7. *Fixed but overlapping* adalah konsep video dengan narator video pada posisi tetap tapi tumpang tindih dengan urutan latar belakang daripada gambar berbingkai dalam gambar.
8. *Mobile frame and overlapping*, dimana narator video dibingkai, namun dipresentasikan pada berbagai posisi dalam urutan latar belakang.

9. *Presence in split screen*, dimana video narator dan slide sequence ditampilkan bersamaan dan dalam bingkai yang berdekatan.
10. *Presence in picture*, narator video terintegrasi secara visual dengan gambar slide seolah-olah berdiri di depan permukaan layar.
11. *Presence overlapped by content*, materi simbolis dilapiskan pada narator video.
12. *Presence active on whiteboard*, narator bergerak di depan konten dan bertindak atasnya namun kehadiran visual tumpang tindih dengan permukaan presentasi layar penuh.
13. *Presence in lecture*, rekaman langsung narator dalam konteks perkuliahan tradisional. Kontinuitas permukaan speaker dan display rusak, menyampaikan perasaan di dalam ruangan.
14. *Presence in full screen*, menutup narator soliter dalam konteks lokal 'domestik' atau topik yang relevan.
15. *Presence in interview*, wawancara terekam.
16. *Presence in discourse*, rekaman percakapan. Ini dan E1 sesuai dengan format 'pembicaraan kepala' yang lebih tradisional yang biasa ada dalam eksposisi siaran.

Pembuatan dan pengimplementasian yang tepat akan membuat video memotivasi siswa belajar dengan kuat (Whatley & Ahmad, 2007). Video dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif karena video menunjukkan berbagai bentuk kecerdasan (*multiple literacy*). Video menggunakan beberapa mode untuk pengiriman konten dan daya tarik emosional kepada pemirsanya (dalam konteks ini siswa atau pembelajar). Menurut teori kecerdasan majemuk (*multiple literacy*), seorang individu memiliki, dengan berbagai kekuatan dan preferensi, setidaknya delapan kecerdasan diskrit: bahasa

linguistik, logika ⁵² matematis, spasial, musikal, jasmani kinestetik, interpersonal, intrapersonal dan naturalistik (Gardner, 2006). Kecerdasan inilah yang kemudian dirangsang oleh video.

Tabel 1. Jenis-Jenis Video Pembelajaran ³⁸

<p>A</p>  <p>[1] Voice over slides</p>	 <p>[2] Voice over screencast</p>	 <p>[3] Writing over slides</p>	 <p>[4] Kahn whiteboard</p>
<p>B</p>  <p>[1] Presence fixed frame outside</p>	 <p>[2] Presence mobile frame outside</p>	 <p>[3] Presence fixed but overlapping</p>	 <p>[4] Presence mobile frame overlapping</p>
<p>C</p>  <p>[1] Presence in split screen</p>	 <p>[2] Presence in picture</p>	 <p>[3] Presence overlapped by content</p>	
<p>D</p>  <p>[1] Presence active on whiteboard</p>	 <p>[2] Presence in lecture</p>	 <p>[3] Presence in full screen</p>	
<p>E</p>  <p>[1] Presence in interview</p>	 <p>[2] Presence in discourse</p>		

Video adalah salah satu media pembelajaran multimedia yang mencakup stimulus visual dan pendengaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran, terutama bila teknologi digunakan, untuk mempromosikan pemrosesan kognitif. Mayer (2001) menjelaskan beberapa prinsip

pembelajaran yang relevan dengan perancangan multimedia untuk pembelajaran, diantaranya:

1. Prinsip multimedia - pembelajaran ditingkatkan dengan menggunakan kata-kata dan gambar hanya dengan kata-kata tersendiri;
2. Prinsip kontiguitas - pembelajaran ditingkatkan saat gambar dan kata-kata yang terkait dipresentasikan pada saat bersamaan atau di samping satu sama lain di layar;
3. Prinsip modalitas - kata-kata yang diucapkan lebih baik daripada teks cetak untuk menjelaskan gambar;
4. Prinsip pemberian sinyal - materi pembelajaran harus disusun dengan garis besar dan judul yang jelas; dan
5. Prinsip personalisasi - gaya percakapan lebih baik daripada gaya belajar formal.

Dalam perspektif lain, ²⁶ penggunaan isyarat visual dapat menciptakan citra selama pembelajaran yang sangat penting bagi proses ingatan (Shepard & Cooper, 1982). Selain itu, video, sebagai media pendidikan, dapat memberikan deskripsi yang jelas untuk mengartikulasikan informasi dan pengetahuan yang sulit dicapai melalui teks atau secara verbal (Goodyear & Steeples, 1998).

Ada beberapa cara untuk menggunakan video dalam pengajaran. Kita dapat menggunakan video sebagai sumber pembelajaran online yang dapat diakses oleh siswa/pembelajaran melalui internet. Ini memberikan aksesibilitas yang lebih baik untuk semua siswa (Shephard, 2004). Kitapun dapat menggunakan video sebagai alat persentasi atau bahkan sebagai alat

yang lebih imajinatif, secara pedagogis, yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar maksimal, seperti menggunakan video sebagai alat untuk pembelajaran berjejaring (Young & Asensio, 2003). Dari perspektif pembelajaran, siswa dapat memperoleh manfaat dari kemampuan untuk menonton setiap materi lagi, untuk memperkaya catatan mereka yang diambil saat kelas berlangsung. Ini dapat menjadi langkah penting dalam mempelajari materi yang disajikan. Selain itu, siswa/ pembelajar dapat diarahkan untuk menonton video sebelum menghadiri kelas, sehingga materi yang terkandung di dalamnya dapat dieksplorasi secara mendalam (Vogel & Oliver, 2006). Alternatif lainnya adalah video dapat digunakan untuk menunjukkan keterampilan praktis, dengan kemungkinan bisa dimainkan berulang-ulang sampai keterampilan itu telah dikuasai.

Dalam pemanfaatan video untuk pengajaran, ada dua pertimbangan yang perlu selalu guru perhatikan. Pertama, guru harus berorientasi terhadap capaian pembelajaran. Dalam hal ini, guru dapat mempersiapkan diri untuk menggunakan video dengan melihat pratinjau konten, menetapkan tujuan yang jelas untuk melihat dan menentukan pilihan apa yang paling mendukung tujuan tersebut. Makna video sangat berkorelasi dengan integrasinya dalam kurikulum - dengan kata lain, seberapa dekat isinya sesuai dengan keseluruhan urutan instruksional (CPB, 2004, hal. 11). Misalnya, video dapat digunakan pada awal unit untuk menarik minat, selama unit atau pelajaran membawa demonstrasi ke kelas yang mungkin tidak mungkin dilakukan, atau sebagai alat untuk meninjau atau memperkuat konten.

Kedua, guru harus sangat selektif dalam memilih konten video. Konten video yang efektif merupakan komponen penting dalam mengintegrasikan media ini ke dalam praktik dan mewujudkan efektifitas multimedia di kelas.

Fabos (2001) menyimpulkan bahwa salah satu faktor paling signifikan dalam keberhasilan atau kegagalan teknologi pendidikan adalah kualitas konten, bukan teknologi itu sendiri. Memilih video yang memiliki konten pendidikan yang kaya dan kaya secara visual merupakan elemen penting untuk memaksimalkan keefektifan video.

Dengan mempertimbangkan kebutuhan dan manfaat penerapan ICT dalam kegiatan belajar mengajar secara umum, seorang guru bahasa Inggris wajib memiliki wawasan penggunaan ICT selain kompetensi keilmuan bahasa Inggris dan pengajarannya (*pedagogy*), untuk dapat kemudian meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran dan menciptaka inovasi pada kelas-kelas mereka. Namun, penerapan ICT dalam pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan metode dan strategi pengajaran khusus untuk mengoptimalkan manfaat dari penerapan ICT tersebut.

16

Blended learning is not just a trend. And we're starting to see technology integrated in really intentional ways

(Katie Linder)

UNIT 6

36

VIDEO IN A BLENDED LEARNING



Blended learning memiliki beragam pengertian. Beberapa kemungkinan tentang pengertian *Blended Learning* (BL). Pertama, *Blended Learning* dimaknai sebagai ² penggabungan pembelajaran berbasis teknologi internet

(laboratorium virtual, modul digital, gambar, audio, dan text) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kedua, *Blended Learning* dianggap sebagai kombinasi paradig² pembelajaran (behavioristik, kognitivistik, dan konstruktivistik) dengan atau tanpa melibatkan teknologi. Ketiga, *Blended Learning* merupakan² kombinasi teknologi komputer dan informasi (video, pelatihan berbasis internet, CD ROM) dengan pembelajaran tatap muka. Namun demikian, pengertian *blended learning* yang banyak diikuti adalah upaya mengkombinasikan pembelajaran berbasis internet (E-learning) dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*).

Beberapa keuntungan pemanfaatan *blended learning* dalam pembelajaran. Pertama, sisw²a leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara on-line. Kedua, siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain diluar jam tatap muka. Ketiga, kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat diadministrasikan dan dikontrol dengan baik oleh guru. Keempat, guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet. Kelima, guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran. Keenam, guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif. Ketujuh, siswa dapat saling berbagi file dengan siswa lain.

⁹ Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *blended learning* memiliki kelebihan dibandingkan dengan dengan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran murni *E-Learning*. *Blended learning* dapat melakukan difersivikasi pembelajaran dan memenuhi karakteristik belajar siswa yang berbeda-beda. Misalnya, siswa yang enggan berdiskusi di kelas mungkin saja akan lebih aktif berdiskusi secara tertulis.

² *Blended learning* juga menyebabkan berbagai tantangan terutama bagi guru: Guru perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *E-learning*, menyiapkan referensi digital yang dapat diacu oleh siswa, merancang referensi yang sesuai atau terintegrasi dengan tatap muka, menyiapkan waktu untuk mengelola pembelajaran berbasis internet misalnya untuk mengembangkan materi, mengembangkan instrumen asesmen dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh siswa (Kusni, 2010). Jika guru memiliki wawasan yang mumpuni terkait pemanfaatan ICT dalam kegiatan belajar mengajar, *blended learning* adalah metode pengajaran dan pembelajaran terbaik dimana TIK diterapkan.

⁵⁶ Pelaksanaan *blended learning* tergantung pada beberapa faktor. Faktor pertama adalah sarana dan prasarana. Guru perlu memiliki akses terhadap jaringan internet untuk memudahkan kerja. Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai juga memerlukan biaya. Faktor kedua adalah faktor guru. Guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam bidang TIK dengan cara membaca dan berlatih mandiri maupun melalui pelatihan formal. Sekolah perlu memperhatikan hal ini sebagai salah satu pengembangan profesional. Faktor ketiga adalah faktor siswa. Siswa ⁵ perlu mendapatkan akses terhadap komputer dan internet dan memiliki kemampuan memanfaatkan *E-learning*. Sekolah perlu membekali siswa sebelum *blended learning* diterapkan.

Mengingat kondisi setiap sekolah berbeda, implementasi *blended learning* dapat dipilih sesuai dengan kondisi persekolahan. Model implementasi yang paling sederhana adalah yakni pemanfaatan bahan-bahan online tanpa harus mensyaratkan siswa untuk terhubung dengan internet. Hal ini berarti guru melakukan pembelajaran tatap muka dengan melibatkan kegiatan siswa yang memanfaatkan bahan-bahan pembelajaran berbasis ICT.

Guru dan sekolah dapat memilih model penerapan *blended learning* dengan atau tanpa internet yang sesuai dengan sarana prasarana yang tersedia, kemampuan guru, dan kesiapan siswa. Implementasi model yang sesuai akan berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari pemaparan teoritis diatas, disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan video sebagai materi pembelajaran berbasis TIK adalah sebuah kebutuhan, yang akan memberikan manfaat sangat besar jika kebutuhan ini terpenuhi. Untuk memdapatkan manfaat yang optimal dari penggunaan video dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris, *blended methodology* dapat diterapkan. Walaupun, untuk situasi saat ini di madrasa Kabupaten Sumedang, penerapan *blended methodology* kemungkinan besar menghadapi hambatan. Namun, para guru perlu dan stakeholder lain yang terkait perlu diedukasi potensi maksimal dari penerapan TIK dalam kegiatan belajar dan mengajar.

27

Teaching in the internet age means we must teach tomorrow's skill today.

(Vanessa Vega)

UNIT 7

MENGAPA “ICT” DI DALAM KELAS: KASUS DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTS) LELES INDONESIA



Peningkatan kompetensi guru dalam hal penggunaan ICT untuk pembelajaran menjadi penting karena beberapa alasan. Pertama, keterampilan ICT adalah keterampilan yang mutlak dimiliki siswa untuk bisa bertahan hidup di abad ke-21 ini. Keterampilan menggunakan teknologi di dalam kelas oleh guru dipercaya akan membantu peningkatan proses pembelajaran (Voogt et al.,

2011) dan memberi arahan penyelesaian masalah. Kedua, kemampuan ICT guru menunjukkan salah satu syarat guru yang kompeten. ³ *Good teaching makes a different learning* (Walter & Briggs, 2012). Bagaimana pengajaran dilaksanakan akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang dialami siswa. Ketiga, implementasi ICT memberi atmosfir yang berbeda kepada siswa dan guru dimana kelas menjadi lebih fleksibel—waktu untuk proses belajar mengajar menjadi lebih panjang—dan interaksi yang lebih tidak terbatas (Sánchez, Marcos, González, & GuanLin, 2012). Keempat, keterampilan guru menggunakan teknologi perlu menjadi prioritas karena semakin terampil guru dalam menggunakan teknologi maka akan memberi pengaruh pada kualitas kelas: ¹⁹ “both teacher’s age and the period of the use of ICT affect the quality of teaching (Sánchez et al., 2012). Integrasi teknologi, multimedia, dan ICT membuat proses pembelajaran menjadi lebih meningkat dan membaik (Bilyalova, 2017; Umar & Yusoff, 2014).

Meski penggunaan teknologi dan ICT menjadi kebutuhan di banyak negara seperti Malaysia dan Spain ²² (Gil-Flores, Roddriguez-Santero, & Torres-Gordillo, 2017; Sánchez et al., 2012; Umar & Yusoff, 2014) untuk memenuhi tuntutan abad ke-21, beberapa riset menunjukkan bahwa sesungguhnya kemampuan guru dan ICT masih terbilang lemah atau “low” (Umar & Yusoff, 2014). Padahal guru dengan kemampuan mengajar dengan menggunakan teknologi dengan efektif di kelas membuat ruang kelas menjadi ruang yang menarik selama proses pembelajaran (Fitriyadi, 2015). Lebih jauh lagi, Barber dan Mourshed (2007, hal 13) mengungkapkan tiga faktor yang mampu menghasilkan *students’ outcome* yang baik ⁴ *they get the right people to become teachers, (b) they develop these people into effective teacher, (c) they put in place systems and targeted support to ensure that every student is able*

to benefit from excellent instruction. Hasil dari proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualifikasi dan kompetensi guru, karena guru yang *qualified* dan berkompentensi dapat menghadirkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Secara kualitas SDM di Madrasah Tsanawiyah tempat penelitian ini dilakukan, terdapat beberapa hal baik yang merupakan potensi Mts ini. **Pertama**, guru-guru memiliki linieritas keilmuan dalam bidang Bahasa Inggris. **Kedua**, para guru tersebut didominasi oleh guru-guru muda yang merupakan aset berharga yang dimiliki oleh Mts tersebut. Faktor usia dan interaksi guru dengan teknologi menjadi faktor penting yang menentukan (Umar & Yusoff, 2014). Semakin muda maka teknologi bisa digunakan dengan lebih mudah karena mereka termasuk pada Digital Native (Umar & Yusoff, 2014): ada korelasi antara usia muda dan paparan dengan teknologi. Namun pada saat yang bersamaan, guru-guru muda yang merupakan aset yang masih membutuhkan pendampingan dan penguatan kompetensi, termasuk kompetensi dalam aspek teknologi. Fenomena ini sejalan dengan yang diungkapkan Senom, dkk. (2013) bahwa ²⁴ *“novice teachers experience intricate transition from the teacher education institution to life in real classroom.”* Fakta bahwa sebagian besar guru memiliki jam mengajar yang padat dan jam pelatihan yang terbatas menjadikan ekspose terhadap penggunaan teknologi di dalam kelas menjadi sangat terbatas. Dengan demikian pendampingan menjadi kebutuhan mereka. Hasil interview menunjukkan bahwa para guru sangat jarang mendapatkan pelatihan, *professional development program*, ataupun bentuk pelatihan dari pihak-pihak terkait. Ini menjadi alasan mendasar mengapa perlu PKM Berbasis Riset yang diharapkan bisa mengisi kekosongan program pemberdayaan dan menghasilkan ¹³ **BEST PRACTICE**.

The illiterate of the 21st century will not be those who cannot read and write, but those who cannot learn, unlearn, and relearn.

(Alvin Toller)

UNIT 8

“METODOLOGI PKM BERBASIS RISET”: PELATIHAN DIY-VIDEO DI MTS LELES



PKM Berbasis Riset ini adalah upaya memberikan layanan pada masyarakat— dalam hal ini guru—(Community Service) yang berbasis pada investigasi mendalam. Kegiatan penelitian dan pengabdian ini merupakan suatu studi kasus karena penelitian ini memotret fenomena yang terjadi pada sekelompok individu (Merriam, 1998; Starman, 2013). Penelitian ini mengeksplor fenomena mengenai penguatan pembuatan video pembelajaran pada sekelompok guru Madrasah Tsanawiyah di satu sekolah di Leles Kabupaten Garut. Karena penelitian ini merupakan studi kasus, maka penelitian ini juga

memberikan ³ “*comprehensive description of an individual case and its analysis*” (Starman, 2013) berupa deskripsi capaian guru dan respon mereka setelah proses pelaksanaan pelatihan penyusunan video pembelajaran dan proses pendampingannya.

Lokasi dan Partisipan Penelitian dan Pengabdian

Lokasi penelitian yang dipilih adalah Madrasah Tsanawiyahitri Leles di Kabupaten Garut. Lokasi ini dipilih karena beberapa alasan. **Pertama**, hasil observasi awal menunjukkan bahwa di lokasi ini sebagian besar guru yang mengajar berusia 23-25 tahun yang digolongkan sebagai guru-guru muda yang merupakan bagian dari “Digital Natives” dimana penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keterampilan menggunakan teknologi informasi ada kaitan erat dengan faktor usia (Umar & Yusoff, 2014). Dilingkup guru bahasa, 6 dari 8 orang guru merupakan guru muda dengan pengalaman mengajar 0-5 tahun. **Kedua**, hasil survey awal melalui menunjukkan bahwa para guru khususnya guru bahasa yang masih belia tersebut berada pada level (a) “pemula” sejumlah 6 orang dimana mereka mampu melakukan fungsi dasar dalam jumlah terbatas aplikasi computer, (b) “pendatang baru” sebanyak satu orang dimana guru tersebut telah mencoba menggunakan teknologi computer, namun tetap memerlukan bantuan secara regular, dan (c) “rata-rata” sebanyak satu orang dimana guru yang bersangkutan menunjukkan kompetensi umum di sejumlah aplikasi. Survey dilakukan dengan menggunakan angket yang diadaptasi dari angket yang dikembangkan oleh (Tinmaz, n.d.).

Partisipan dalam penelitian ini dikelompokkan sesuai kebutuhan dan fokus pengabdian dan penelitian. **Pertama**, untuk *workshop* pembuatan video sebagai media pembelajaran, seluruh guru yang mengajar mata pelajaran

yang beragam diwajibkan mengikuti *workshop*. Ini dimaksudkan untuk mengenalkan pembuatan dan penggunaan video sebagai media pembelajaran kepada mereka sehingga pada akhirnya diharapkan akan ada perubahan *mind-set* “teknologi itu sulit” di kalangan guru. Mereka diberi inspirasi dan keterampilan mencipta ruang kelas dan pembelajaran menarik melalui teknologi. Untuk sesi *workshop* ini, 40 guru seluruh bidang studi hadir untuk mengikuti *workshop*. **Kedua**, untuk menggali kemanfaatan dari penggunaan teknologi secara lebih mendalam khusus bagi guru-guru rumpun ilmu bahasa, 10 orang guru Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Arab digali pengalaman menggunakan video pembelajaran sebelum PKM ini dan respon mereka terhadap proses pembuatan video pembelajaran ini. **Ketiga**, untuk pendampingan implementasi penggunaan video pembelajaran di dalam kelas oleh guru, fokus diarahkan pada pendampingan 4 orang guru yang merupakan guru Bahasa Inggris.

Berikut adalah profil guru bahasa yang menjadi partisipan utama dalam pengabdian dan penelitian ini.

Tabel 1. Profil Partisipan PKM Berbasis Riset

No.	Nama Guru (Samaran)	Lama Mengajar	Bidang Studi yang Diampu	Level Keterampilan ICT	Frekuensi Menggunakan ICT dalam Kelas
1.	Sofia	1-5 tahun	B. Indonesia	Rata-rata	8 jam/ minggu
2.	Antik	6-10 tahun	B. Indonesia	Pendatang Baru	Tidak Pernah
3.	Irman	1-5 tahun	B. Arab	Pemula	Tidak Pernah
4.	lima	11-15 tahun	B. Indonesia	Pemula	Kurang 2 jam/ minggu
5.	Halimah	1-5 tahun	B. Indonesia	Pemula	Tidak Pernah
6.	Sriwati	11-15 tahun	B. Inggris	Pemula	2 jam atau lebih/ minggu
7.	Ririn	0 tahun	B. Inggris	Pemula	Tidak Pernah
8.	Aliatul	1-5 tahun	B. Arab	Pemula	Tidak Pernah

9.	Evy	11-15 tahun	B. Inggris	Pemula	Kurang dari 2 jam/ minggu
10.	Erni	11-15 tahun	B. Inggris	Pendatang Baru	Tidak Pernah

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa pemilihan guru bahasa sebagai fokus partisipan dalam PKM berbasis ini memberi manfaat bagi pemerdayaan (a) guru-guru dengan pengalaman mengajar di atas 10 tahun tapi minim dalam pengetahuan, keterampilan dan pengalaman menggunakan ICT di dalam kelas, dan (b) guru-guru dengan pengalaman mengajar di bawah 5 tahun dengan usia muda yang seharusnya menjadi Digital Natives bagi teknologi informasi tapi ternyata juga memiliki pengalaman menggunakan ICT dalam kelas yang sama terbatasnya. Workshop akan memberdayakan para guru muda untuk menjadi tutor bagi guru-guru yang lebih lama dalam pengalaman mengajar.

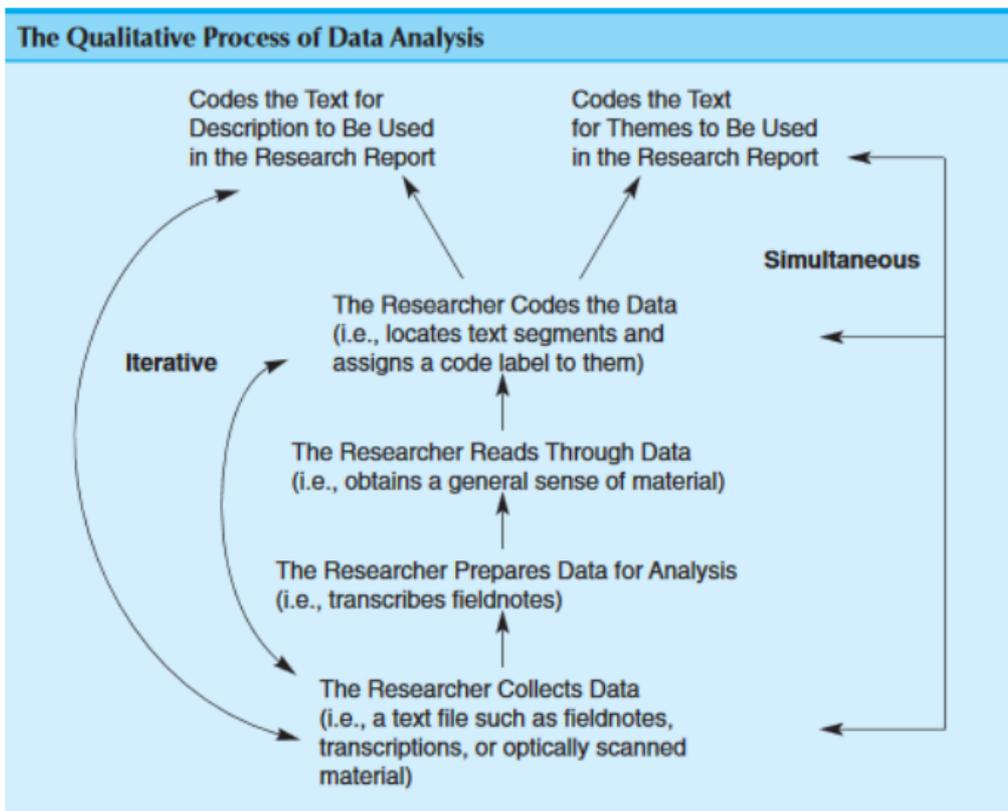
Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi, penyebaran angket, dan focused-group discussion (FGD). Observasi dilakukan untuk melihat respon guru selama proses training pembuatan Video Pembelajaran. Sementara itu, angket diberikan untuk mengetahui latar belakang guru, menggali perspsi awal dan pengalaman mereka tentang video pembelajaran untuk ruang kelas. Selain itu, Focused-Group Discussio (FGD diselenggarakan untuk memberi siswa dan guru (dan siswa) ruang refleksi tentang kelebihan, kekurangan siswa dan tantangan yang mungkin mereka hadapi ketika memutuskan menggunakan ICT di dalam kelas.

Analisa Data

Sebagai sebuah penelitian studi kasus, penelitian ini menggabungkan analisa data secara kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk statistic sederhana seperti penggunaan prosentase (Starman, 2013) terutama untuk memaparkan data yang diambil dari hasil angket. Data kualitatif diolah dan dipaparkan dengan merujuk pada proses pengolahan dan analisa data menurut Creswell (2012):

1. *prepare and organize the data for analysis, explore and code the data, code to build descriptions and themes, represent and report qualitative findings, interpret the findings, validate the accuracy of the findings.*



Grafik 1. Prosedur Analisa Data

Pada PKM Berbasis riset ini, analisa data dilakukan melalui tahapan berikut yang merujuk pada tahapan yang disarankan Creswell (Creswell, 2012) seperti yang tercantum dalam Grafik 1 di atas:

- a. Data yang bersumber dari catatan observasi dan rekaman video, angket, dan interview dikumpulkan.
- b. Data yang bersumber dari rekaman video dan wawancara dibuatkan transkripsi.
- c. Data dari berbagai sumber diberi kode; hal ini dilakukan secara simultan.
- d. Data lalu dibaca dan diberikan pemaknaan secara umum.
- e. Data dikelompokkan.
- f. Data diberikan pemaknaan berdasarkan tema (pertanyaan penelitian)
- g. Data dipaparkan dalam bentuk deskripsi untuk dibuat sebagai laporan penelitian.

10

Learning is not watching a video, learning is taking action
and seeing what happens.

(Seth Godin)

UNIT 9

“TARGET PARTISIPAN PKM BERBASIS Riset”: PELATIHAN DIY-VIDEO DI MTS LELES INDONESIA



Gambaran Demografi Umum

Madrasah, sebagai lembaga pendidikan formal, adalah potensi yang harus diperhitungkan dalam strategi pembangunan bidang-bidang strategis di Indonesia. Potensi madrasah dalam menghasilkan para alumnus berkualitas bukanlah suatu perdebatan. Banyak alumnus madrasah telah menjadi pemimpin ataupun tokoh penting dalam bidang-bidang strategis tersebut.

Namun, profil ideal madrasah sebagai wadah pertukaran dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak mudah ditemukan pada madrasah di Indonesia. Sebagian madrasah mengalami hambatan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hasil interview dengan Kepala Sekolah MTs di Leles mengungkapkan antusiasme pada hadirnya pihak ketiga yang bersedia membagi ilmu dan keterampilan bagi para guru khususnya guru Madrasah Tsanawiyah Swasta yang jarang mendapat kesempatan mengikuti Teacher Professional Development Program (TPDP): “Terdapat dua aspek yang perlu penguatan untuk guru-guru Mts.: Keterampilan menyusun perangkat pembelajaran, dan keterampilan mencipta pembelajaran di kelas menjadi menarik (Sumber: Kepala Sekolah MTs., Agustus 2017). Madrasah sangat memerlukan peningkatan kualitas dan kuantitas proses belajar-mengajar.



Gambar 1. Fasilitas Gedung

Dari segi fasilitas, Mts. di Leles Kabupaten Garut dilengkapi dengan fasilitas berupa gedung-gedung kelas yang sebagian baru dan sebagian gedung lama namun seluruh gedung dalam kondisi baik (Lihat Gambar 1). Meski kondisi sekolah berada di lingkungan yang ramai di pinggir jalan Kota Leles, lingkungan sekolah cukup kondusif untuk keberlangsungan proses pembelajaran (Lihat Gambar 2). Kondisi sekolah yang cukup memadai ini adalah potensi yang dapat dioptimalkan dengan peningkatan kualitas proses pengajaran dan pembelajaran.



Gambar 2. Lokasi Sekolah dan Kondisi Kelas

Meski demikian, diakui bahwa sebagai Sekolah Berstatus Sekolah Swasta, minimnya bantuan dari pihak pemerintah menjadi hambatan tersendiri bagi pengembangan sekolah dan perbaikan proses belajar mengajar. Bantuan fasilitas untuk mendukung pembelajaran berbasis ICT

memang dirasakan sangat kurang: “Sekolah hanya memiliki 1 INFOCUS, beberapa LAPTOP saja yang dibeli dengan mengangsur. Fasilitas dan dana untuk pengembangan ICT sangat minim, bahkan tidak ada. Kami harus pandai mencari cara untuk sekedar memiliki 1 buah LAPTOP saja” (Wawancara, Sumber: Kepala Sekolah Mts., Agustus 2017).

Dengan melihat seluruh potensi yang dimiliki sekolah melalui SDM guru, fasilitas sekolah, dan peserta didik, maka untuk mendorong berkembangnya kualitas kegiatan belajar mengajar, ¹ **Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan “DIY Video-Based Learning” bagi Guru Madrasah untuk Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris** dirasakan sangat diperlukan. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan kepada para guru untuk kemudian diimplementasikan di kelas mereka, pada akhirnya dapat memberdayakan dan melibatkan seluruh potensi yang dimiliki.

Komunitas Sasaran Program

Partisipan dalam kegiatan ini adalah guru-guru bahasa Inggris di Mts Leles Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat. Empat puluh (40) guru seluruh bidang studi mengikuti Workshop Pembuatan DIY Video untuk pembelajaran, sepuluh orang guru yang mengajar pelajaran Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Arab mengikuti focused-group discussion untuk menggali lebih jauh kemanfaatan ICT untuk pembelajaran di kelas, dan empat (4) orang guru Bahasa Inggris mengikuti pendampingan.

35

Everything should be made as simple as possible, but not simpler.

(Albert Einstein)

UNIT 10

BEST PRACTICE: DIY-VIDEO COMMUNITY SERVICE DI MTS LELES INDONESIA

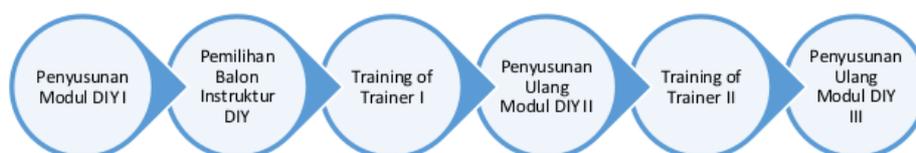


40

Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Berbasis Riset ini dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahap I adalah Tahap Persiapan. Pada Tahap I ini dilakukan beberapa kegiatan seperti Penyusunan Modul DIY I, Pemilihan Balon Instruktur DIY dari pihak dosen dan mahasiswa, Training of Trainer I, Penyusunan Ulang Modul DIY II, Training of Trainer II, dan Penyusunan Ulang Modul DIY III (Lihat Grafik 2). Tahapan ini dilakukan di kampus dan dihasilkanlah Manual Prosedur DIY untuk Guru III, dan 4 instruktur yang akan

terlibat dalam workshop. Komposisi instruktur atau fasilitator adalah 1 orang dosen dan 3 orang mahasiswa.



Grafik 2. Alur Tahap Persiapan

Tahapan berikutnya adalah Tahap II yaitu ³⁷ Tahap Pelaksanaan Pembekalan. Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan di lokasi PKM Berbasis Riset: Penyebaran Angket ICT Awal kepada Guru, Observasi Kelas I untuk melihat media pengajaran yang digunakan guru, Workshop DIY Video untuk Pembelajaran, Refleksi, dan Penyusunan Modul DIY IV (Lihat Figure 3). Pada tahap ini dihasilkan Modul Penyusunan DIY Berbasis Riset yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan guru dalam mengikuti instruksi dari Trainer. Modul yang dihasilkan disusun kembali berdasarkan data dan catatan yang diperoleh selama *workshop* kepada guru.



Grafik 3. Alur Tahap Pelaksanaan

Tahapan III adalah Tahapan Pendampingan di Kelas. Pada tahapan ini, guru menggunakan Video Pembelajaran (DIY Video) untuk proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran diobservasi untuk melihat respon siswa di kelas. Selanjutnya, guru melakukan refleksi mengenai kondisi kelas dulu dan kini, dengan dan tanpa DIY Video (Grafik 4).



Grafik 4. Alur Tahap Pendampingan

Kegiatan setiap tahapannya sesungguhnya adalah tahapan ideal yang dibuat sebelum pelaksanaan: Tahapan I, II, dan III. Perubahan kegiatan terjadi pada Tahapan I dan II. Pada Tahapan I, Training of Trainer (TOT) awalnya hanya diagendakan untuk dilaksanakan satu kali saja. Namun, setelah dilaksanakan TOT I ditemukan bahwa DIY Video termasuk konsep pembuatan video yang relative baru bagi para bakal calon trainer. Dengan fitur yang banyak dan kemampuan ICT yang terbatas para calon trainer khususnya terkait DIY Video, maka TOT I masih menyisakan banyak poin pembahasa yang tidak terbahas. Maka diselenggarakanlah TOT II yang dilangsungkan untuk (a) mempersiapkan kembali bakal calon trainer, dan (b) menguji coba urutan kegiatan dalam Manual Prosedur DIY Video II yang dihasilkan dari TOT I. Bila dirinci, maka alur dan waktu pelaksanaan keseluruhan PKM Berbasis Riset untuk pembuatan dan pendampingan penggunaan DIY Video di dalam kelas terlihat pada Grafik 5.



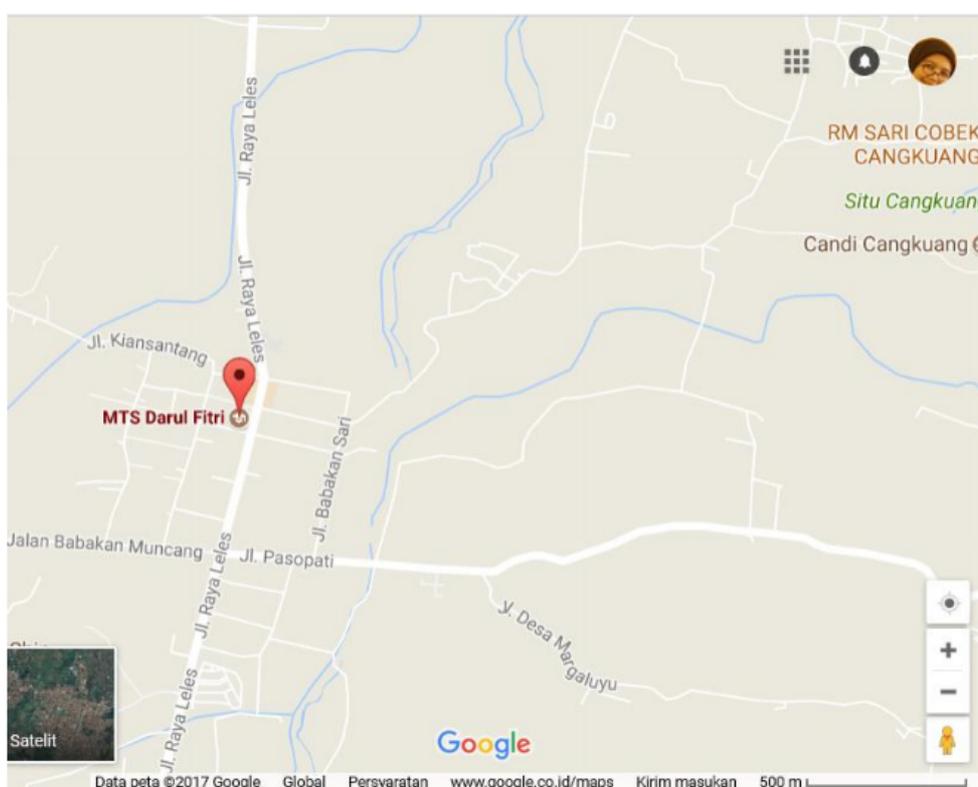
Grafik 5. Alur Keseluruhan PKM Berbasis Riset: Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan DIY Video untuk Optimalisasi Pembelajaran Bahasa

Alur pada Grafik 5 merupakan alur yang dilaksanakan dalam PKM Berbasis riset ini. Alur tersebut dipandang cukup efektif untuk kondisi di MTs. Darul Fitri dimana setiap guru memiliki beragam kesibukan dengan mengajar di beberapa sekolah sekaligus. Alur ini juga memberi solusi bagi kondisi dimana bakal calon instruktur juga memiliki keterbatasan waktu dan pengetahuan mengenai DIY Video. Pelaksanaan TOT 1 dan 2 memberi kesempatan bagi bakal calon instruktur untuk memperkuat pengetahuan dan keterampilannya sebelum diterjunkan ke lapangan.

Kondisi Sosial dan Budaya Sekolah Dampingan

Terletak di kawasan Alun-alun Leles Kabupaten Garut (Gambar 3), Mts. Darul Fitri menjadi Madrasah Tsanawiyah yang ramai dan diminati banyak orang tua

siswa dari kawasan sekitar. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah pendaftar ke sekolah ini, dan tahun ini terjadi lonjakan hingga 300%. Hingga 2017 terdapat 600 orang siswa yang belajar di MTs. Darul Fitri. Secara simultan, peningkatan terus terjadi dari awalnya hanya 100 orang siswa, kemudian menjadi 200 siswa dan 600 siswa. Selain gedung-gedung baru yang terus dibangun dan fasilitas yang terus dibenahi, ⁴⁶ ada beberapa hal yang menyebabkan para orang tua berminat mengirim putra-putri mereka ke MTs. Darul Fitri.



Gambar 3. Peta MTs. Darul Fitri

Pertama, hasil observasi menunjukkan bahwa MTs. Darul Fitri menanamkan budaya religius pada siswa-siswa mereka melalui pembiasaan. Siswa wajib melaksanakan shalat dzuhur berjamaah di masjid yang terletak tepat di dekat

gerbang masuk sekolah. Lebih dari 30 orang siswa mengikuti shalat berjamaah bersama warga sekitar sekolah lainnya. Pembiasaan ini bukan saja menguatkan aspek religiusitas mereka, tetapi juga membangun kesiapan mental mereka untuk bergaul sekaligus dengan masyarakat sekitar sekolah.

Kedua, sekolah menanamkan budaya kekeluargaan yang kental. Maka hubungan yang terjalin antara siswa, guru, dan pihak sekolah berlangsung melalui komunikasi yang hangat. Fenomena ini terlihat jelas di ruang kelas ketika dilakukan SIT-IN atau Observasi. Meski mereka menghadapi pelajaran yang dianggap sulit, komunikasi mereka terlihat hangat. Sesekali guru dan siswa pun terlihat berkomunikasi dalam Bahasa Sunda ketika menjelaskan konsep yang sulit difahami ataupun ketika guru menegur siswa. Bahkan ketika pendisiplinan pun dilakukan dengan kekeluargaan, sehingga tumbuh dalam diri siswa pemahaman dan kasih sayang terhadap guru mereka, bukan dendam (Lihat Gambar 4).



Gambar 4. Pendisiplinan Siswa dan Foto Komunikasi Siswa dalam Kelas

Ketiga, sekolah menanamkan budaya kebersamaan dalam berbagai kegiatan termasuk kegiatan ekstrakurikuler siswa dan kegiatan guru. Hasil

observasi menunjukkan bahwa upaya mendekatkan siswa dengan siswa difasilitasi guru dengan baik (Lihat Gambar 4). Observasi rutin selama lebih dari empat pertemuan menunjukkan bahwa tidak terlihat siswa yang melakukan kekerasan lisan dan fisik kepada siswa lainnya. Begitu pula terlihat kebersamaan yang kental dari para guru yang terlihat dari jumlah peserta workshop yang membludak meskipun dilaksanakan di akhir pekan selepas mereka mengajar (Lihat Gambar 5)



Gambar 5. Membangun Budaya Kebersamaan di Sekolah

41

Partisipasi dan Pelibatan Pihak Sekolah

Pihak sekolah yang diwakili oleh Kepala Sekolah berperan dalam (a) mendorong para guru untuk aktif mengikuti pelatihan dan pendampingan, dan (b) menyediakan fasilitas bagi pelatihan dan pendampingan seperti pinjaman laptop untuk guru yang tidak membawa laptop selama pelatihan dan pendampingan.



Gambar 6. Supervisi langsung dari Ibu Kepala Sekolah

Adapun pelibatan pihak sekolah dalam pelatihan dan pendampingan ini adalah dengan menjadikan guru-guru menjadi tutor bagi rekan guru lainnya. Meski terdapat kesulitan karena keterbatasan kemampuan mereka dengan ICT, tapi beberapa yang cukup mahir terlibat aktif dalam menfailitasi kawannya yang lain.

43

It always seems impossible until it's done.

(Anonymous)

UNIT 11

BEST PRACTICE: HASIL DIY-VIDEO COMMUNITY SERVICE DI MTS LELES INDONESIA



Persepsi dan Pengalaman Guru: Penggunaan Teknologi

Terdapat beberapa faktor yang menentukan keberhasilan pelatihan ICT dan integrasi ICT di dalam kelas. Salah satunya adalah faktor terkait guru: sikap guru yang positif terhadap teknologi (Sánchez et al., 2012), keyakinan guru mengenai integrasi teknologi (Gil-Flores et al., 2017). Dalam penelitian ini, kedua aspek tersebut digali melalui angket yang didistribusikan sebelum melakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan DIY Video.

Pandangan Profesional Guru terhadap Teknologi Komputer

Berikut adalah data yang diambil dari angket. Angket ini disebarakan sebelum para guru mengikuti pelatihan dan pendampingan. Tabel 2 ini memaparkan pandangan guru terhadap (kemungkinan) ⁴⁹ penggunaan teknologi di dalam kelas.

**Tabel 2. Penggunaan Teknologi Komputer di Dalam Kelas
(Perspektif Guru)**

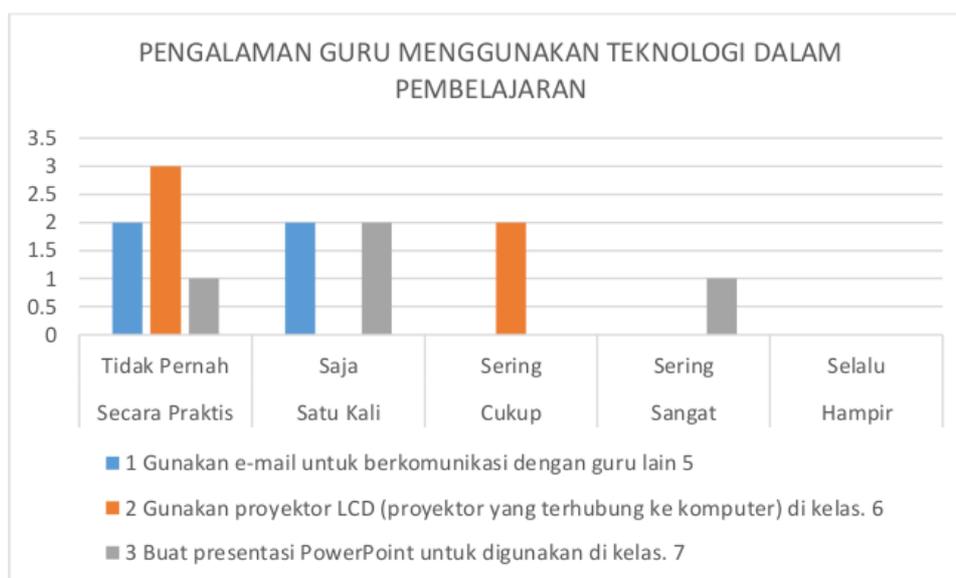
NO.	PERSEPSI GURU	Sangat Tidak Setuju	Cukup Tidak Setuju	Sedikit Tidak Setuju	Sedikit Setuju	Cukup Setuju	Sangat Setuju
		A	B	C	D	E	F
1	Meningkatkan prestasi akademik (misalnya nilai)			1		4	6
2	Mempromosikan kolaborasi siswa.			1	2	3	4
3	Membuat manajemen kelas lebih sulit.	1	4	1	3	1	
4	Mempromosikan pengembangan keterampilan komunikasi (mis., Kemampuan menulis dan presentasi).					3	6
5	Merupakan alat instruksional yang berharga.			1		5	4
6	Menuntut terlalu banyak waktu untuk masalah teknis.	1	1	1	2	3	2
7	Memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar.				2	3	4
8	Terlalu mahal dalam hal sumber daya, waktu dan usaha.		1	1	1	2	4
12	Membutuhkan waktu ekstra untuk merencanakan kegiatan belajar.		1	2	1	3	2
13	Akan meningkatkan jumlah stres dan kecemasan yang dialami siswa.	1	3	3	2	1	

Tabel 2 menunjukkan bahwa guru percaya (teacher's belief) bahwa penggunaan teknologi di dalam kelas akan (a) meningkatkan prestasi akademik siswa, (b) meningkatkan kolaborasi antar siswa, (c) membantu siswa berkomunikasi lebih baik, (d) memotivasi siswa terlibat dalam pembelajaran. Ini menandakan bahwa ⁴ guru memiliki keyakinan yang positif terhadap manfaat penggunaan teknologi di dalam kelas.

Namun demikian, para guru menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di dalam kelas akan menimbulkan beberapa persoalan khususnya terkait (a) waktu yang mereka butuhkan untuk mempersiapkan pembelajaran, (b) berbiaya mahal dan *energy plus meny consuming*. Tetapi mereka percaya bahwa implementasi teknologi (video) di dalam pembelajaran adalah hal yang baik yaitu sebagai alat instructional yang berharga yang pengimplementasiannya di kelas tidak akan menimbulkan stress pada siswa.

Pengalaman Guru Mengintegrasikan Teknologi dalam Pembelajaran

Berikut adalah data mengenai frekuensi guru menggunakan teknologi sederhana dalam pembelajaran atau aktifitas terkait pembelajaran. Data didapatkan dari angket kepada guru (Grafik 6)



Grafik 6. Frekuensi Guru Menggunakan Teknologi Sederhana dalam Pembelajaran

Grafik 6 menunjukkan bahwa guru memiliki keterbatasan pengalaman dalam menggunakan teknologi sederhana untuk kepentingan mengkomunikasikan gagasan atau sekedar mengirim pesan. Pertama, mereka belum menjadikan pengiriman pesan lewat email adalah suatu kebituhan. Kedua, penggunaan LCD atau infokus juga secara umum masih ada yang belum pernah. Beberapa orang menyatakan sudah cukup sering menggunakan LCD Infocus, hanya tidak terdapat data jelas bahwa penggunaan untuk pembelajaran atau bukan. Namun demikian Grafik 3 dengan jelas menunjukkan bahwa lebih banyak guru yang tidak pernah

menggunakan in-focus di kelas. Mungkin ini disebabkan minimnya fasilitas teknologi yang dimiliki sekolah. Ini menjadi catatan untuk dinas terkait agar lebih banyak memberi fasilitas ICT untuk sekolah-sekolah swasta agar para siswanya memiliki kemampuan dalam bidang teknologi yang sama baiknya dengan para alumni sekolah negeri. Ketiga,

Proses Pengembangan DIY Video

Tahapan I: Persiapan

Seperti telah dipaparkan di Bab III, mengawali tahap persiapan ini dimulai dengan penyusunan Manual Prosedur DIY Video I. Selanjutnya, dipilihlah bakal calon instruktur dari kalangan dosen dan didapatkan 4 orang dosen yang diprediksi bisa menjadi instruktur dan bersedia untuk mengikuti pelatihan dan pendampingan. Selanjutnya TOT I pun dilaksanakan (Lihat Gambar 7). Pelaksanaan TOT memakan waktu hampir 3 jam dan tidak semua tahapan yang telah dituliskan di Manual Prosedur bisa dilaksanakan. Hampir sebagian besar instruktur merasa kelelahan karena TOT I berlangsung lama dan melelahkan. Beberapa bagian manual seperti instruksi nampak sulit dipahami dan diikuti karena penjelasan diberikan dalam kalimat yang relative panjang. Hingga akhir pelaksanaan TOT I, Bagian IV dari Manual Prosedur malah tidak bisa dilaksanakan. (Lihat B.4 Bagian IV: Langkah-Langkah Membuat Video dengan Aplikasi Active Presenter). Ini merupakan catatan penting hasil TOT I yang perlu diperbaiki ketika pelaksanaan TOT II.



Gambar 7. TOT DIY Video I

Selanjutnya adalah perbaikan manual pun dilakukan. Instruksi dibuat menjadi lebih rinci tapi dengan kalimat yang pendek-pendek dan mudah diikuti. Selanjutnya, TOT II pun dilakukan (Gambar 8). Banyaknya calon fasilitator dengan beragam keterampilan computer (TI) jugsan menjadikan TOT II berjalan kurang efektif. Apalagi ketika fasilitator dihadapkan pada penjelasan dan proses membuat SLIDE 3 yang mengharuskan mereka menambah suara, memotong video, mensinkronkan gambar dan suara, maupun menambah animasi yang melibatkan lebih banyak features. Hal-hal tersebut menjadi catatan tersendiri untuk pelaksanaan TOT III yang dilaksanakan satu hari menjelang proses pelaksanaan pelatihan dan pendampingan.



Gambar 8. TOT DIY Video II: Lecturer and Students

Dari pelaksanaan TOT II terdapat beberapa hal yang perlu hal yang penting dicatat terkait pelaksanaannya.



Gambar 9. TOT DIY Video III: Lecturer and Students

Pada TOT III ini diputuskan bahwa sebagian besar fasilitator berasal dari mahasiswa semester V dan VII. Keputusan ini diambil agar lebih memudahkan

proses transfer pengetahuan dan keterampilan ICT karena dibanding dosen-dosen mereka, mereka lebih masuk pada kelompok “Digital Native” (Umar & Yusoff, 2014)—hidup dan tumbuh bersama teknologi (Verčič & Verčič, 2013), canggih dalam menggunakan internet, smart mobile phones, sering menggunakan produk teknologi, tidak mengalami kesulitan menggunakan produk teknologi yang rumit, dan merasa bahagia menjadi multi-tasker (Akçayı et al., 2016). Asumsi tersebut terbukti benar. Maka terpilihlah 3 orang kelompok “Digital Native” dari mahasiswa: Ikhsan, Melati, dan Muzayin.



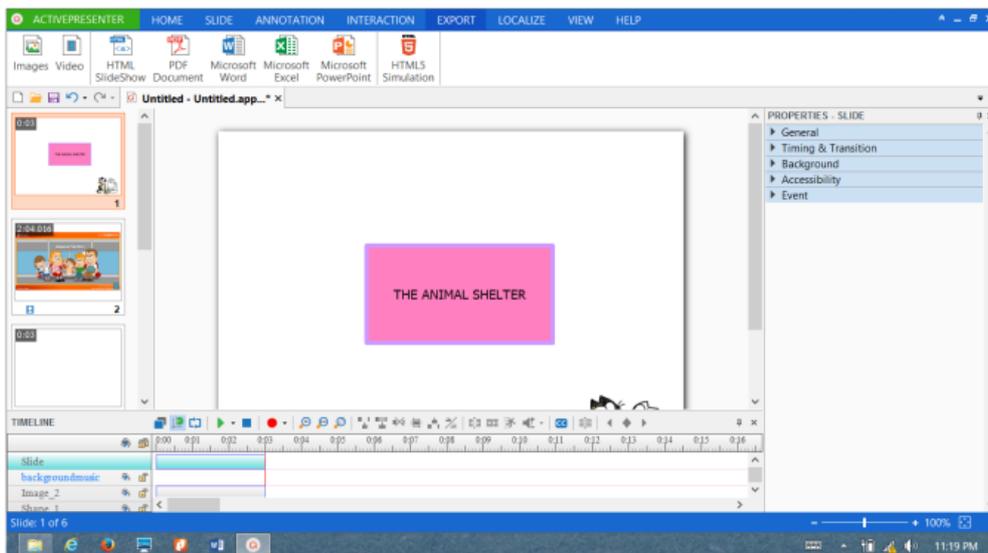
Gambar 10. Digital Natives: Narasumber dan Fasilitator dari Mahasiswa

Adapun dari pihak dosen, terpilihlah 3 orang dosen sebagai fasilitator yang merupakan hasil TOT I-III dinamai Digital Immigrants: ³Dr. Sajidin, M.Pd, Dian Ekawati, M.Pd, dan Dahlya Indra Nurwanti, M.Pd (Gambar 11). Sedangkan yang menjadi narasumber adalah R. Nadia R.P Dalimunthe, M.Hum (Gambar 10).

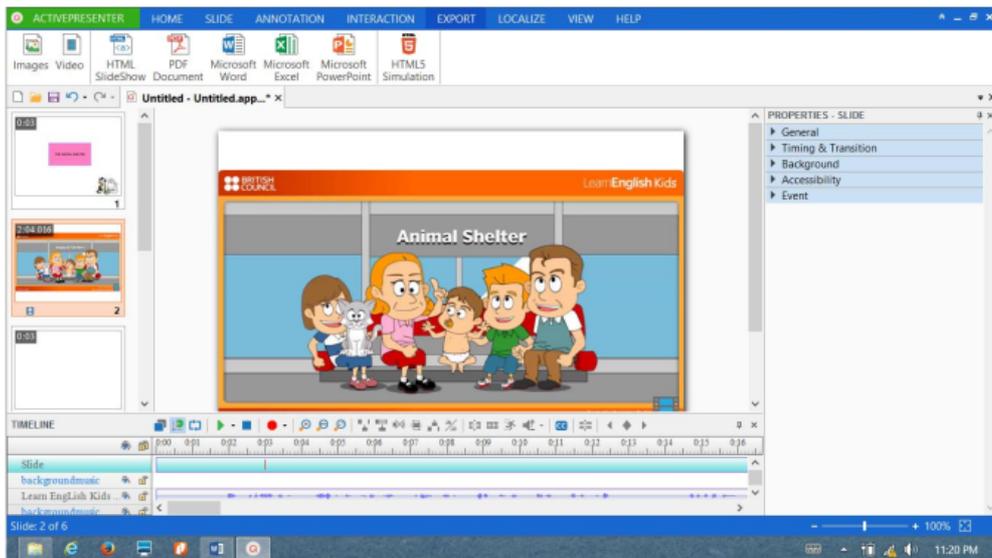


Gambar 11. Digital Immigrants: Narasumber dan Fasilitator dari Mahasiswa

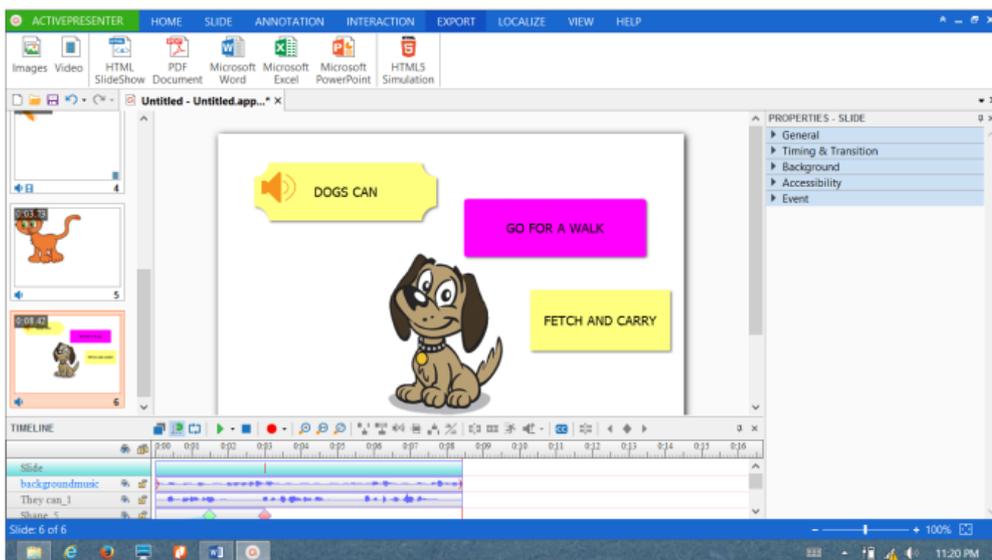
Pelaksanaan TOT III selesai pada kurun waktu yang telah ditentukan yaitu 120 menit, lebih pendek 60 menit dari waktu yang diperlukan ketika TOT I dan II. Capaian pun sesuai dengan harapan: yaitu bahwa Bagian IV terbahas dan terkerjakan dan DIY Video pun dihasilkan (Lihat Gambar 12-14).



Gambar 12. Pembuatan DIY Video oleh Peserta: Langkah 1



Gambar 13. Pembuatan DIY Video oleh Peserta: Langkah 2



Gambar 14. Pembuatan DIY Video oleh Peserta: Langkah 3

Catatan dan masukan dari TOT III ini berupa saran (a) agar penjelasan diberikan lebih perlahan dan jelas sehingga instruksi pembuatan bisa diikuti dengan baik, (b) perlu diperhatikan respon peserta ketika pelatihan dilakukan

karena kemungkinan besar peserta yang hadir bukan dari kelompok Digital Natives, tapi dari para calon Digital Immigrants yang akan menemui banyak kesulitan ketika berhadapan dengan teknologi.

Tahapan II: Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan DIY Video dilakukan melalui beberapa tahapan. **Pertama**, pelatihan ini dimulai dengan pengarahan mengenai pentingnya guru menguasai keterampilan mengembangkan media pembelajaran berupa video. Pengarahan ini merupakan proses menyiapkan guru agar memiliki “positive attitude” terhadap penggunaan teknologi untuk pembelajaran mereka (Sánchez et al., 2012). Sikap positif mereka akan membantu mereka memberi keyakinan mengenai kemampuan mereka menyusun dan mengembangkan media pembelajaran berupa video (Gil-Flores et al., 2017). Pengarahan diberikan langsung oleh pihak sekolah melalui Ibu Kepala Sekolah dan dikuatkan lagi oleh Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Inggris (Gambar 15). Terlihat pada Gambar 15 bahwa peserta menyimak penjelasan dengan seksama.



Gambar 15. Pengarahan: Pentingnya Video dalam Pembelajaran

Kedua, pelatihan dimulai dengan penjelasan dari narasumber, ibu R. Nadia R.P Dalimunthe, M.Hum. Ini merupakan sesi dialog awal sebelum masuk ke dalam penyusunan DIY Video (Gambar 16). Sesi ini dimulai dengan pertanyaan (a) “Apakah Bapak/Ibu mengenal Active Presenter?” (b) “Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan Active Presenter?”



Gambar 16. Workshop: Paparan Active Presenter oleh Narasumber

Terhadap pertanyaan tersebut seluruh guru menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui dan belum pernah menggunakan Active Presenter. Ini sejalan dengan temuan dari data angket dimana para guru secara umum tidak pernah menggunakan teknologi sederhana di dalam kelas seperti Program Power Point (PPT), apalagi program Active Presenter yang jauh lebih rumit dari Power Point (PPT) biasa.

Ketiga, narasumber mulai memaparkan fitur-fitur dari Active Presenter. Para guru terlihat antusias meski nampak masih kebingungan pada awalnya. Guru-guru muda—para digital natives—terlihat lebih mudah mengikuti panduan narasumber. Sedang guru-guru—para calon digital immigrants—terlihat mengalami kesulitan sejak awal. Namun demikian, dengan bantuan para fasilitator mereka akhirnya tidak tertinggal materi hingga pada pembahasan fitur dari *active presenter*.



Gambar 17. Jumlah Peserta dan Antusiasme Mereka

Keempat, pada bagian selanjutnya narasumber menjelaskan sekaligus mempraktikkan pembuatan active presenter. Hingga tahapan akhir, berbagai kendala dihadapi para guru yang membutuhkan bantuan langsung dari para fasilitator (Lihat Tabel 3).

Tabel 3. Workshop Session: Tahapan, Permasalahan Guru dan Solusinya

No.	Tahapan	Permasalahan yang dihadapi guru	Solusi
1	Menemukan garis tengah di layar	Kesulitan menemukan garis tengah pada layar	Narasumber menampilkan kembali lewat slides Fasilitator bergerak
2	Mengetik judul	-	-
3	Mengubah bentuk, garis tepid an warna	-	-
4	Menemukan gambar kucing	Guru kesulitan menemukan gambar kucing	Fasilitator bergerak

5	Mengeluarkan suara di video	-	-
6	Memasukkan video hasil mengunduh ke dalam active presenter	-	-
7	Memanipulasi tulisan	-	-
8	Meng-klik tombol merah, mengetik kalimat lalu control END	Kebingungan mencari tombol merah dan control end	Fasilitator turun membantu
9	Mensinkronkan gambar dan video	Kesulitan menimpa hamper seluruh peserta	Seluruh fasilitator bergerak membantu
10	Delete range	Kesulitan menemukan detik ke 25	Seluruh fasilitator bergerak membantu
11	Membuat interactive answer slide	-	-

Secara umum data observasi menunjukkan bahwa guru mengikuti arahan narasumber dengan baik. ⁵³ Selain itu ada beberapa faktor lainnya yang menyebabkan workshop berjalan lebih lancar dari yang diperkirakan. Pertama, penggunaan grouping—3 teachers for 1 laptop—terbukti lebih efektif bagi proses workshop dan juga mengurangi tekanan terhadap mental guru-guru yang sebagian ditemukan bahwa mereka belum pernah menggunakan laptop sama sekali. Kedua, instruksi yang disampaikan lebih lambat lebih membuat para guru bisa mengikuti dengan lebih baik.



Gambar 18. Guru menyimak penjelasan sambil membaca modul

Namun demikian, sejumlah masalah lainnya muncul dan menyebabkan beberapa kendala seperti waktu pelatihan menjadi lebih lama pada salah satu sisi. Pertama, iliterasi computer di kalangan anggota kelompok, khususnya kelompok tua. Banyak dari mereka yang tidak terampil menggunakan laptop. Kedua, meski masih terlihat antusias, pemberian instruksi yang lebih dari satu akan menyulitkan para guru. Ketiga, *technical problmes*: beberapa komputer tidak bisa di klik.



Gambar 19. Fasilitator dalam Proses Pendampingan

Keempat, sebagian guru menganggap semua penjelasan yang diberikan narasumber adalah hal yang harus diikuti pada tataran praktek. Hal ini membuat mereka kesulitan. Padahal sebagian informasi adalah sekedar informasi yang disampaikan agar peserta mengetahui saja. Misalnya, beberapa guru menghapus bagian di timeline yang seharusnya tidak mereka hapus hanya karena narasumber menyampaikan sebagai bagian dari penjelasan. Keempat, perlu dihindari pemberian multi instruction untuk bapak ibu guru dari kelompok calon digital immigrant karena menyebabkan mereka sulit mengikuti langkah berikutnya. Beberapa guru yang sudah terlanjur tertinggal langkah cenderung kehilangan motivasi untuk sekedar memperhatikan. Secara umum, pada beberapa bagian, kerja fasilitator menjadi lebih lama, walaupun sebenarnya masalah sering muncul di kelompok yang sama dikarenakan mereka tidak terampil menggunakan perangkat teknologi laptop.

Kondisi ini merupakan tantangan tersendiri bagi guru bahwa penggunaan video dan pembuatannya oleh guru sebagai bagian dari trend ICT dan *blended learning*. Ini sejalan dengan pernyataan "²*Blended learning* juga menyebabkan berbagai tantangan terutama bagi guru: Guru perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *E-learning*, menyiapkan referensi digital yang dapat diacu oleh siswa, merancang referensi yang sesuai atau terintegrasi dengan tatap muka, menyiapkan waktu untuk mengelola pembelajaran berbasis internet misalnya untuk mengembangkan materi, mengembangkan instrumen asesmen dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh siswa (Kusni, 2010). Jika guru memiliki wawasan yang mumpuni terkait pemanfaatan ICT dalam kegiatan belajar mengajar, *blended learning* adalah metode pengajaran dan pembelajaran terbaik dimana TIK diterapkan.

Tahapan IV: Ekpose Produk DIY Video

Agar pelaksanaan workshop membuahkan hasil yang terukur, setiap kelompok diminta menunjukkan produk berupa video yang mereka buat selama workshop. Setiap kelompok diberi kesempatan 5-7 menit untuk menunjukkan produk dan memberi paparan. Berikut hasil evaluasi narasumber terhadap produk yang dihasilkan selama pelatihan:



KELOMPOK 1

- Mampu menyelesaikan DIY VIDEO tepat waktu
- Terdapat penambahan beberapa fitur yang tidak diminta oleh nara sumber tetapi kelompok ini secara mandiri bisa melakukan
- Gambar di video dan suara bisa muncul secara bersesuaian.



KELOMPOK 2

- Mampu menyelesaikan DIY Video tepat waktu.
- Seluruh fitur berhasil masuk ke video.
- Terdapat ketidak sinkronan antara suara dan gambar



KELOMPOK 3

- Hanya mampu menyelesaikan DIY Video 75%.
- Tertinggal pada bagian menyematkan suara dan gambar secara bersesuaian
- Terlanjur menghapus bagian yang tidak seharusnya dihapus



KELOMPOK 4 berhasil menyelesaikan DIY Video tepat waktu dan tidak ada fitur yang tertinggal atau dipasangkan secara tidak bersesuaian.



KELOMPOK 5 berhasil menyelesaikan DIY Video tepat waktu dan tanpa kendala. Semua fitur terpasang dengan baik.

Grafik 7. Ringkasan Hasil Expose DIY Video

Secara umum, guru mampu membuat DIY Video dengan kualitas detail yang beragam. Pelaksanaan workshop seharusnya ditindaklanjuti dengan workshop 2 dimana masing-masing guru berkelompok sesuai dengan bidang studi masing-masing. Ini diharapkan mampu mendorong pengembangan keterampilan menyusun DIY Video secara lebih terfokus sesuai dengan kebutuhan setiap kelas dengan bidang studi masing-masing yang beragam. Pemberian contoh video dalam bahasa Inggris kurang memberikan relevansi dan motivasi para guru non-Bahasa Inggris untuk menyusun video berbasis kebutuhan bidang studi masing-masing.

Tahapan V: Refleksi

Secara umum para guru merespon positif terhadap proses pendampingan dan pelatihan pembuatan DIY Video. Para guru mengemukakan bahwa ini pertama kalinya mereka mendapat pembekalan. Meski tidak mudah, pada akhirnya mereka bisa membuat DIY Video dengan baik.



Gambar 20. Refleksi

Dari pihak fasilitator, dalam sesi refleksi ini mereka menyatakan bahwa workshop akan lebih efektif bila dilakukan dalam kelompok kecil. Pengelompokkan juga perlu memperhatikan komposisi dari Digital Natives dan Digital Immigrants. Bila workshop akan diberikan dalam kelompok-kelompok kecil, maka komposisi kelompok yang homogeny akan berdampak positif pada akselerasi ketercapaian tujuan yaitu membuat guru mampu menguasai konsep dan praktik pembuatan DIY Video untuk selanjutnya digunakan di dalam kelas. Namun hal ini perlu ditindaklanjuti dengan konsep pemberdayaan.

Live everyday with a purpose of learning something new.

(Anonymous)

UNIT 12

BEST PRACTICE RESULT: MANUAL DIY VIDEO BERBASIS RISET



Buku “How to make DIY Video: Panduan Pembuatan Video untuk Guru-guru” ini disusun dengan tujuan untuk membantu guru-guru (Bahasa Inggris) menyusun media pembelajaran dengan menggunakan video agar pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, bermakna, dan bermanfaat bagi siswa.

Penggunaan “Do It Yourself” (DIY) Video sesungguhnya bukanlah hal yang baru. Meski demikian nampaknya tidak banyak penelitian dilakukan

terkait dengan penggunaan DIY Video untuk peningkatan efektifitas pembelajaran di dalam kelas. Sebagian penelitian terkait penggunaan DIY Video dilakukan dalam lingkup *leadership, health, natural science (laboratory)*. Oleh karena itu buku panduan ini dibuat dan disusun berdasarkan hasil implementasi DIY Video di lapangan yang dilakukan melalui pelatihan terhadap guru-guru yang tidak terbatas pada guru Bahasa Inggris, dan juga pendampingan di kelas.

Buku ini hadir untuk memberi bekal awal kepada para guru agar memiliki hasrat menyusun media pembelajaran menarik melalui video. Karena disusun berdasarkan hasil riset, maka tahapan penyusunan sesuai dengan potret kemampuan guru-guru Indonesia dalam ICT secara umum.

Buku ini hadir untuk memberi penguatan bahwa kekuatan perubahan di ruang kelas kita sejatinya ada di tangan guru yang sedia belajar teknologi untuk menjadikan kelas mereka menjadi ruang-ruang transformasi: ¹⁸ “Technology will not replace great teachers, but technology in the hands of great teachers can be **Transformational**” (George Courus)

MANUAL PROSEDUR PEMBUATAN DIY VIDEO UNTUK PEMBELAJARAN

⁵⁰ Buku ini dibagi menjadi empat bagian. Bagian I membahas tentang Pembuatan Instructional Video. Bagian II membahas mengenai Langkah-Langkah Pembuatan Instructional Video. Bagian III membahas Pengenalan Active Presenter. Bagian IV membahas tentang Langkah-Langkah Membuat Video dengan Aplikasi Active Presenter.

Bagian I: Pembuatan Instructional Video

Untuk membuat *Instructional Video*, kita dapat menggunakan beberapa aplikasi pembuatan video dibantu dengan aplikasi graphic design. Kali ini, aplikasi yang akan kita pakai untuk membuat *instructional video* adalah **ActivePresenter**.

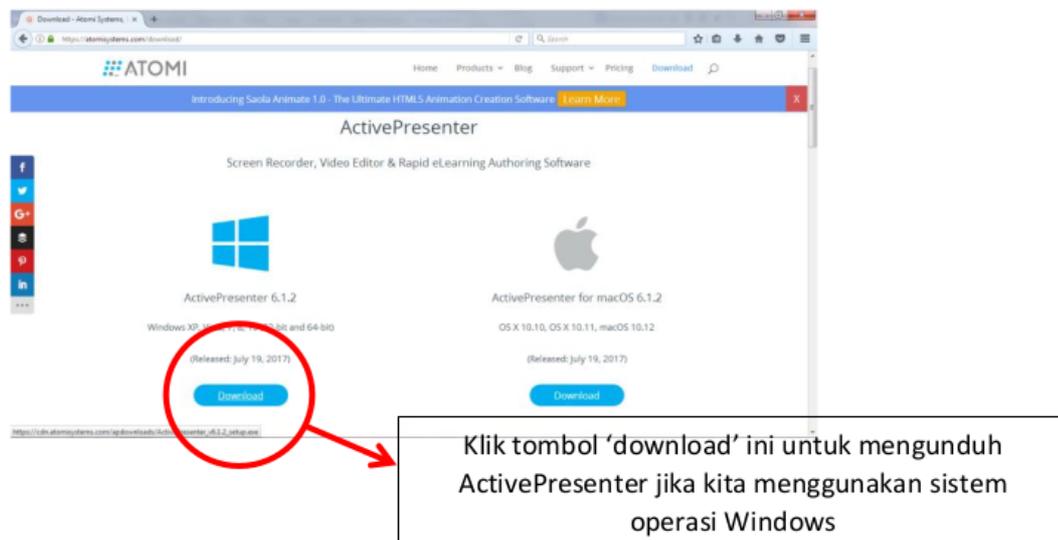
ActivePresenter adalah aplikasi yang diperuntukan untuk mendukung pembelajaran berbasis elektronik. ⁴⁸ Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat bahan ajar, latihan, dan test dengan format gambar, video dan HTML(5); dan bahkan dapat diexport menjadi format MS Word, MS PowerPoint dan PDF.

ActivePresenter adalah aplikasi dipasarkan oleh ATOMI Inc. yang bebas diunduh melalui link: <https://atomisystems.com/activepresenter>.

Bagian II: Langkah-Langkah Pembuatan Instructional Video

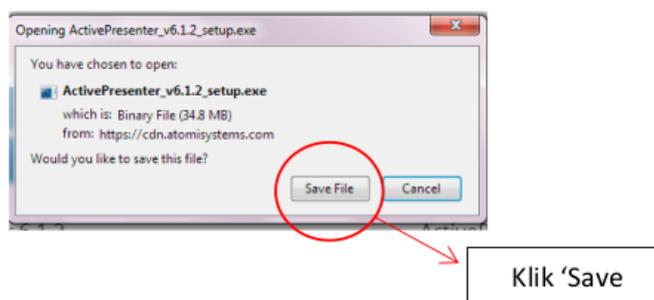
Berikut adalah cara mengunduh dan memasang ActivePresenter pada komputer kita.

1. Pastikan kita memiliki koneksi internet yang baik.
2. Buka browser. Untuk mengunduh ActivePresenter, tidak ada browser khusus yang menjadi prasyarat. Kita dapat menggunakan Google Chrome, Opera Mini, Mozilla Firefox, dan beragam browser lainnya.
3. Masuk ke link <https://atomisystems.com/activepresenter>. Ketika kita masuk ke link tersebut, klik **'download'** yang ada di tengah halaman browser.
4. Lalu, kita akan masuk ke halaman baru. Pilih tombol **'download'** yang berada dibawah icon sistem operasi yang dipakai oleh komputer kita.



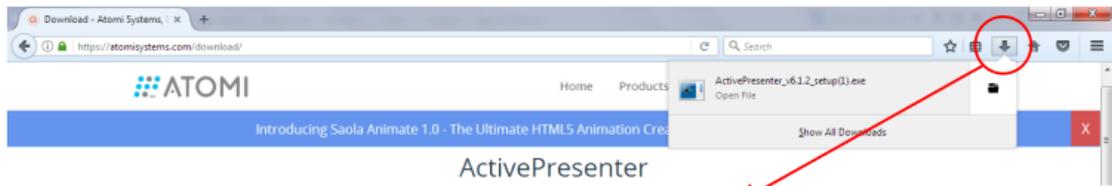
5. Klik tombol download tersebut yang sesuai dengan sistem operasi komputer kita.

6. Kemudian, akan muncul *dialogue window* seperti berikut:



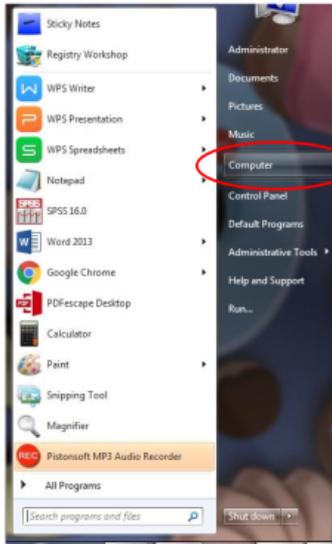
Klik tombol "Save File" dan kemudian file Active Presenter secara otomatis terunduh (tersimpan) pada komputer kita.

7. Jika kita menggunakan Mozilla FireFox, kita dapat langsung **klik icon download** yang berada di pojok kanan atas Mozilla FireFox. Kemudian, akan muncul file-file yang telah kita unduh. Pilih dan klik file ActivePresenter untuk memulai pemasangan.

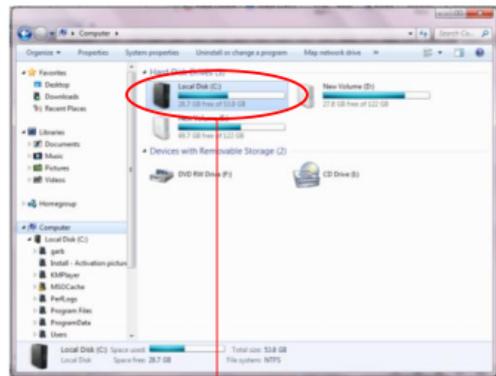


Jika kita menggunakan Mozilla FireFox, klik icon download ini. Lalu akan muncul file ActivePresenter yang telah kita unduh. Klik file tersebut untuk memulai

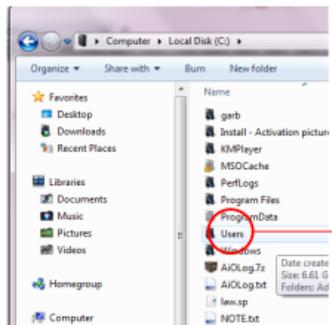
Jika kita menggunakan browser lain, kita bisa masuk ke folder 'Download' untuk melihat file ActivePresenter yang telah kita download. Klik 'Start', pilih 'Computer'. Masuk ke 'Disk C', klik 'Users'. Lalu, klik 'Administrator' dan kemudian pilih folder 'Downloads'. Ketika masuk folder 'Download', pilih dan klik file ActivePresenter untuk memulai pemasangan.



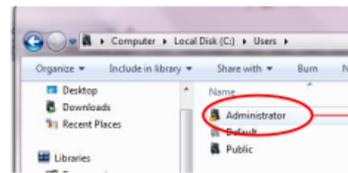
1
Klik
'Compute



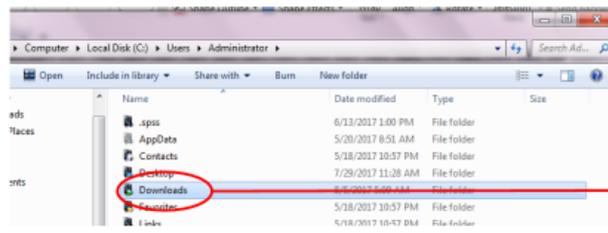
2
Klik Disk



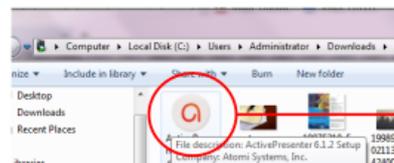
3
Klik
'Users'



4
Pilih
'Admini
s-

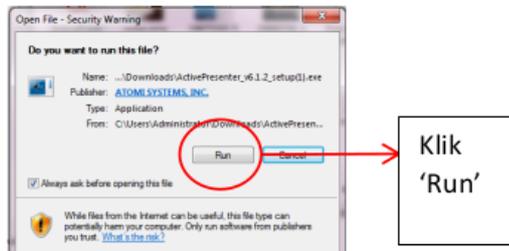


5
Klik
'Download

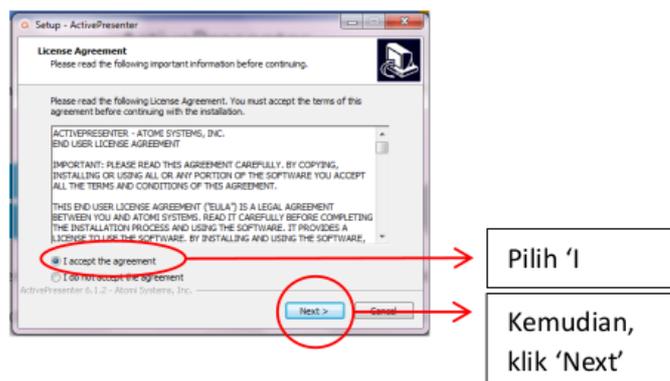


6
Pilih file
'ActivePresente

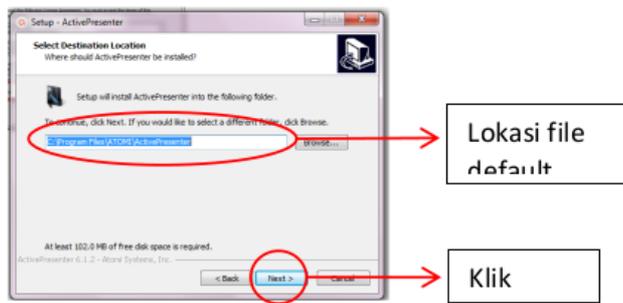
8. Setelah klik file 'ActivePresenter', dialog window seperti dibawah ini akan muncul. Pilih 'Run' dan pemasangan 'ActivePresenter' mulai dijalankan.



9. Bagian pertama pada proses pemasangan ActivePresenter adalah *License Agreement*. Kita akan disuguhkan dua pilihan 'I accept' dan 'I do not accept'. Untuk melanjutkan pemasangan pilih '**I accept**' dan klik tombol **next**.



10. Tahapan selanjutnya adalah menentukan dimanakan File Setup ActivePresenter akan disimpan. Jika kita akan menyimpan di Disk C., kita tidak perlu mengubah lokasi file default. Kemudian, kita klik **next**.



11. Pada bagian selanjutnya ActivePresenter siap untuk dipasang, klik tombol 'Install' (dipojok kanan bawah dialogue window); dan proses pemasangan berjalan. Ketika proses telah selesai, kita klik tombol 'finish'.

Pada sebagian komputer ketika proses pemasangan ActivePresenter telah selesai, browser utama akan membuka link: https://atomsystems.com/activepresenter/tutorials/?utm_source=direct&utm_medium=installation&utm_campaign=ActivePresenter6.1.2 secara otomatis. Ini adalah link tutorial penggunaan ActivePresenter. Kita dapat mengunjungi link tersebut untuk mempelajari lebih dalam ActivePresenter.

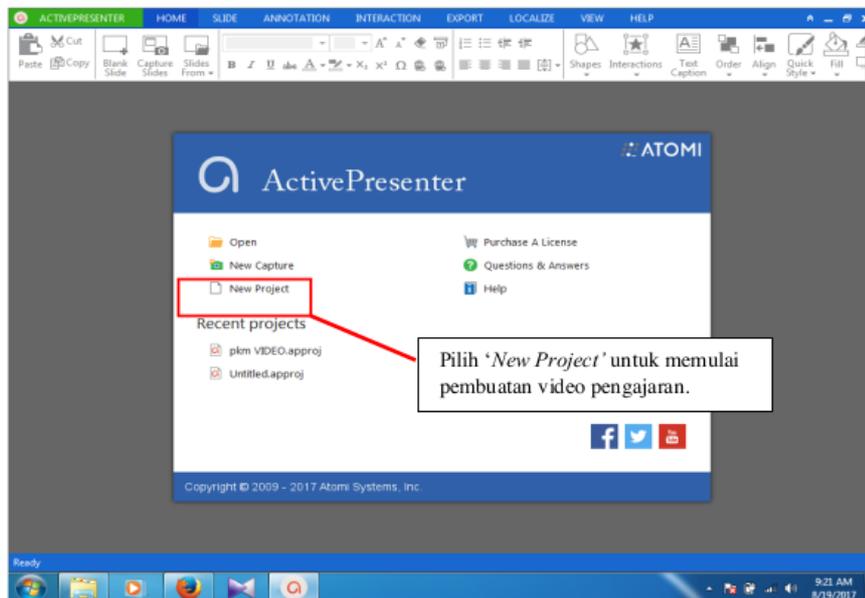
12. Jika kita menggunakan **Windows XP** dan **Windows 7**, ActivePresenter yang telah siap digunakan akan muncul pada dekstop ada. Jika kita menggunakan sistem operasi **Windows 8** ataupun **Windows 10**, kita dapat membuka layar 'Start' ('Mulai') dan mengetik ActivePresenter. Pencarian terbuka secara otomatis ketika kita mengetik.

B.3 Bagian III: Pengenalan Active Presenter

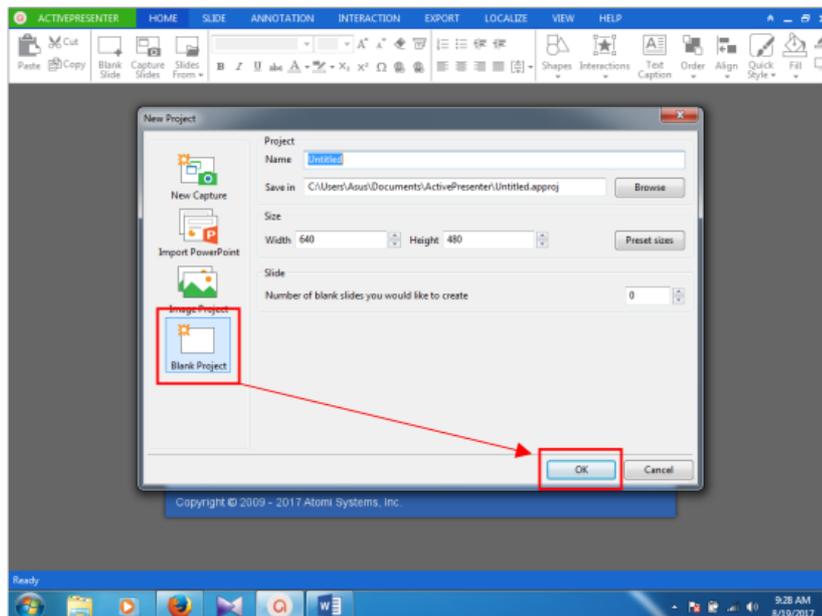
Berikut adalah bagian pengenalan program Active Presenter

1. Buka program ActivePresenter

2. Pilih lalu klik “New Project”

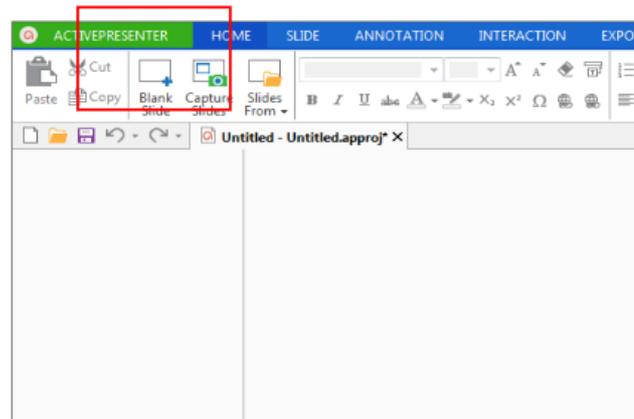


3. Pilih “Blank Project” lalu OK



4. Klik **HOME**

5. Perhatikan ikon **Blank Slide**, **Capture slides** dan **Slides From**



6. Blank Slide

Fitur ini digunakan untuk menambahkan slide yang baru. Pada slide inilah, animasi dalam video pembelajaran dibuat.

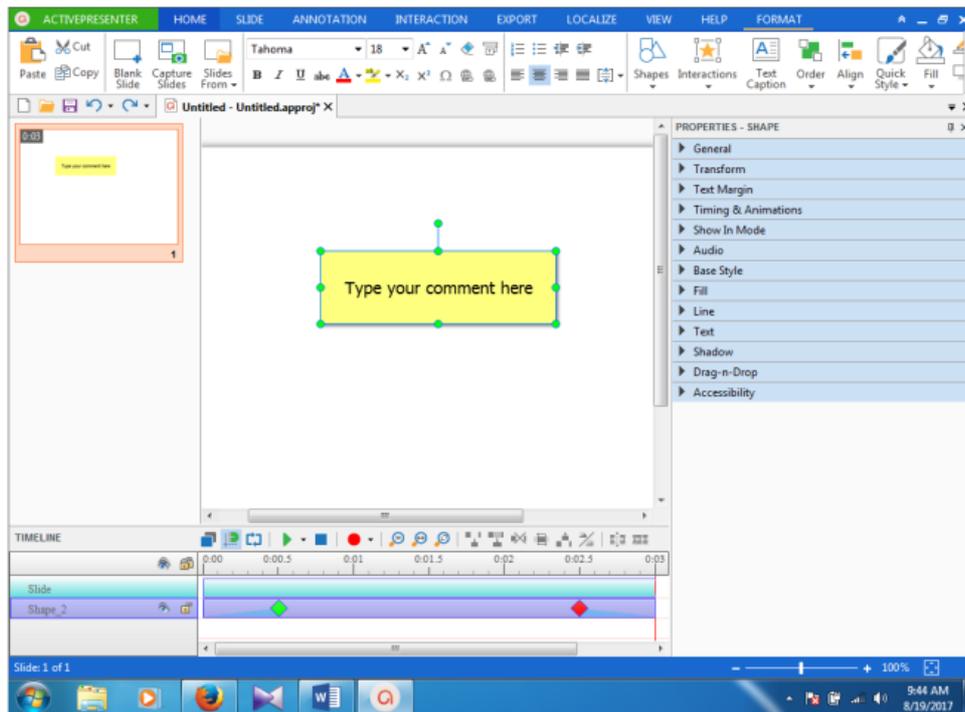
7. Capture Slide

Fitur ini digunakan untuk merekam aktivitas yang terjadi di layar, misalnya merekam tulisan bahan materi dalam video, merekam video/film/gambar bergerak lainnya.

8. Slide From

Fitur ini digunakan untuk mengimport gambar/ file MS PowerPoint dari data laptop ke activepresenter

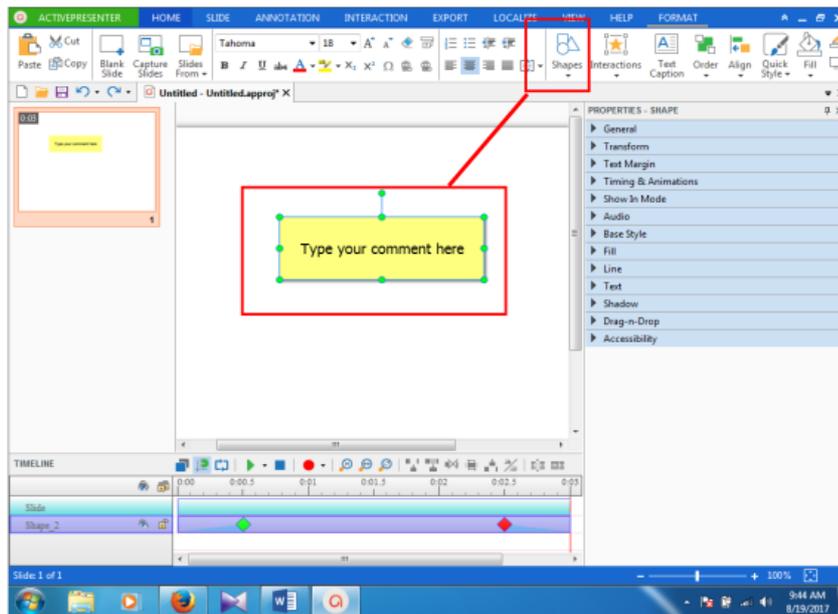
9. Jika Blank Slide, Capture slides dan slides From sudah dipilih, maka fitur SHAPES, INTERACTION, dan TEXT caption akan aktif (bisa digunakan).



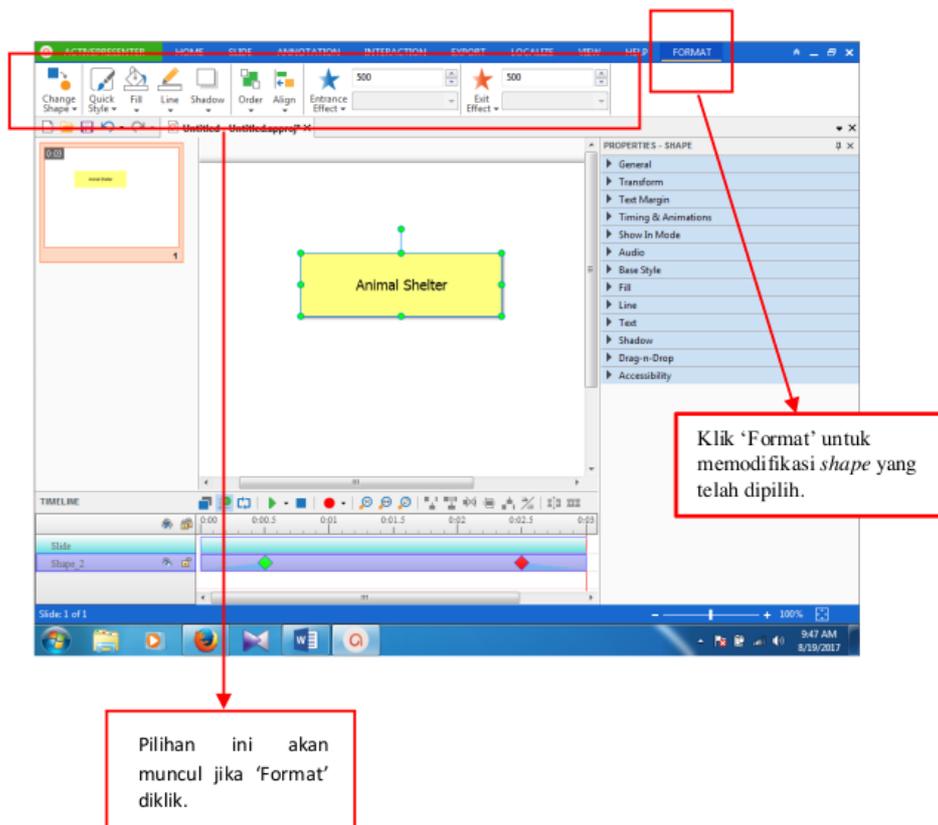
10. **Exercise:** Blank slide

Klik ikon blank slide

11. *Shapes*: digunakan untuk menulis judul/materi dll di dalam berbagai bentuk geometri



12. Klik bagian tengah, hapus tulisan type your comment here, lalu tulislah:
The Animal Shelter
13. Jika akan memodifikasi *shapes* dan warna, pilih FORMAT (pojok kanan atas), pilih Change Shape, Quick Style, Fill, Line, Shadow, Order, dan lainnya.

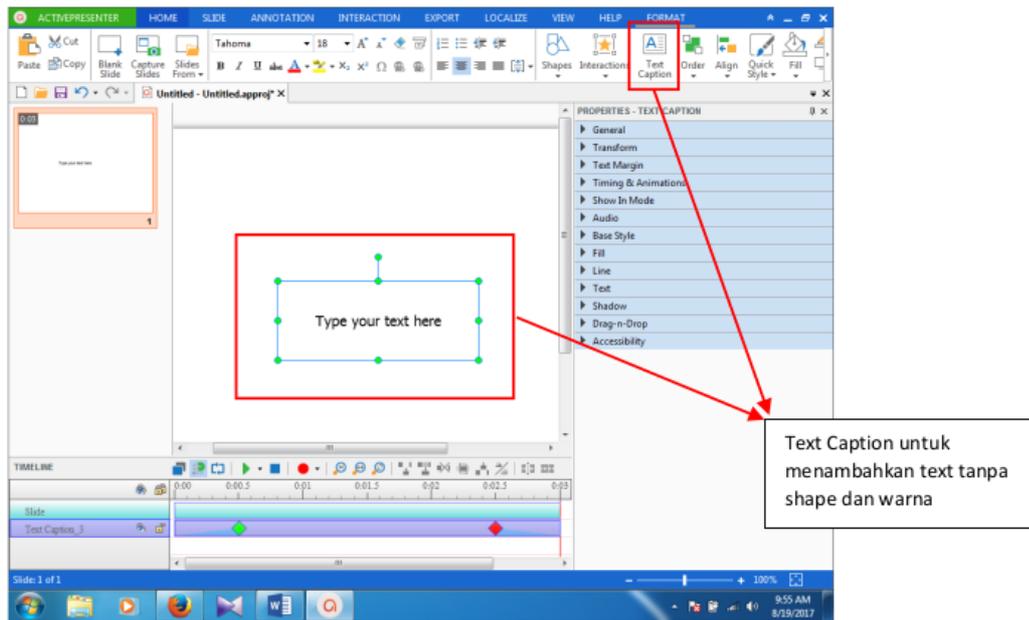


14. Interaction

Banyak digunakan untuk membuat latihan/kuis dalam bentuk HTML 5 tetapi sedikit digunakan untuk pembuatan video pembelajaran (lihat contoh untuk HTML5).

15. Text Caption

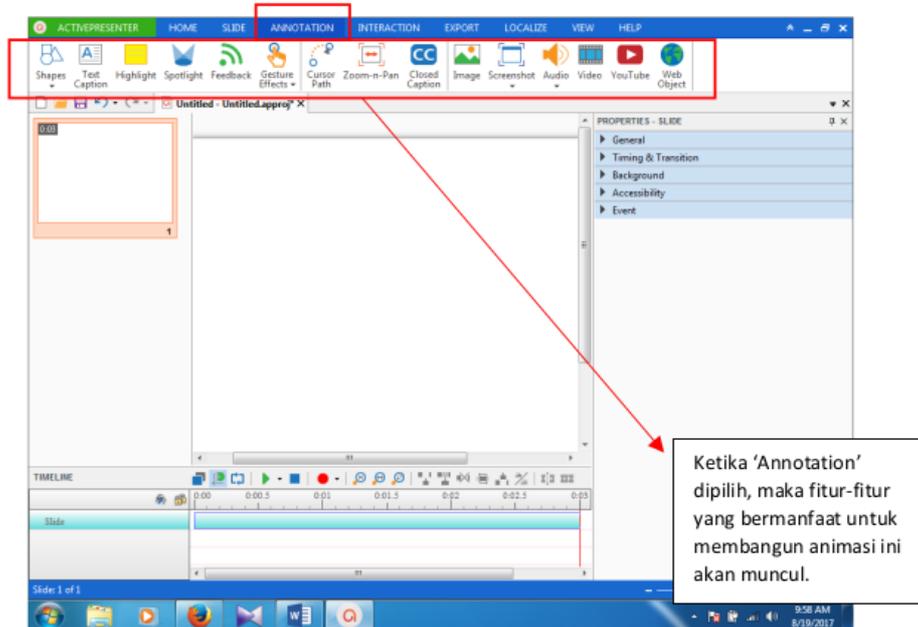
Digunakan untuk menambah tulisan tanpa *shapes* dan warna.



16. ANOTATION

Digunakan untuk membangun animasi dalam video pembelajaran.

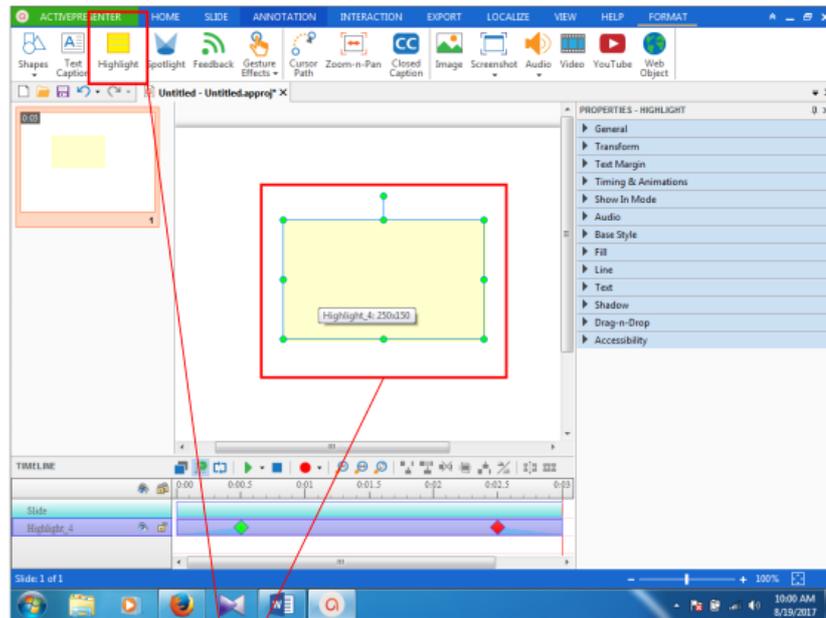
Annotation memiliki fitur-fitur: Shapes, Text Caption, Highlight, spotlight dll (lihat gambar)



17. *Highlight*

Digunakan untuk memodifikasi tulisan dengan latar belakang transparan.

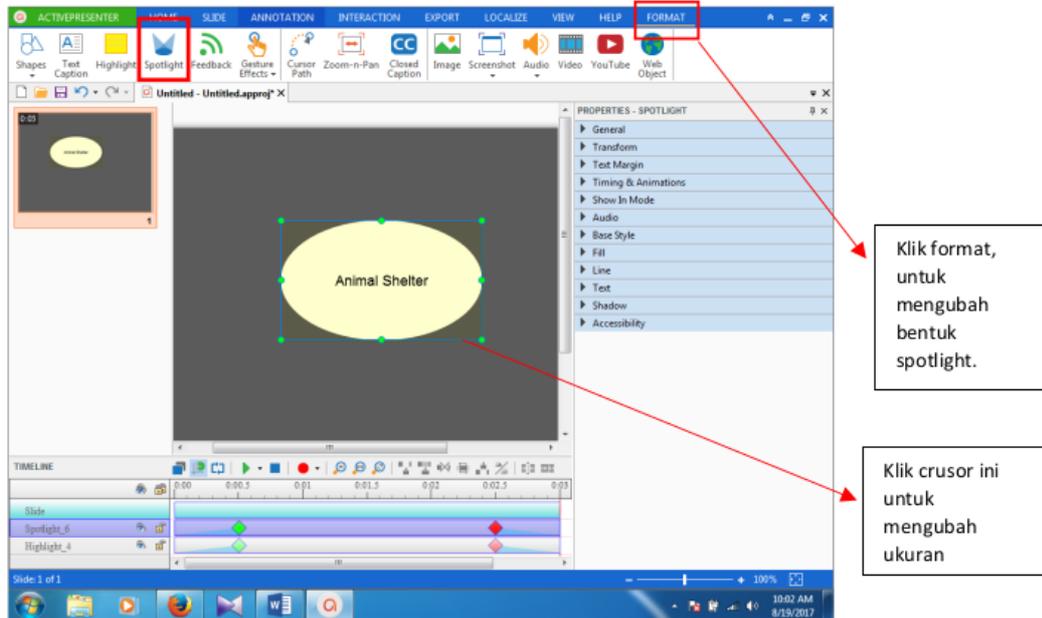
Untuk modifikasi Highlight, klik Format.



Highlight untuk menambahkan text dengan latar belakang transparent.

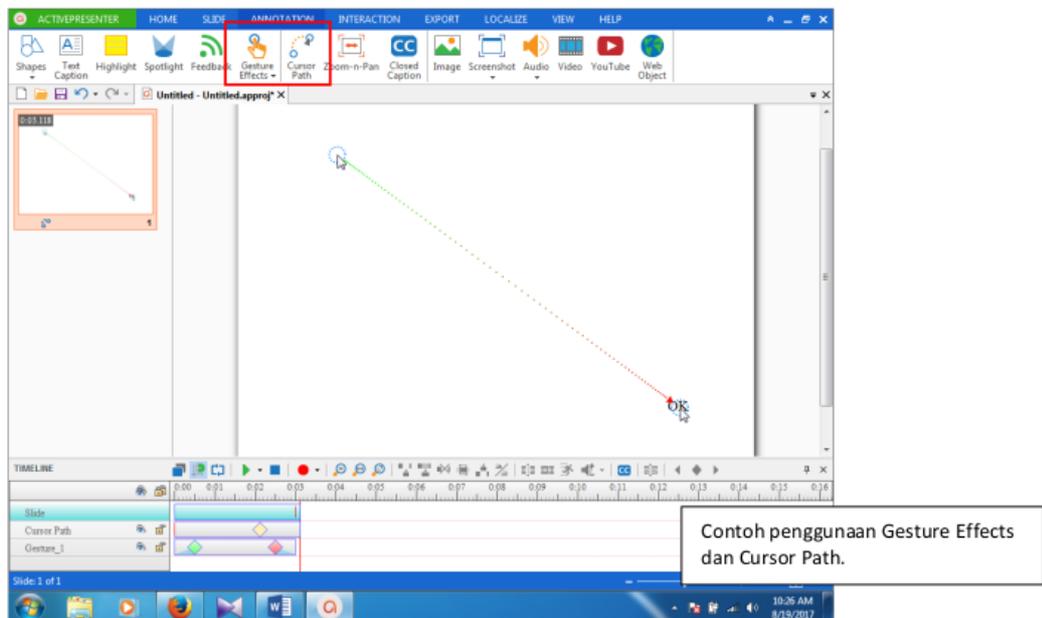
18. *Spotlight*

Digunakan untuk memfokuskan perhatian satu titik (dalam video). Klik 'Format' untuk memodifikasi bentuk 'Spotlight' dan klik cursor untuk mengubah ukuran 'Spotlight'.



19. Gesture Effect-Cursor Path

Animasi aktivitas cursor, yaitu fitur membuat cursor bergerak dalam video. (Lihat contoh)

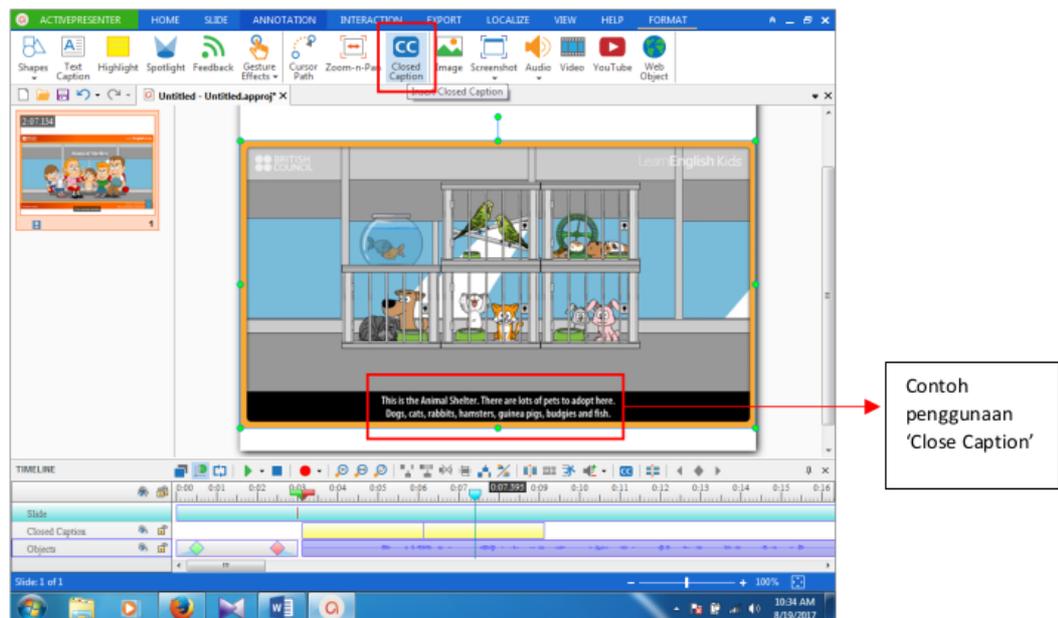


20. Zoom & Pane

Digunakan untuk menzoom video. Klik kursor untuk mengatur ukuran zoom.

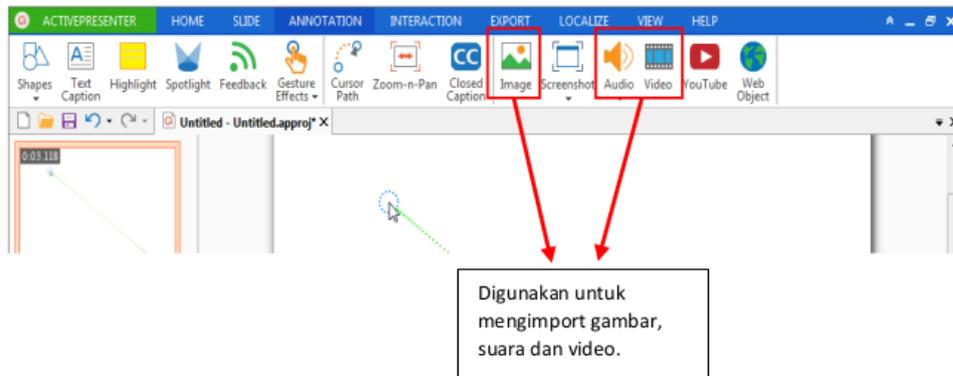
21. Closed caption

Digunakan untuk menambahkan subtitle pada video.



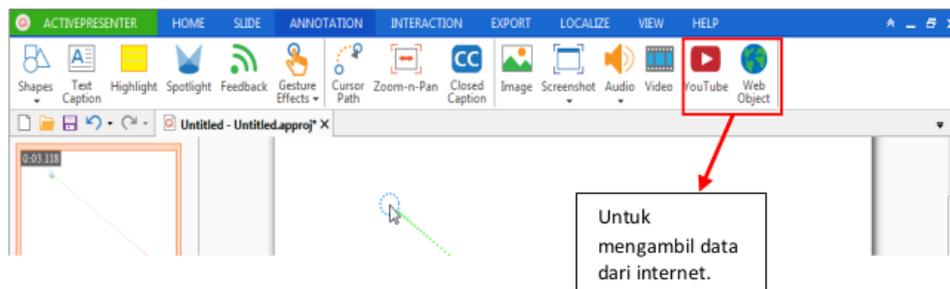
22. Image-Audio-Video

Digunakan untuk mengimport gambar dan suara dalam memory komputer ke program AP.



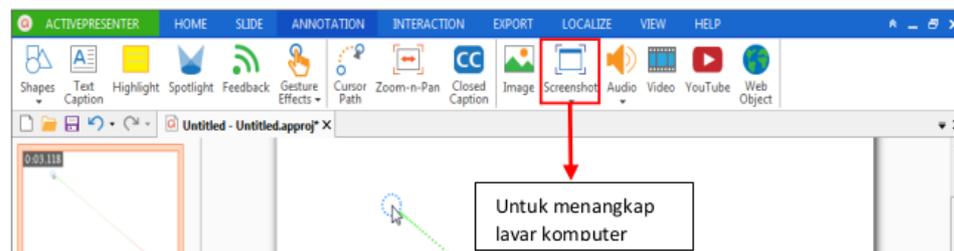
23. Youtube, Webobject

Digunakan untuk mengambil video dan gambar dari internet ke AP.



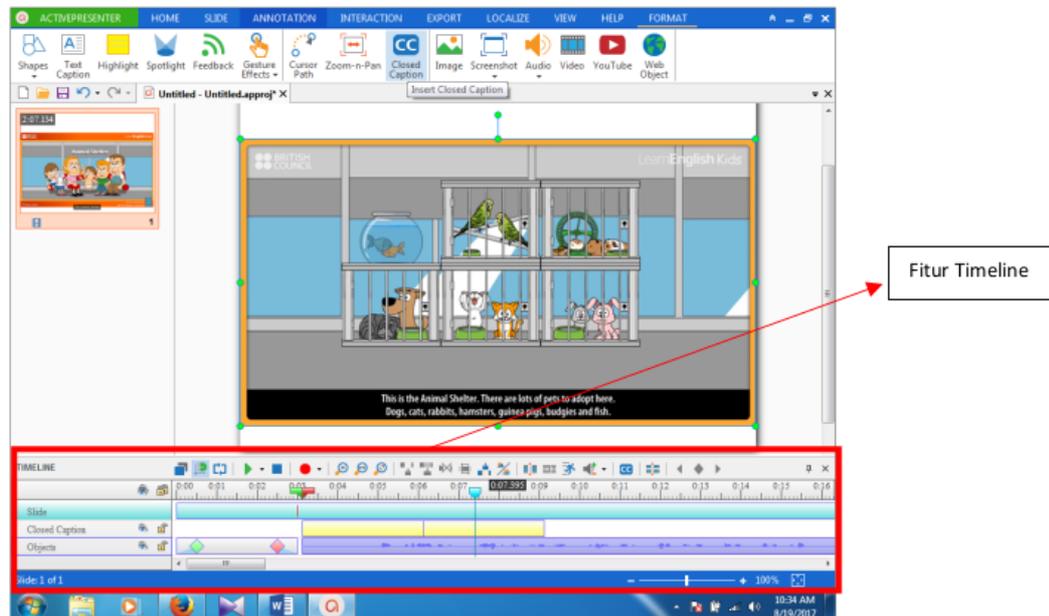
24. Screenshot

Digunakan untuk mengambil gambar di layar komputer dengan beragam modifikasi ukuran.



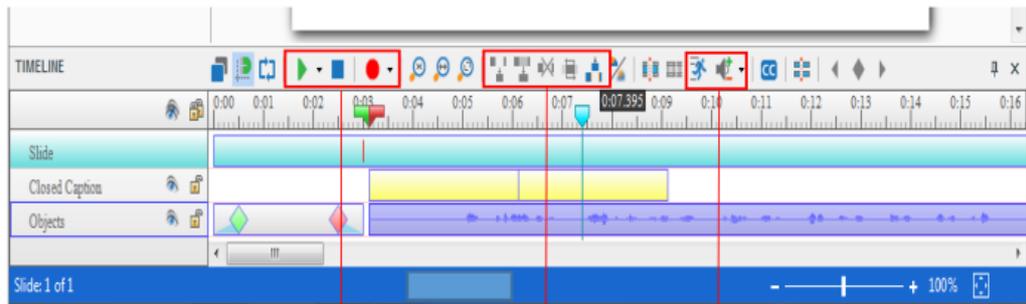
FITUR TIMELINE

Adalah fitur untuk mengedit video yang sudah jadi.



Fitur-fitur ini mencakup:

- a. **Preview/ Pause/ Stop**: melihat/merivui hasil animasi di slide
- b. **Record**: merekam suara yang akan dimasukkan dalam video
- c. **Cut Range**: memotong hasil video yang dipilih
- d. **Copy Range**: mengkopi hasil "Cut Range"
- e. **Delete**: menghapus bagian-bagian video
- f. **Crop**: memotong bagian yang tidak kita inginkan
- g. **Insert time**: menyisipkan jeda/waktu senyap dalam video
- h. **Play back speed**: mengatur kecepatan video
- i. **Adjust volume**: mengatur volume suara/mematikannya
- j. **Closed Caption**: (lihat fitur annotation)
- k. **Split slide**: memotong slide
- l. **Selection cursor**: untuk memilih bagian yang ingin dicut/delete untuk CUT RANGE dan DELETE



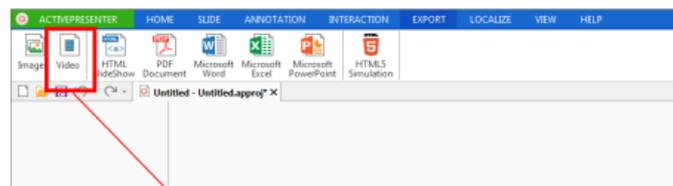
Play/Pause,
Stop dan
Record

Memotong,
menempelkan,
menghapus
dan
menambahkan
jeda video

Untuk
mengubah
kecepatan dan
volume suara
video

25. EXPORT

Digunakan untuk menyimpan hasil AP dalam bentuk gambar/video/HTML slideshow, PDF, Ms.word, Excell, Ppt, dan HTML5.



Pilih 'Video' pada 'Export'
untuk mengubah file AP
menjadi video.

B.4 Bagian IV: ³²Langkah-Langkah Membuat Video dengan Aplikasi Active Presenter

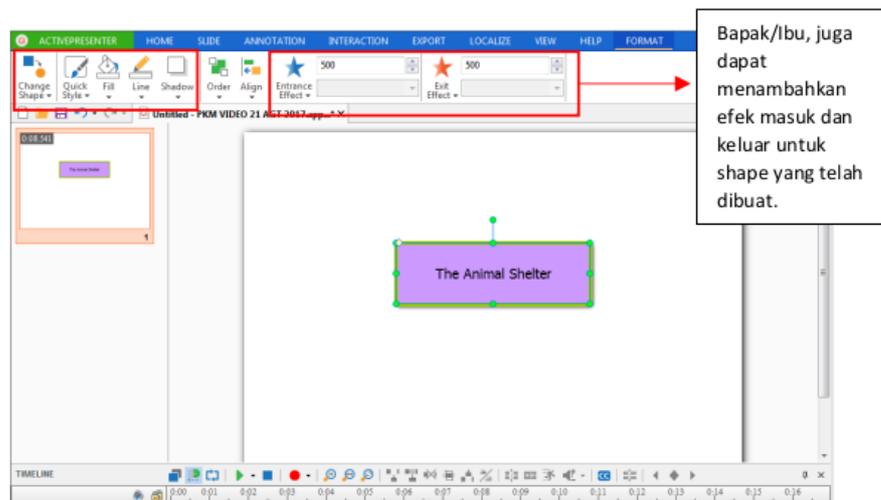
Berikut adalah ³²langkah-langkah membuat video dengan aplikasi ActivePresenter:

1. Buka aplikasi
2. Pilih new project
3. Pilih blank project, OK
4. Pilih blank slide

A. SLIDE JUDUL

Membuat Slide Judul

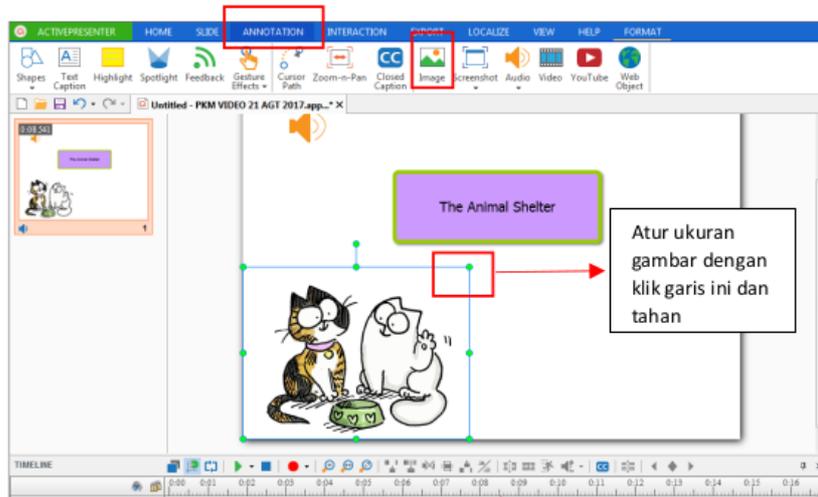
5. Klik 'Shapes', pilih bentuk kotak
6. Klik bagian tengah kotak, hapus tulisan, ketik: *The Animal Shelter*
7. Klik 'Format' untuk merubah warna
8. Pilih 'Fill'
9. Klik 'Line' untuk merubah warna garis tepi dan ukuran



Menambah gambar pada slide judul

10. Pilih 'Annotation'

11. Klik 'Image'
12. Ambil gambar (dengan nama file: 'kucing 1') di memory laptop Anda
13. Klik kursor untuk mengatur gambar yang sudah dipilih.



Menambahkan narasi untuk slide judul

14. Pilih 'Annotation' — klik icon 'Audio' — pilih 'From File'
15. Klik file suara dengan judul 'the animal shelter'
16. Klik icon preview ► pada 'Timeline', untuk memastikan keselarasan.
17. Jika gambar dan *shapes* menghilang sebelum suara latar selesai, maka tarik timeline gambar dan *shapes* sepanjang suara latar.
18. Cek kembali slide. (Klik icon preview ► pada 'Timeline', untuk memastikan keselarasan.)

B. SLIDE 2

19. Klik kanan pada SLIDE JUDUL, pilih 'new blank slide'.

Memasukan video

20. Klik 'Annotation'.
21. Pilih video.
22. Pilih file video dengan nama: 'video 1' pada memori komputer.

C. SLIDE 3

23. Klik kanan pada SLIDE JUDUL, pilih 'new blank slide'.

Membuat animasi tulisan

24. Pilih 'Home', lalu klik 'Capture Slides'.
25. Pilih 'record software demonstration', dan klik 'ok'.
26. Program AP akan hilang dan muncul layar perekam.

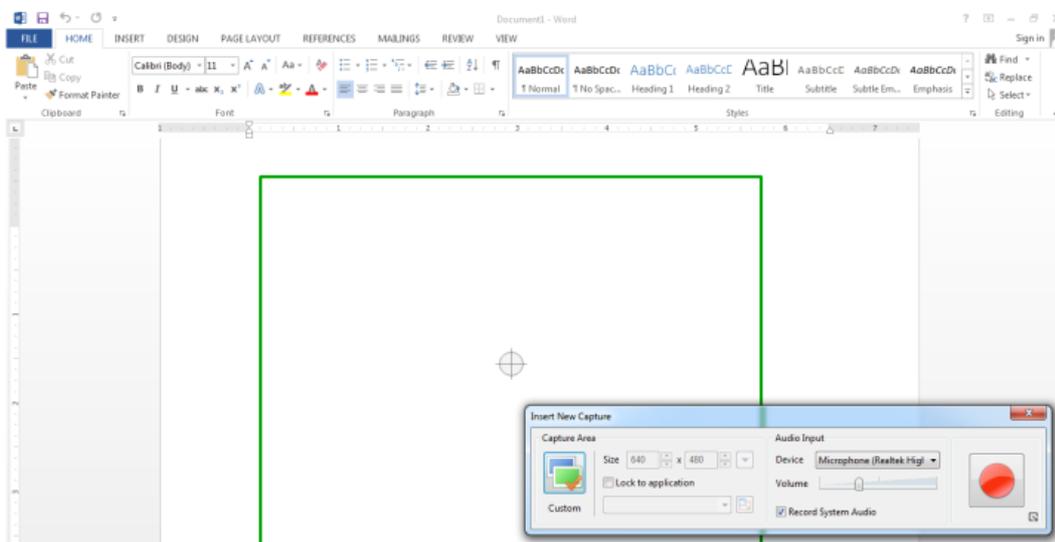


Garis hijau ini adalah batas layar perekam.

Untuk memulai perekaman klik tombol merah ini, untuk mengakhiri pijit CTRL+END

27. Lalu, buka Ms. Word

28. Posisikan layar perekam tepat berada di halaman (dimana anda akan menulis)



29. Tulislah pelan dan tepat.

30. Ketik perlahan: WHAT ANIMAL DO THEY CHOOSE?

31. Jika telah selesai, tekan CTRL + END/ atau CTRL+FN +END

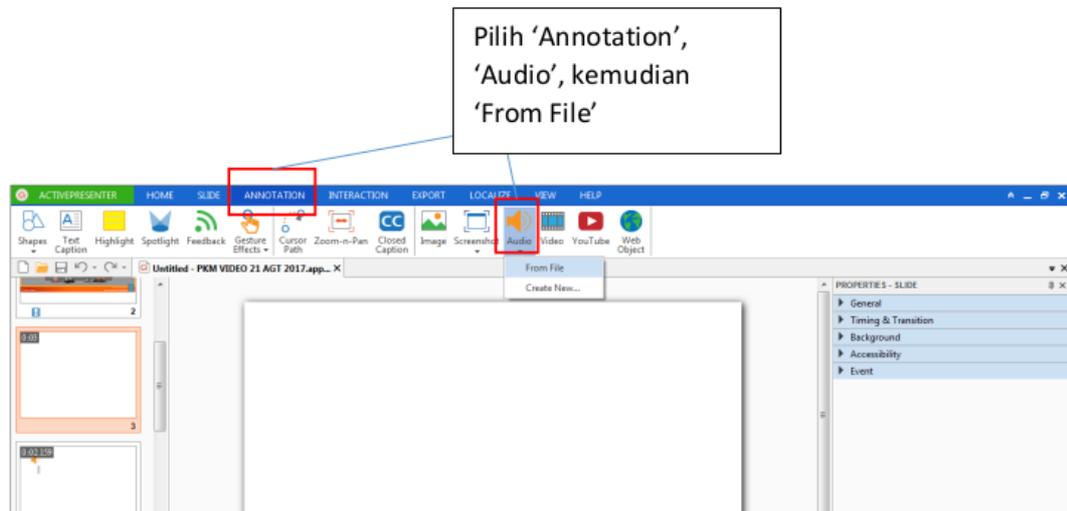
Untuk menambahkan suara latar

32. Klik 'Annotation'

33. Pilih icon 'Audio'

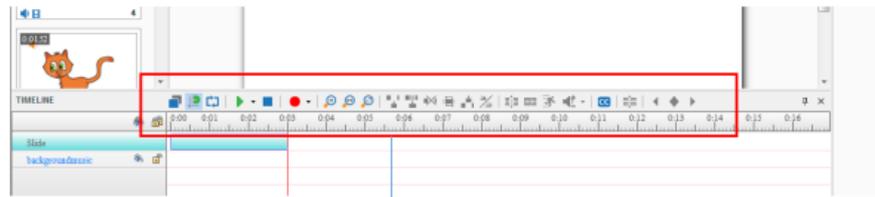
34. Pilih 'from file', ambil video berjudul: 'what animal do they choose',
lalu klik 'Open'.

35. Kemudian preview



Untuk menyeleraskan audio dan video

36. Pilih video pada timeline bawah
37. Klik playback speed
38. Percepat hingga 600%
39. Hapus sistem audio dan audio pada time lain untuk menghilangkan suara latar asli video
40. Pada timeline, aturlah durasi slide agar sesuai dengan keinginan, lalu preview untuk mengecek keselarasan.
41. Tambahkan new slide
42. Ambil gambar.2 pada memori anda, pilih annotation. Lalu Image, cat.2, lalu klik kursor unuk menyesuaikan ukuran gambar



Gunakan fitur-fitur 'Timeline' ini untuk menyelaraskan animasi di slide.

Menambahkan audio

43. Pilih annotation
44. Pilih audio
45. Pilih from file
46. Pilih file suara berjudul: a Cat
47. Lalu sesuaikan durasi slide dengan suara....lalu preview

Membuat animasi tulisan

48. Klik home
49. Capture slide
50. Record software demonstration. OK
51. Buka Ms. Word, ketik: WHAT CAN THOSE ANIMAL DO?
52. Tekan CTRL END

Menambah audio

53. Klik Annotation
54. Pilih audio
55. Pilih From File
56. Pilih audio yang berjudul “What can those animal do?”
57. Lakukan penyelerasan
58. Pilih Video pada timeline
59. Klik Playback speed, percepat hingga 600%
60. Hapus sistem audio dan audio untuk menghilangkan suara latar asli video
61. Selaraskan durasi slide dan panjang video
62. Preview dan cek keselarasan

MEMBUAT INTERACTIVE ANSWER SLIDE

63. Ambil gambar DOG pada annotation, image, pilih DOG
64. Sesuaikan ukuran dan posisi DOG
65. Tambahkan Shapes dengan memilih annotation, lalu shape
66. Pilihlah 4 bentuk shapes
67. Sesuaikan warna, posisi, dan ukuran menurut selera.
68. Ketik Dogs canpada bentuk shape #1
69. Tulislah: Go for walks pada shape #2
Play games in the park pada shape #3
Fetch and carry things pada shape #4

Ikutilah contoh berikut ini:



Menambah Audio

70. Klik Annotation
71. Pilih audio
72. Pilih From File
73. Pilih audio yang berjudul "They can..."
74. Tekan preview
75. Pause ketika Narasi berhenti di "Fetch and carry things"
76. Klik selection cursor pada timeline hingga muncul tanda hijau (kiri) dan Merah (kanan) pada selection cursor
77. Tarik tanda merah sampai akhir video
78. Hapus dengan DELETE RANGE
79. Preview
80. Lakukan penyelerasan

81. Agar shapes muncul teratur, lakukan penyesuaian 'waktu muncul' dan 'waktu hilang' pada masing-masing shapes
82. Lakukan preview secara berkala agar shapes muncul sesuai suara latar
83. Lakukan no. 62 sd No. 81 untuk slide Rabbit, Cat, dan Snake. (3 slides).

Menambah Audio

84. Klik Annotation
85. Pilih audio
86. Pilih From File
87. Pilih audio yang berjudul "background music"
88. Klik audio icon pada slide, klik kanan, pilih "over multiple slides" lalu pilih top layer
89. Preview

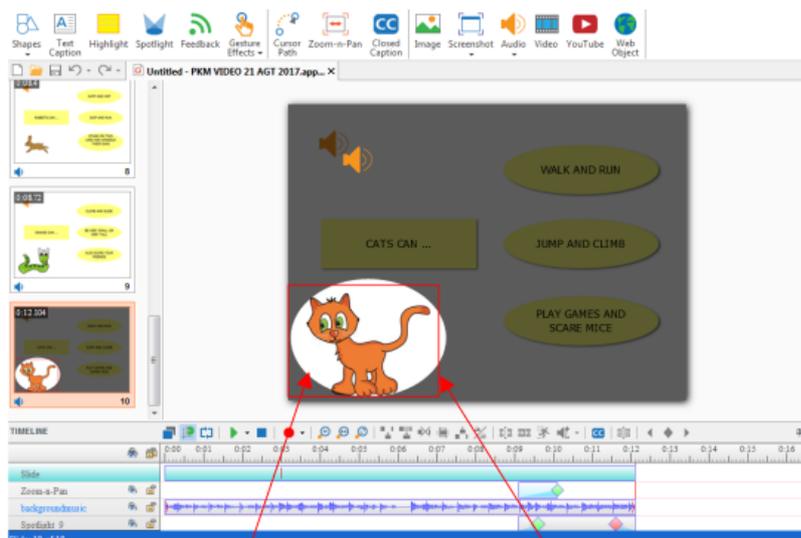


Berikut cara menautkan audio pada lebih dari satu slide.

Mengakhiri Video

90. Gunakan animasi spotlight, Zoom-n-Pan
91. Klik annotation, pilih spotlight

92. Arahkan spotlight pada gambar kucing
93. Dan sesuaikan ukuran
94. Pilih ikon Zoom-n-Pan, arahkan zoom pada gambar CAT, sesuaikan ukuran
95. Lalu pada timeline, pilih spotlight, posisikan diakhir slide
96. Lalu pilih zoom-n-pan, posisikan di belakang slide
97. Pastikan gambar CAT tetap muncul sampai akhir slide dengan menarik gambar CAT sepanjang slide.
98. Simpan file dalam bentuk video dengan mengklik 'export' pilih Video, lalu OK. Tunggu beberapa menit.
99. Video anda sudah siap untuk digunakan dalam PBM.



Bagian oval ini adalah bagian yang akan ditonjolkan (Spotlight)

Kotak garis merah ini adalah area yang akan di-zoom

Akçayı, M., Dundar, H., & Akçayır, G. (2016). What makes you a digital native? Is it enough to be born after 1980. *Computers in Human Behavior*, 60, 435–440.

¹ Bilyalova, A. (2017). ICT in Teaching a Foreign Language in High School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 175–181. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.060>

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed). Boston: Pearson.

Fitriyadi, H. (2015). INTEGRASI TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN: POTENSI MANFAAT, MASYARAKAT BERBASIS PENGETAHUAN, PENDIDIKAN NILAI, STRATEGI IMPLEMENTASI DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, ⁴ 21(3). Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/3255>

Gil-Flores, J., Roddriguez-Santero, J., & Torres-Gordillo, J.-J. (2017). Factors that explain the use of ICT in secondary-education classroom: The role of teacher characteristics and school infrastructure. *Computer in Human Behavior*, 68, 441–449.

¹¹ Malagón, C. G., & Pérez, M. L. (2017). ICT in the English Classroom: Qualitative Analysis of the Attitudes of Teachers of English towards its Implementation in Secondary School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 268–273.

¹ Merriam, S. B. (1998). *Qualitative Research and Case Study Applications in Education. Revised and Expanded from "Case Study Research in Education."*. ERIC.

Noor-UI-Amin, S. (2013). An effective use of ICT for education and learning by drawing on worldwide knowledge, research, and experience: ICT as a change agent for education. *Scholarly Journal of Education*, 2(4), 38–45.

Sánchez, A.-B., Marcos, J.-J. M., González, M., & GuanLin, H. (2012). In Service Teachers' Attitudes towards the Use of ICT in the Classroom. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 1358–1364. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.302>

Starman, A. B. (2013). The case study as a type of qualitative research. *Journal of Contemporary Educational Studies*, 1, 28–43.

Tinmaz, H. (n.d.). INTEGRATING COMPUTERS INTO EDUCATION: PERSPECTIVES OF PRESERVICE TEACHERS FROM “COMPUTER EDUCATION AND INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY” DEPARTMENT. Retrieved from <http://ietc2008.home.anadolu.edu.tr/ietc2008/91.doc>

Umar, I. N., & Yusoff, M. T. M. (2014). A study on Malaysian Teachers' Level of ICT Skills and Practices, and its Impact on Teaching and Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 979–984. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.331>

van Laar, E., van Deursen, A. J. A. ., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills or literacy: A systematic literature review. *Computer in Human Behavior*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>

Veinberg, S. (2015). Digital native's attitude toward news source. *Public Relation Review*, 41(2), 199–301.

Verčič, A., & Verčič, D. (2013). Digital natives and social media. *Public Relation Review*, 39(5), 600–6002.

Voogt, J., Dede, C., & Erstad, O. (2011). *TWG 6: 21st century learning*. Paper presentado en Edu SummIT. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/ce68/ba77a438061262c4f422d87bd7b30542b028.pdf>

Walter, C., & Briggs, J. (2012). What professional development makes the most difference to teachers. *A Report Sponsored by Oxford University Press*. Retrieved on July, 20, 2015.

Woolfitt, Z. (2015). The effective use of video in higher education. *Lectoraat Teaching, Learning and Technology*. Inholland University of Applied Sciences. Rotterdam.

PENULIS



Dr. H. Sajidin Antawijaya, S.S, M.Pd. adalah dosen tetap di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Sajidin menjabat sebagai ketua prodi di Pendidikan Bahasa Inggris UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Beliau meraih gelar doktor di jurusan pendidikan Bahasa Inggris dari Universitas Negeri Semarang.

1

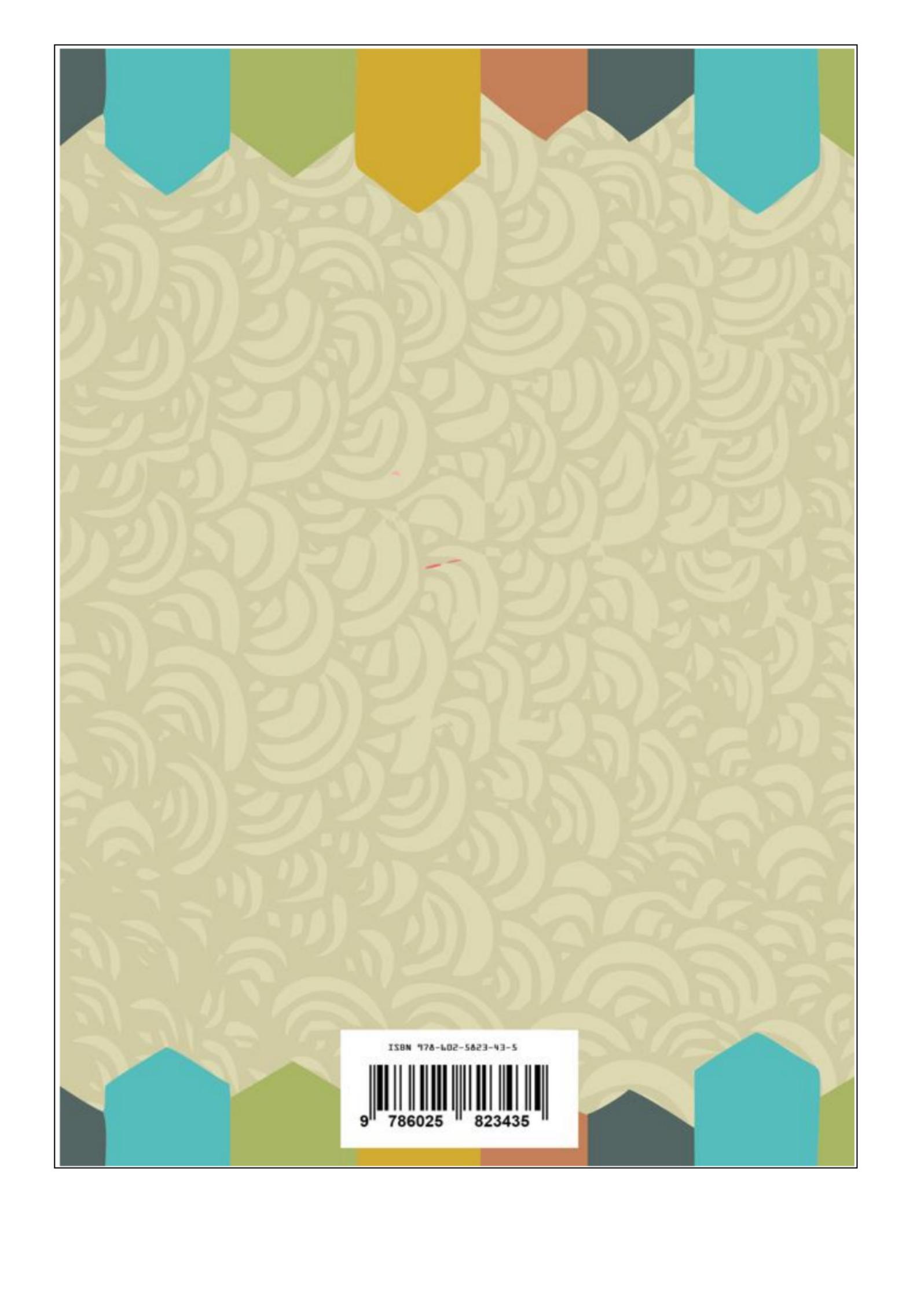
Dr. Nia Kurniawati, M.Pd. adalah dosen tetap di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Setelah menyelesaikan studi doctoral di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung, mengajar, menulis, meneliti, dan publikasi menjadi kesibukan kesehariannya.



Dian Ekawati, M.Pd. adalah dosen tetap di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Dian menjabat sebagai Sekretaris Micro Teaching di Unit Micro Teaching di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Beliau tengah melanjutkan studi di Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung pada jenjang doctoral di jurusan pendidikan Bahasa Inggris.

R. Nadia R.P. Dalimunthe, M.Hum. adalah dosen tetap di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Setelah meraih gelas magister dari Universitas Padjadjaran Bandung, selain mengajar dan mengampu beberapa mata kuliah terkait bidang keahliannya, Nadia melakukan berbagai aktivitas kesehariannya: menulis, meneliti, dan publikasi.





ISBN 978-102-5823-43-5



9 786025 823435

Do It Yourself

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	4%
2	media.neliti.com Internet Source	3%
3	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
4	www.researchgate.net Internet Source	1%
5	jatim.kemenag.go.id Internet Source	<1%
6	edoc.tips Internet Source	<1%
7	journal.unnes.ac.id Internet Source	<1%
8	Meri - Tuulia Kaarakainen, Loretta Saikkonen. "Multilevel analysis of the educational use of technology: Quantity and versatility of digital technology usage in Finnish basic education schools", Journal of Computer Assisted Learning, 2021 Publication	<1%

9	docplayer.info Internet Source	<1 %
10	www.quotemaster.org Internet Source	<1 %
11	www.pedagogia.edu.ec Internet Source	<1 %
12	publikasiilmiah.ums.ac.id Internet Source	<1 %
13	damassets.autodesk.net Internet Source	<1 %
14	Submitted to Botswana Defence Command and Staff college Student Paper	<1 %
15	Submitted to Buckinghamshire Chilterns University College Student Paper	<1 %
16	ecedukista.wordpress.com Internet Source	<1 %
17	Mukhlis Amin. "Akses dan Penggunaan Internet Pitalebar di Wilayah Perbatasan (Indonesia – Papua Nugini dan Indonesia – Timor Leste)", JURNAL IPTEKKOM : Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi, 2016 Publication	<1 %
18	exploreabc.com Internet Source	<1 %

19	Submitted to Waiariki Institute of Technology Student Paper	<1 %
20	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
22	nova.newcastle.edu.au Internet Source	<1 %
23	pure.uvt.nl Internet Source	<1 %
24	s3.amazonaws.com Internet Source	<1 %
25	Submitted to Higher Ed Holdings Student Paper	<1 %
26	apra.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
27	astikcreation.206it.cucstudents.org Internet Source	<1 %
28	lppm.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
29	mediaconference.co Internet Source	<1 %
30	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %

repository.upm.ac.id

31

Internet Source

<1 %

32

Tuti Handayani, Alusyanti Primawati, Natalia Tri Astuti. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Siswa Tingkat Sekolah Dasar", Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2021

Publication

<1 %

33

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

<1 %

34

iunis.edu.mx

Internet Source

<1 %

35

site.iugaza.edu.ps

Internet Source

<1 %

36

11105fn.blogspot.com

Internet Source

<1 %

37

dispendik.surabaya.go.id

Internet Source

<1 %

38

repo.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

<1 %

39

www.nef.balikesir.edu.tr

Internet Source

<1 %

40

123dok.com

Internet Source

<1 %

41

reportaseinvestigasi.com

Internet Source

<1 %

42	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	<1 %
43	www.quotehawks.com Internet Source	<1 %
44	www.utupub.fi Internet Source	<1 %
45	adoc.pub Internet Source	<1 %
46	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
47	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
48	id.123dok.com Internet Source	<1 %
49	jaserve.blogspot.com Internet Source	<1 %
50	jurnal.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
51	pusatpengabdian.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
52	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
53	tokosparepart.co.id Internet Source	<1 %
54	www.faizperjuangan.com Internet Source	<1 %

55

Enesa Ratmilia, Sukirno Sukirno. "Motivasi kerja guru sekolah dasar ditinjau dari karakteristik demografi", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2019

Publication

<1 %

56

primazip.wordpress.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off