

Kumawula, Vol.6, No.2, Agustus 2023, Hal 372 – 381

DOI: <https://doi.org/10.24198/kumawula.v6i2.46630>

ISSN 2620-844X (online)

ISSN 2809-8498 (cetak)

Tersedia online di <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/index>

PENDAMPINGAN PRODUKSI KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS PLATFORM GURUVIRTUAL.ID DI SDS SOEKARNO HATTA

Dewi Ratnaningsih^{1*}, Hartono², Khusnul Khotimah³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kotabumi

^{2,3}Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Kotabumi

*Korespondensi : dewi.ratnaningsih@umko.ac.id

ABSTRACT

The rapid increase in technological and scientific advancements have affected many aspects, including the changing characteristics and learning needs of Generation Z students. One of the changes that has occurred is the increasing use of digital learning content which is the focus of discussion in this article. Not only does it help overcome post-pandemic learning loss, but also digital learning content that is engaging, easily accessible, and inclusive can boost students' interest in learning. Soekarno Hatta Private Elementary School in North Lampung is one of the schools that recognizes the urgency of the need for digital learning. The school intends to implement and enhance digital learning content. However, despite having produced several learning videos, the teachers at this school do not possess the skills to produce high-quality digital learning content. Therefore, the purpose of this community service activity is to assist in increasing the production of digital learning content through the GuruVirtual.ID platform, a learning platform developed by Muhammadiyah University Kotabumi. To achieve optimal results, two methods were utilized: the mentoring method and the output-based partner participatory method. The mentoring method focuses on implementing learning content workshops, assisting in the preparation of learning scenarios, and guiding the practice of recording and editing learning videos based on the GuruVirtual.ID. In the participation method, partners were directed to produce learning content. In addition to enhancing partners' understanding of digital learning content production, this activity resulted in 16 learning videos produced by seven teachers at the school. Recommendations for follow-up activities can be carried out with several activities: (1) follow-up training, (2) forming a companion team, (3) collaboration between teachers, (4) regular monitoring and evaluation, and (5) involving students in the production of learning content.

Kata Kunci : Digital Learning; GuruVirtual.ID; Tutorial video

ABSTRAK

Meningkat pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah berpengaruh pada banyak aspek, termasuk mengubah karakteristik dan kebutuhan belajar siswa generasi Z. Salah satu perubahan yang

RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 02/05/2022

Diterima : 04/07/2023

Dipublikasikan : 12/08/2023

terjadi adalah meningkatnya pemanfaatan konten pembelajaran digital yang menjadi fokus pembahasan dalam artikel ini. Tidak hanya membantu mengatasi learning lost pasca pandemi, konten pembelajaran digital yang menarik, mudah diakses, dan inklusif dapat meningkatkan minat belajar siswa masa kini. Sekolah Dasar Swasta Soekarno Hatta Lampung Utara merupakan salah satu sekolah yang menyadari urgensi kebutuhan pembelajaran digital tersebut. Sekolah tersebut ingin mengimplementasikan dan meningkatkan konten pembelajaran digital. Namun, meskipun telah memproduksi beberapa video pembelajaran, guru-guru di sekolah tersebut belum memiliki kemampuan yang baik dalam memproduksi konten pembelajaran digital yang berkualitas. Oleh karena itu, tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah melakukan pendampingan peningkatan produksi konten pembelajaran digital melalui platform GuruVirtual.ID. Platform ini merupakan platform pembelajaran yang dikembangkan oleh Universitas Muhammadiyah Kotabumi. Untuk mencapai hasil yang optimal, terdapat dua metode yang digunakan yaitu metode pendampingan dan metode partisipatif mitra berbasis luaran. Metode pendampingan difokuskan pada pelaksanaan workshop konten pembelajaran, pendampingan penyusunan skenario pembelajaran, dan pendampingan praktik perekaman dan editing video pembelajaran berbasis platform GuruVirtual.ID. Sementara itu, pada metode partisipasi, mitra diarahkan untuk menghasilkan konten pembelajaran yang siap unggah. Selain meningkatkan pemahaman mitra terkait produksi konten pembelajaran digital, kegiatan ini menghasilkan 16 video pembelajaran oleh 7 guru di sekolah tersebut. Rekomendasi tindak lanjut kegiatan dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan: (1) pelatihan lanjutan, (2) pembentukan tim pendamping, (3) kolaborasi antara guru, (4) monitoring dan evaluasi secara berkala, (5) pelibatan siswa dalam produksi konten pembelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran Digital; GuruVirtual.ID; Video Pembelajaran

PENDAHULUAN

Urgensi dan kebutuhan akan konten pembelajaran digital semakin meningkat dari tahun ke tahun (Maisarah dkk., 2022). Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor, mulai dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta terjadinya masa pandemi Covid 19. Masa pandemi yang terjadi selama sekitar dua tahun tersebut telah memaksa berbagai pihak untuk melakukan perubahan besar pada cara berinteraksi dan berkomunikasi, termasuk mengubah cara atau karakteristik belajar mengajar di sekolah (Wityastuti dkk., 2022). Pada masa tersebut, kebutuhan konten pembelajaran digital semakin meningkat. Selain konten pembelajaran yang diproduksi secara mandiri, platform pembelajaran seperti RuangGuru semakin dikenal berbagai kalangan (Khanifah & Pribadi, 2022).

Tidak hanya efektif mengatasi *learning loss* karena masa pandemi lalu, konten

pembelajaran digital juga dapat lebih memenuhi kebutuhan dan karakteristik belajar siswa masa kini, yang juga disebut sebagai Generasi Z (Latifah & Ngalimun, 2023). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan inovasi teknologi telah mempengaruhi berbagai bidang, termasuk karakteristik dan kebutuhan belajar masa kini. Digitalisasi telah dimanfaatkan pada berbagai bidang (Nugrahaningsih dkk., 2021; Raharja & Natari, 2021; Rivani dkk., 2021)

Menurut berbagai penelitian, pembelajar masa kini cenderung menyukai pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga konten pembelajaran dapat diakses kapanpun secara cepat dan mudah (Prismanata & Sari, 2022). Pembelajaran monoton dan tanpa media yang menarik akan menurunkan minat dan semangat belajar pembelajar masa kini. Oleh karena itu, urgensi dan kebutuhan pembelajaran digital akan semakin meningkat seiring perkembangan zaman (Jainudin, 2022).

Sekolah Dasar Swasta (SDS) Soekarno Hatta Lampung Utara merupakan salah satu sekolah yang menyadari urgensi pembelajaran digital tersebut. Dari beberapa jenis atau tipe konten pembelajaran digital, SDS Soekarno Hatta berfokus pada konten berbasis video. Beberapa guru di sekolah tersebut memang telah memproduksi beberapa video pembelajaran. Namun, jumlahnya masih sedikit dan kebanyakan video tersebut belum memiliki kualitas yang cukup baik. Jika diformulasikan, masalah yang dihadapi mitra terbagi menjadi dua tipe, yaitu masalah berdasarkan kuantitas dan kualitas:

Berdasarkan **kuantitas**, masalah yang dialami mitra adalah masih sedikitnya guru yang terlibat dalam produksi video. Dengan kata lain, video pembelajaran yang dihasilkan oleh sekolah masih minim jumlahnya. Sementara itu, berdasarkan **kualitas** video pembelajaran, masalah yang dialami oleh mitra adalah sebagai berikut.

- a. pengambilan video guru yang masih *blur* atau tidak terfokus secara baik;
- b. penyampaian materi dan gerakan tangan yang terlalu cepat dan tidak teratur;
- c. penyusunan skenario pembelajaran yang tidak sistematis dan prosedural;
- d. durasi tiap video yang terlalu panjang dan tidak ada pembabakan;
- e. pemilihan aset atau grafik media pendukung beresolusi rendah;
- f. terdapat *noise* pada suara guru; dan
- g. pemilihan latar (*background*), resolusi video, dan rasio video yang belum tepat.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, SDS Soekarno Hatta dan tim pelaksana sepakat melaksanakan pendampingan produksi konten pembelajaran digital. Agar mencapai hasil yang efektif dan optimal, pendampingan dilakukan secara inklusif dan komprehensif pada berbagai aspek seperti cara menyusun skenario pembelajaran digital, pengembangan konten, teknik perekaman serta *editing* video pembelajaran. Semua aspek tersebut dikemas dalam bentuk platform pembelajaran digital yang bernama GuruVirtual.ID



Gambar 1. Video Berbasis GuruVirtual.ID

(Sumber: <https://youtube.com/c/GuruVirtualID/videos>)

Platform GuruVirtual.ID (Gambar 1) merupakan platform pembelajaran yang telah dikembangkan program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Lampung Utara. Platform pembelajaran ini dikembangkan sejak akhir tahun 2017 dan mulai memproduksi video secara aktif pada tahun 2019. Platform GuruVirtual.ID telah mendapatkan tiga kali pendanaan dari Kemdikbudristek tiga tahun berturut-turut (1) program pembelajaran jarak jauh tahun 2020 dan 2021; (2) program inovasi pembelajaran inklusif; dan (3) program inovasi modul digital. Pemanfaatan platform pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Ratnaningsih, 2021).

GuruVirtual.ID merupakan platform pembelajaran yang didesain secara menarik dan interaktif. Setidaknya-terdapat lima alasan mengapa platform pembelajaran GuruVirtual.ID dapat menjadi media pembelajaran yang tepat yaitu sebagai berikut:

- 1) tidak monoton karena dapat didukung oleh animasi yang interaktif;
- 2) guru dapat terlibat secara aktif dan ekspresif dalam menyampaikan materi;
- 3) siswa atau pembelajar tidak harus mengakses secara realtime, sehingga siswa tidak terbebani oleh koneksi internet;
- 4) video pembelajaran dapat diunduh dan dikemas dalam ukuran ringan; dan
- 5) pembelajaran dilaksanakan secara terstruktur dan berbasis *chunking*.

Pentingnya melakukan pendampingan produksi konten pembelajaran digital berbasis platform GuruVirtual.id di SDS Soekarno Hatta

adalah untuk memberikan dukungan dan bimbingan kepada guru-guru dalam mengoptimalkan penggunaan platform tersebut. Pendampingan ini memungkinkan guru-guru untuk mengembangkan konten pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

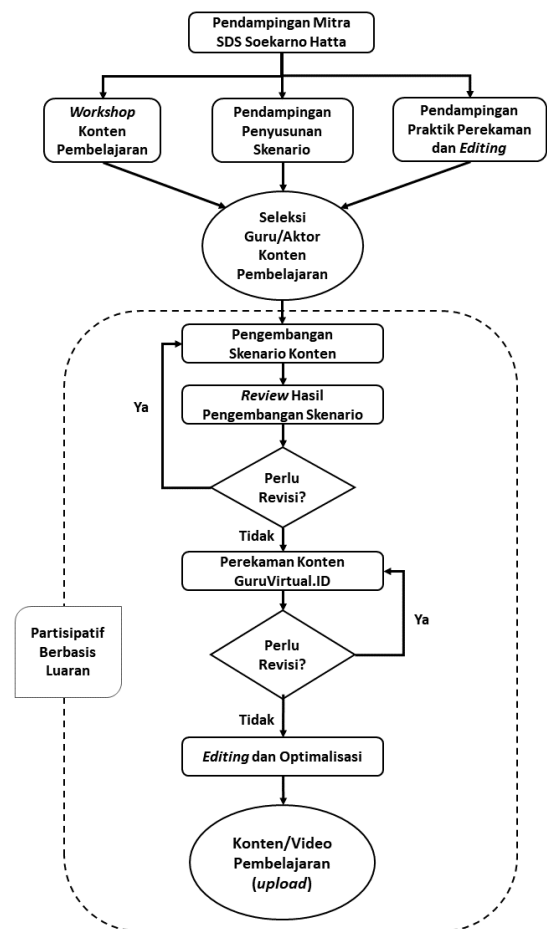
Selain itu, melalui pendampingan, terjadi kolaborasi antara guru yang memungkinkan pertukaran ide dan pengalaman, serta memastikan bahwa konten yang diproduksi sesuai dengan kurikulum dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan pendampingan yang tepat, SDS Soekarno Hatta dapat mengoptimalkan potensi platform GuruVirtual.id untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

METODE

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menggunakan dua metode yaitu: (1) metode pendampingan (*coaching*) dan (2) metode partisipatif berbasis luaran. Fokus luaran kegiatan ini adalah konten pembelajaran dalam bentuk video, karena bentuk ini dapat memberikan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa (Azman & Johari, 2022). Dalam konteks pedagogis dan kaitannya dengan media pembelajaran berbasis video, metode ini digunakan untuk mendukung pelaksanaan *collaborative learning* (Van Der Linden dkk., 2022). Metode pendampingan diarahkan untuk menyiapkan guru-guru agar lebih siap memproduksi konten pembelajaran digital yang berkualitas.

Setelah melalui kegiatan pendampingan, guru diseleksi dan yang terpilih difasilitasi untuk memproduksi video atau konten pembelajaran berbasis video yang jumlahnya berdasarkan kesepakatan bersama. Metode partisipatif dalam menghasilkan video pembelajaran digital juga dapat menjadi praktik reflektif bagi guru untuk mengubah cara mengajar mereka menjadi lebih baik (Steeg, 2016). Urutan atau gambaran implementasi

kedua metode pada kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Implementasi Metode Kegiatan

(Sumber: Olahan Tim Pelaksana, 2023)

Pemilihan dan penggunaan metode kegiatan tersebut tentunya diarahkan untuk membantu mitra dalam menyelesaikan masalah mereka, yaitu memproduksi konten pembelajaran digital. Perumusan materi dan pendampingan kegiatan juga melibatkan mitra sehingga diharapkan hasilnya dapat sesuai dengan kebutuhan mitra. Adapun pemetaan permasalahan dan solusi pada pelaksanaan kegiatan ini tertuang pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Pemetaan Masalah dan Solusi

Permasalahan	Solusi
Berdasarkan Kualitas:	Metode
a. video <i>blur</i> /tidak fokus;	Pendampingan:
b. penyampaian materi dan gerakan yang cepat;	Materi konten pembelajaran,

Permasalahan	Solusi
c. skenario tidak sistematis dan prosedural;	penyusunan skenario pembelajaran,
d. durasi video panjang tanpa pembabakan;	praktik perekaman dan editing
e. pemilihan aset atau grafik beresolusi rendah;	
f. terdapat <i>noise</i> ; dan	
g. latar, resolusi video, dan rasio belum tepat.	
Berdasarkan Kuantitas: Video atau konten pembelajaran, terutama yang berkualitas baik, jumlahnya masih sangat minim.	Metode Partisipatif: Menghasilkan video pembelajaran yang siap unggah

a. Metode Pendampingan

Kegiatan ini melibatkan narasumber yang kompeten pada bidang teknologi pembelajaran, yang merupakan dosen pada Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Kotabumi. Salah satunya merupakan pengembang GuruVirtual.ID. Pendampingan dilakukan dalam tiga aktivitas. **Per-tama**, sebagai awal persiapan, tim mengadakan *workshop* yang membahas tentang teknik dan strategi dalam mengembangkan konten pembelajaran digital. Untuk memaksimalkan kegiatan *workshop*, kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk presentasi materi, simulasi dan pemodelan, dan penugasan (Yustitia dkk., 2022).

Kedua, guru mitra didampingi dalam penyusunan skenario konten pembelajaran sesuai dengan aturan yang telah disampaikan pada materi sebelumnya. **Ketiga**, guru didampingi praktik perekaman dan *editing*. Berdasarkan tiga kegiatan tersebut, tim kemudian menyeleksi guru-guru yang siap memproduksi konten pembelajaran berbasis GuruVirtual.ID. Guru dipilih berdasarkan dua kriteria penilaian yaitu (1) kualitas skenario pembelajaran yang telah disusun dan (2) performa ketika praktik perekaman dan *editing* video secara mandiri.

b. Metode Partisipatif Berbasis Luaran

Metode ini dipilih karena tujuan kegiatan ini berorientasi pada luaran, yaitu konten pembelajaran digital. Kegiatan ini untuk

mengaktifkan dan menggerakkan mitra dalam berpartisipasi dan menyelesaikan permasalahan bersama (Indiarti & Nurullita, 2020). Pada metode partisipatif mitra berbasis luaran, guru terpilih di-dampingi dan difasilitasi untuk memproduksi 16 video pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dari pengembangan skenario konten, *review* skenario, perekaman dan *review*, *editing* dan optimalisasi, sampai menghasilkan video pembelajaran yang siap di unggah. Dengan metode ini, guru-guru SDS Soekarno Hatta selaku mitra didampingi secara intensif, sehingga semuanya dapat menghasilkan konten pembelajaran yang telah ditargetkan bersama. Dengan demikian, tujuan kegiatan dapat tercapai optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Workshop Materi Konten

Pembelajaran Digital

Kegiatan ini diawali oleh *workshop*, yang juga menjadi pengantar yang bertujuan untuk menyiapkan guru agar lebih siap dalam memproduksi konten pembelajaran digital. Secara umum, materi yang disampaikan pada kegiatan ini terdiri dari berbagai aspek terkait dengan pembuatan dan pengembangan konten pembelajaran digital, seperti perencanaan, perekaman, penyuntingan, dan distribusi konten.



Gambar 3. Workshop Konten Pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana, 2023)

Kegiatan ini dilaksanakan dalam durasi 180 menit yang menghadirkan dua narasumber. Dalam penyampaian materi, narasumber yang terlibat dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat memberikan penjelasan dan panduan sistematis dan terstruktur mengenai

teknik dan cara yang dapat dilakukan dalam menghasilkan konten pembelajaran digital yang berkualitas. Secara rinci, materi-materi yang disampaikan adalah sebagai berikut.

- a. Perencanaan konten pembelajaran digital, termasuk pengembangan konsep, pemilihan topik, penyusunan skenario, dan desain grafis.
- b. Perekaman gambar dan pengolahan suara, termasuk teknik pengambilan gambar yang baik, penggunaan alat bantu seperti tripod dan mikrofon, dan pengolahan suara menggunakan perangkat lunak khusus.
- c. Penyuntingan video dan audio, termasuk penggunaan perangkat lunak penyunting video dan audio, penyesuaian warna, pengaturan kecepatan, dan penambahan efek suara dan visual.
- d. Distribusi dan publikasi konten pembelajaran digital, termasuk cara mempromosikan konten, mempublikasikan di platform online, dan mengukur efektivitasnya.

b. Pendampingan Penyusunan Skenario Pembelajaran Digital

Kegiatan pendampingan penyusunan skenario pembelajaran digital dilakukan selama satu hari setelah guru-guru SDS Soekarno Hatta mengikuti *workshop* konten pembelajaran digital. Dalam kegiatan pendampingan ini, tim pelaksana membantu dan memandu guru-guru dalam mengimplementasikan materi yang telah diberikan pada *workshop* sebelumnya.

Tim pelaksana memberikan panduan atau *template* yang dapat membantu guru-guru dalam menyusun skenario pembelajaran digital yang baik dan terstruktur. Selanjutnya, tim pelaksana membantu guru-guru merencanakan skenario pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.



Gambar 4. Pendampingan Penyusunan Skenario

(Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana, 2023)

Pendamping juga memberikan masukan tentang penggunaan media yang tepat dalam pembuatan konten pembelajaran digital, seperti aplikasi atau *software* yang dapat digunakan. Selain itu, pendamping juga memberikan *feedback* terhadap skenario yang telah disusun oleh guru-guru, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas skenario konten pembelajaran digital yang telah dibuat. Tidak hanya itu, pendamping juga memberikan pelatihan tambahan atau sumber daya untuk guru-guru yang mengalami kesulitan dalam menyusun skenario pembelajaran digital, seperti tutorial video atau konsultasi langsung. Secara lebih rinci, pendampingan dilakukan dalam bentuk:

- a. membantu guru-guru dalam merencanakan skenario pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa;
- b. menyediakan panduan atau *template* yang dapat membantu guru-guru dalam menyusun skenario pembelajaran digital yang baik dan terstruktur;
- c. memberikan masukan dan saran mengenai penggunaan teknologi yang tepat dalam pembuatan konten pembelajaran digital;
- d. memberikan umpan balik terhadap skenario yang telah disusun; dan
- e. menyediakan bahan referensi atau contoh skenario pembelajaran digital sehingga guru-guru dapat mengembangkan ide lebih baik

Guru-guru juga diarahkan untuk berkolaborasi dengan sesama guru dalam

mengem-bangkan konten pembelajaran digital yang lebih inovatif dan kreatif. Tim pelaksana juga terus memantau progres guru-guru dan memberikan bimbingan yang diperlukan sampai guru-guru dapat menyelesaikan penyusunan skenario pembelajaran digital dengan baik.

Kegiatan pendampingan penyusunan skenario pembelajaran digital diharapkan dapat membantu guru-guru dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam menghasilkan konten pembelajaran digital yang berkualitas dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Pendampingan Praktik Perekaman dan Editing Konten GuruVirtual.ID

Setelah mengikuti workshop materi konten pembelajaran digital dan mendapatkan pendampingan penyusunan skenario pembelajaran digital, kegiatan selanjutnya adalah pendampingan praktik perekaman dan *editing* konten di platform GuruVirtual.ID. Pendampingan praktik dilaksanakan dalam waktu satu hari dan bertujuan untuk memastikan bahwa guru-guru telah memahami dan mampu mengaplikasikan teknik perekaman dan penyuntingan konten yang sudah dipelajari pada *workshop* dan pendampingan sebelumnya.

Dalam kegiatan ini, tim pelaksana memandu guru-guru dalam melakukan perekaman konten pembelajaran digital melalui platform GuruVirtual.ID. Kegiatan ini guna memastikan kualitas rekaman yang baik, seperti pengaturan pencahayaan, posisi kamera, penggunaan tripod, dan mikrofon. Tim pendamping memberikan *feedback* terhadap hasil perekaman guru-guru, sehingga mereka bisa memperbaiki dan meningkatkan kualitas rekaman mereka.

Selanjutnya, tim pelaksana juga membantu guru-guru dalam proses *editing* atau penyuntingan konten pembelajaran digital yang telah direkam. Pendamping memberikan panduan dan tips mengenai teknik penyuntingan video dan audio, seperti penggunaan *software editing*, penambahan efek suara dan visual, pengaturan kecepatan, dan penyesuaian warna. Tim pelaksana juga

memberikan *feedback* terhadap hasil *editing* guru-guru, sehingga nantinya mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video.

Dengan adanya kegiatan pendampingan praktik perekaman dan *editing* konten di platform GuruVirtual.ID, diharapkan guru-guru SDS Soekarno Hatta dapat menghasilkan konten pembelajaran digital yang berkualitas dan efektif, serta mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas konten mereka dengan bantuan *feedback* dari tim pelaksana.

d. Pendampingan Produksi Konten Pembelajaran Digital

Dari kegiatan poin a, b, dan c sebelumnya terpilih tujuh guru yang siap untuk memproduksi konten pembelajaran digital. Pendampingan produksi ini bertujuan untuk membantu guru-guru dalam menghasilkan konten pembelajaran digital yang lebih kompleks dan interaktif. Dalam kegiatan ini, tim pendamping membantu guru-guru dalam melakukan insersi desain grafis, animasi, dan interaktivitas yang dapat meningkatkan kualitas konten pembelajaran digital.



Gambar 5. Briefing Produksi Konten

(Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana, 2023)

Guru-guru akan melakukan perekaman sesuai dengan skenario yang telah disusun. Pendamping akan membimbing guru-guru dalam melakukan perekaman dan memberikan saran-saran untuk memperbaiki kualitas perekaman jika diperlukan. Setelah proses perekaman selesai, pendamping akan melakukan evaluasi terhadap hasil rekaman yang telah dibuat. Pendamping akan memberikan masukan untuk memperbaiki kualitas perekaman dan menghasilkan konten pembelajaran digital yang lebih baik.



Gambar 5. Pendampingan Penyusunan Skenario

(Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana, 2023)

Setelah hasil perekaman dievaluasi, guru-guru selanjutnya melakukan pengolahan konten seperti pengeditan video dan audio, penambahan efek, dan lain-lain. Pendamping akan memberikan panduan dan bimbingan dalam melakukan pengolahan konten agar hasil akhirnya menjadi lebih baik. Dengan adanya kegiatan pendampingan produksi konten pembelajaran digital, diharapkan guru-guru SDS Soekarno Hatta dapat menghasilkan konten pembelajaran digital yang lebih kompleks, interaktif, dan berkualitas tinggi. Dalam hal ini, tim pelaksana memberikan bantuan teknis dan feedback yang diperlukan untuk membantu guru-guru dalam setiap tahap produksi konten pembelajaran digital, sehingga dapat menghasilkan konten yang efektif dan bermanfaat bagi peserta didik.

e. Publikasi Konten Pembelajaran

Setelah konten pembelajaran digital berhasil direkam dan diedit, langkah selanjutnya adalah mempublikasikannya di platform GuruVirtual.ID agar bisa diakses oleh guru-guru yang tergabung di dalamnya. Kegiatan publikasi ini juga akan mendapatkan pendampingan dan bimbingan dari tim pelaksana pengabdian pada masyarakat.

Langkah pertama dalam publikasi konten pembelajaran digital adalah dengan memastikan bahwa konten yang telah dibuat sesuai dengan standar dan kualitas yang telah ditentukan. Setelah itu, konten tersebut diunggah ke dalam platform GuruVirtual.ID dengan menggunakan akun yang telah disediakan oleh pihak pengelola.



Gambar 6. Konten Pembelajaran GuruVirtual.ID

(Sumber: <https://youtube.com/c/GuruVirtualID/videos>)

Tim pelaksana memberikan panduan dan bimbingan mengenai cara mengunggah dan mengatur konten pada platform GuruVirtual.ID. Selain itu, tim pelaksana juga akan memberikan informasi dan strategi mengenai cara mempromosikan konten agar bisa lebih dikenal dan diakses oleh para pengguna platform GuruVirtual.ID.

Setelah konten berhasil diunggah, maka konten tersebut dapat diakses secara publik. Guru-guru dapat menggunakan konten tersebut sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran digital, atau bahkan membagikannya kepada rekan guru lainnya. Pada tahap ini, tim terus memberikan dukungan dan pendampingan kepada mitra dalam memaksimalkan penggunaan konten pembelajaran digital yang telah dipublikasikan di platform GuruVirtual.ID. Tim juga memantau efektivitas dari konten pembelajaran yang telah diunggah dan memberikan umpan balik untuk meningkatkan kualitas konten di masa yang akan datang.

SIMPULAN

Terjadinya perubahan pada karakteristik dan kebutuhan belajar siswa masa kini harus dapat ditindaklanjuti. SDS Soekarno Hatta sebagai mitra sangat menyadari efektivitas konten pembelajaran digital untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik tersebut. Setelah melaksanakan metode pendampingan dan partisipasi berbasis luaran pada kegiatan ini, sebanyak tujuh guru SDS Soekarno Hatta mampu memproduksi 16 video pembelajaran. Hal ini merupakan stimulus awal untuk

menghasilkan lebih banyak konten pembelajaran digital yang lebih berkualitas lagi pada masa mendatang.

Dari pelaksanaan kegiatan ini, platform GuruVirtual.ID sangat membantu pada banyak hal, terutama pada membentuk, memformulasi, dan mengarahkan gerak kerja tim pelaksana dan mitra dalam memproduksi konten pembelajaran digital. Dengan tujuan dan arah yang jelas, platform ini memberikan kemudahan bagi tim dan mitra dalam menghasilkan video pembelajaran.

Selain itu, kegiatan pendampingan dalam meningkatkan kompetensi para guru memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Pertama, pendampingan memberikan dukungan individu yang personal kepada guru, memungkinkan mereka untuk mendapatkan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat keterampilan mereka. Kedua, metode pendampingan memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan pengalaman antara guru yang satu dengan yang lain. Kolaborasi antar guru dalam sesi pendampingan memungkinkan mereka untuk saling berbagi ide, strategi, dan praktik terbaik dalam menggunakan platform GuruVirtual.id. Ini mendorong terjadinya pembelajaran berkelanjutan dan memperkaya pengetahuan profesional guru. Selanjutnya, pendampingan juga memberikan umpan balik langsung kepada guru mengenai konten pembelajaran yang mereka produksi. Ahli pendamping dapat memberikan masukan yang konstruktif, membantu guru memperbaiki dan meningkatkan kualitas konten pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim sampaikan kepada berbagai pihak yang telah membantu dan berkontribusi pada kegiatan ini yaitu (1) Majelis Pendidikan Tinggi, Penelitian, dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah melalui program RisetMu; (2) Kepala sekolah dan guru-guru SDS Soekarno Hatta, Lampung Utara; dan (3) Rektor Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Lampung Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Azman, A. N., & Johari, M. (2022). Investigating the Effectiveness of Videos Designed Using Cognitive Load Theory on Biology Students' Academic Achievement. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(3), 461–468. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i3.37324>
- Indiarti, W., & Nurullita, H. (2020). Milenial dan Seni Tradisi. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat)*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.36339/je.v4i2.339>
- Jainudin. (2022). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN PROFESIONALISME GURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, 2(02), 105–116. <https://doi.org/10.36670/alaman.v2i02.20>
- Khanifah, A., & Pribadi, F. (2022). PERAN APLIKASI RUANG GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SAAT PANDEMI COVID-19. *Joyful Learning Journal*, 11(3), Article 3. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i3.52201>
- Latifah, L., & Ngalimun, N. (2023). PEMULIHAN PENDIDIKAN PASCA PANDEMI MELALUI TRANSFORMASI DIGITAL DENGAN PENDEKATAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DI ERA SOCIETY 5.0. *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.31602/jt.v5i1.10576>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Nugrahaningsih, P., Hanggana, S., Murni, S., Hananto, S. T., Asrihapsari, A., Syafiqurrahman, M., Zoraifi, R., & Hantoro, S. (2021). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN DAN PEMASARAN DIGITAL PADA

- BUMDes BLULUKAN GEMILANG. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i1.29574>
- Prismanata, Y., & Sari, D. T. (2022). Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfa pada Era Society 5.0. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 2(1), Article 1.
- Raharja, S. J., & Natari, S. U. (2021). PENGEMBANGAN USAHA UMKM DI MASA PANDEMI MELALUI OPTIMALISASI PENGGUNAAN DAN PENGELOLAAN MEDIA DIGITAL. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i1.32361>
- Ratnaningsih, D. (2021). Efektivitas platform guru virtual sebagai platform pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 22(2), Article 2.
- Rivani, R., Muftiadi, A., & Nirmalasari, H. (2021). IMPLEMENTASI PROGRAM DIGITAL MARKETING PADA PELAKU UMKM DI MASA PANDEMI COVID-19. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 353. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i2.32819>
- Steeg, S. M. (2016). A Case Study of Teacher Reflection: Examining Teacher Participation in a Video-Based Professional Learning Community. *Journal of Language and Literacy Education*, 12(1), 122–141.
- Van Der Linden, S., Van Der Meij, J., & McKenney, S. (2022). Teacher Video Coaching, From Design Features to Student Impacts: A Systematic Literature Review. *Review of Educational Research*, 92(1), 114–165. <https://doi.org/10.3102/00346543211046984>
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>
- Yustitia, V., Azmy, B., Juniarso, T., & Setiawan, B. (2022). *PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS IT: PPM BAGI GURU SDN SUMUR WELUT III/440 SURABAYA*.