

**PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU MEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MELALUI *iHT* DARING DENGAN APLIKASI *GOOGLE MEETING* DI SD
NEGERI 33 KINALI KECAMATAN KINALI KABUPATEN PASAMAN BARAT
SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

EKA PUTRI MARNI

SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat

ABSTRAK

Penelitian ini menekankan kepada peningkatan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif dengan pelaksanaan kegiatan *iHT* Daring dengan Aplikasi *Google Meeting* di masa pandemi Covid 19. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dengan empat langkah pokok, yaitu : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah 8 guru di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat terdiri dari 6 guru kelas dan 2 guru mata pelajaran. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Validasi data dengan teknik triangulasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *iHT* Daring dengan Aplikasi *Google Meeting* terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian keterampilan guru-guru di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat dalam membuat video pembelajaran interaktif di mana pada kondisi awal rata-rata nilai 44,72 dan masuk dalam kategori Kurang (K), meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 69,61 dan masuk dalam kategori Cukup (C) dan pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 90,30 dan masuk dalam kategori Baik (B). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *iHT* Daring dengan Aplikasi *Google Meeting* di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat masa pandemi Covid 19 terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru-guru di dalam membuat video pembelajaran interaktif.

Kata Kunci : *iHT*, *google meeting*, keterampilan, video pembelajaran interaktif

PENDAHULUAN

Akibat dari pandemi Covid-19 membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan baru demi menghentikan pemencaran Covid-19 yaitu mengimplementasikan ajakan masyarakat untuk melaksanakan *Physical Distancing* atau memberi jarak dengan orang lain sejauh satu meter dan menghindari kerumunan dan berbagai acara pertemuan yang menimbulkan perkumpulan (Covid-19, 2020). Selain itu pemerintah menerapkan kebijakan untuk Dirumah Saja seperti kerja dirumah atau *Work From Home (WFH)* dan kegiatan apapun yang berhubungan dengan perkumpulan atau pertemuan ditiadakan dan diganti dengan media online.

Situasi pandemi Covid-19 seperti ini, pembelajaran daring diatur melalui Surat Edaran Kemdikbud mengenai *Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19* terdapat

kebijakan yaitu pembelajaran daring guna memberikan sebuah pengalaman belajar yang sangat bermakna, tidak menjadi beban dalam menyelesaikan semua kurikulum untuk kelulusan, pembelajaran dititikberatkan pada pengembangan kecakapan hidup yaitu tentang pandemi Covid-19 dan pembelajaran tugas dapat divariasi antar siswa, mengikuti bakat dan minat serta keadaan masing-masing termasuk meninjau kembali kesenjangan fasilitas belajar yang dimiliki dirumah (Kemendikbud, 2020:5).

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti yang bertugas sebagai kepala sekolah di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat berupaya untuk meningkatkan kesiapan guru-guru tersebut dalam menggunakan video pembelajaran interaktif di masa pandemi Covid 19 dengan kegiatan *In House Training (iHT)* Daring dalam bentuk penelitian tindakan sekolah dengan judul

“Peningkatan Keterampilan Guru Membuat Video Pembelajaran Interaktif Melalui *IHT* Daring Dengan Aplikasi *Google Meeting* Di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pelaksanaan kegiatan *In House Training (iHT)* Daring dengan aplikasi *Goole Meeting* sebagai upaya meningkatkan keterampilan guru membuat video pembelajaran interaktif di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan guru membuat video pembelajaran interaktif melalui kegiatan *In House Training (iHT)* Daring dengan aplikasi *Goole Meeting* di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021?

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan *In House Training (iHT)* Daring dengan aplikasi *Goole Meeting* sebagai upaya meningkatkan keterampilan guru membuat video pembelajaran interaktif di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Meningkatkan keterampilan guru membuat video pembelajaran interaktif melalui kegiatan *In House Training (iHT)* Daring dengan aplikasi *Goole Meeting* di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021.

Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis : Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian sejenis maupun sebagai salah satu bahan pustaka dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkenaan

dengan pembuatan video pembelajaran interaktif.

Manfaat Praktis : 1) Sebagai acuan dalam upaya peningkatan mutu sekolah dan rencana pengembangan sekolah khususnya di masa pandemi Covid 19. 2) Sebagai umpan balik untuk usaha pemberdayaan dan pengembangan kinerja warga sekolah dalam rangka menerapkan visi, misi, tujuan, sasaran, strategi dan program sekolah khususnya di masa pandemi Covid 19. 3) Pendorong motivasi untuk sekolah agar terus meningkatkan mutu sekolahnya secara bertahap, terencana, dan kompetitif di tingkat kabupaten/kota, provinsi, nasional bahkan regional dan internasional khususnya di masa pandemi Covid 19.

Keterampilan

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap, mampu, dan cekatan. Iverson (2011:87) mengatakan keterampilan membutuhkan pelatihan dan kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasikan sesuatu yang lebih bernilai dengan lebih cepat.

Pengertian *IHT*

Dalam buku “*Human Resource Management*”, (Noe, 2018:267) *training* secara umum adalah *refers to a planned effort by a company to facilitate employees' learning of job related competencies. The job competencies include knowledge, skill or behaviors that are critical for successful job performance*” (pelatihan mengacu pada upaya yang direncanakan oleh perusahaan untuk memfasilitasi pembelajaran pada karyawan tentang kemampuan kerja terkait, kemampuan kerja meliputi keterampilan pengetahuan atau perilaku yang penting untuk kinerja yang sukses)

Daring

Melihat dari kamus KBBI Kemendikbud, *daring* adalah akronim 'dalam jaringan', terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Mengutip dari berbagai sumber, guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini melakukan kegiatan belajar-mengajar secara daring, termasuk pada saat pemberian tugas. pembelajaran daring ialah metode belajar yang

menggunakan model interaktif berbasis internet dan Learning Manajemen System (LMS), seperti menggunakan Zoom, Google Meet, dan sebagainya.

Google Meeting

Google Meet atau *Google Hangouts Meet* adalah aplikasi video *conference* atau *online meeting* versi bisnis yang dirancang khusus untuk organisasi atau perusahaan dalam berbagai ukuran. Beberapa fitur yang bisa digunakan di dalam *Google Meet* adalah dukungan maksimal peserta video *conference* hingga 100 orang, dapat digunakan di semua *platform*, berbagai dokumen atau presentasi, dan akses mudah hanya lewat tautan yang dibagikan.

METODOLOGI PENELITIAN

Subjek, Objek, Tempat, Waktu Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah guru di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat sebanyak 8 guru terdiri dari 6 guru kelas dan 2 guru mata pelajaran sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah peningkatan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif melalui kegiatan *iHT* daring dengan aplikasi *google meeting*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 33 Kinali yang beralamat Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2020/2021 selama kurang lebih 4 (empat) bulan dari bulan Agustus sampai dengan bulan November 2020.

Metode dan Rancangan Penelitian

Langkah-langkah PTS yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, dan observasi.

Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam PTS ini sebagai berikut menggunakan lembar observasi terdiri dari 3 komponen utama dengan 29 indikator penilaian.

Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu mereduksi data, mendeskripsikan data dan membuat kesimpulan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif serta kuantitatif.

Penghitungan data kuantitatif adalah dengan menghitung rata-rata peningkatan kinerja berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Dengan rata-rata yang diperoleh dapat diketahui persentase peningkatan kinerja. Adapun cara menghitung hasil (skor) yang diperoleh dengan rumus mean atau rerata nilai menurut Suharsimi Arikunto (2010: 284-285).

Prosedur Penelitian

Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Sekolah, Dengan empat langkah pokok yaitu : Perencanaan tindakan, Pelaksanaan tindakan, Pengamatan (observasi), dan Refleksi.

Indikator dan Kriteria Keberhasilan

1. Minimal hasil penilaian keterampilan guru adalah BAIK atau berada dalam rentang nilai ≥ 76 .
2. Peningkatan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif secara klasikal minimal 85% dari jumlah peserta dinyatakan tuntas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Hasil kegiatan prasiklus menunjukkan semua guru di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat belum mampu membuat video pembelajaran interaktif dengan baik. Sementara kebutuhan video pembelajaran interaktif menjadi sebuah keharusan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19. Hasil pelaksanaan kegiatan awal penelitian sebagaimana dijelaskan pada Rekapitulasi Hasil Penilaian Peningkatan Keterampilan Guru dalam Membuat Video Pembelajaran Interaktif pada Kondisi Awal berikut ini : 1 orang guru memperoleh nilai 34,48; 1 orang guru memperoleh nilai 40,52; 1 orang guru memperoleh nilai 42,24; 1 orang guru memperoleh nilai 43,10; 1 orang guru memperoleh nilai 43,97; 1 orang guru memperoleh nilai 46,55; 1 orang

guru memperoleh nilai 52,59; 1 orang guru memperoleh nilai 54,31. Nilai rata-rata 44,72. Kriteria penilaian Kurang. Tuntas 0 (0%). Belum Tuntas 8 (100%).

Dari data di atas dapat diperoleh hasil bahwa pada pelaksanaan kegiatan prasiklus menunjukkan hasil penilaian keterampilan guru dalam Membuat video pembelajaran interaktif diperoleh data-data rata-rata nilai 44,72 dan masuk dalam kriteria kurang (K).

Siklus Kesatu

Perencanaan : 1) Menyusun rencana kegiatan pelaksanaan pembinaan *in House Training*. 2) Menyusun review perangkat pembuatan video pembelajaran interaktif. 3) Menyiapkan perangkat kegiatan *iHT* berupa laptop dan koneksi internet. 4) Mempersiapkan modul latihan berupa pemodelan dan bahan diskusi secara daring serta mengirimkan ke masing-masing guru melalui aplikasi *WhatsApp Group* SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. 5) Mempersiapkan perangkat evaluasi pelaksanaan bimbingan teknis perangkat pembuatan video pembelajaran interaktif.

Pelaksanaan. Pertemuan Pertama : 1) Setiap peserta menerima bimbingan teori perangkat pembuatan video pembelajaran interaktif yang dituliskan dalam bentuk modul yang diberikan secara daring melalui aplikasi *WhatsApp Group* SDN SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. 2) Meminta guru-guru mempersiapkan aplikasi *Google Meeting*. 3) Mengecek kehadiran masing-masing guru pada aplikasi *Google Meeting*. 4) Setelah semua guru hadir, kepala sekolah membuka kegiatan *iHT* daring. 5) Guru diberi tugas untuk mencari contoh studi kasus sebagai dasar perencanaan perangkat pembuatan video pembelajaran interaktif sesuai dengan modul yang telah diberikan. 6) Guru mengadakan diskusi mengenai hasil studi kasus perencanaan perangkat pembuatan video pembelajaran interaktif. 7) Kepala sekolah menanggapi hasil diskusi dan bersama-sama dengan guru membuat kesimpulan. 8) Kepala sekolah menutup kegiatan *iHT*. **Pertemuan Kedua :** 1)

Meminta guru-guru mempersiapkan aplikasi *Google Meeting*. 2) Mengecek kehadiran masing-masing guru pada aplikasi *Google Meeting*. 3) Setelah semua guru hadir, kepala sekolah membuka kegiatan *iHT* daring. 4) Salah satu guru diminta untuk menampilkan video pembelajaran interaktif yang telah dibuat secara online. 5) Meminta guru-guru yang lain memperhatikan dengan seksama video pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh salah satu guru tersebut. 6) Setelah pemutaran video pembelajaran selesai, kepala sekolah mengomentari dan meminta guru-guru melakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab. 7) Guru mengadakan diskusi mengenai hasil studi kasus perencanaan perangkat pembuatan video pembelajaran interaktif. 8) Kepala sekolah menanggapi hasil diskusi dan bersama-sama dengan guru membuat kesimpulan. 9) Peserta diminta untuk membuat video pembelajaran interaktif dan dikirimkan 3 hari sebelum pelaksanaan siklus kedua. 10) Kepala sekolah menutup kegiatan *iHT*

Observasi. Bersamaan dengan berlangsungnya pelaksanaan kegiatan *iHT*, peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan terhadap video pembelajaran interaktif yang telah dikirimkan oleh masing-masing peserta. Hasil observasinya berdasarkan Rekapitulasi Hasil Penilaian Peningkatan Kemampuan Membuat video pembelajaran interaktif pada Siklus Pertama adalah sebagai berikut : 1 orang guru memperoleh nilai 58,62; 1 orang guru memperoleh nilai 65,52; 1 orang guru memperoleh nilai 67,24; 1 orang guru memperoleh nilai 68,10; 1 orang guru memperoleh nilai 71,55; 1 orang guru memperoleh nilai 72,41; 1 orang guru memperoleh nilai 75,86; 1 orang guru memperoleh nilai 77,59. Nilai rata-rata 69,61. Kriteria penilaian Kurang. Tuntas 4 (50%). Belum Tuntas 4 (50%).

Dari data di atas dapat diperoleh hasil bahwa pada pelaksanaan kegiatan siklus pertama, keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif meningkat dari kondisi awal. Hasil siklus pertama menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 69,61 dan

masuk dalam kategori cukup (C). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal hasil penilaian keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif adalah BAIK atau berada dalam rentang nilai ≥ 71 , dan secara klasikal minimal 85% dari jumlah peserta dinyatakan tuntas.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal hasil keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif adalah BAIK atau berada dalam rentang nilai ≥ 71 , dan secara klasikal minimal 85% dari jumlah peserta dinyatakan tuntas sehingga pelaksanaan kegiatan penelitian dilanjutkan pada siklus kedua.

Refleksi : 1) Masih kesulitan melengkapi video pembelajaran interaktif yang dibuatnya mengingat banyaknya komponen yang tercakup didalamnya. 2) Kepala Sekolah masih kesulitan dalam melaksanakan bimbingan karena keterbatasan sarana dan prasarana yang digunakan misalnya koneksi internet yang kadang-kadang terputus dan perangkat IT yang kurang mendukung.

Dengan masih terdapatnya hal-hal tersebut di atas, maka diperlukan langkah perbaikan selanjutnya. Dengan kata lain perlu siklus kedua sehingga perbaikannya optimal.

Siklus Kedua

Perencanaan : 1) Mempersiapkan bahan-bahan dasar rujukan yang perlu dikaji sebelum membuat video pembelajaran interaktif yang lengkap dan sistematis. 2) Menyusun rencana kegiatan pelaksanaan pembinaan *in House Training* Daring dari hasil refleksi siklus pertama. 3) Menyusun review perangkat pembuatan video pembelajaran interaktif berdasarkan hasil refleksi siklus pertama. 4) Menyiapkan perangkat kegiatan *iHT* berupa laptop dan koneksi internet. 5) Mempersiapkan modul latihan berupa pemodelan dan bahan diskusi secara daring sesuai revisi pelaksanaan siklus pertama. 6) Mempersiapkan perangkat evaluasi pelaksanaan bimbingan teknis perang-

kat pembuatan video pembelajaran interaktif sesuai revisi pelaksanaan siklus pertama.

Pelaksanaan. Pertemuan Pertama : 1) Setiap peserta diminta menunjukkan bukti telah mengirim video pembelajaran interaktif yang dibuat melalui aplikasi *WhatsApp Group* SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. 2) Meminta guru-guru mempersiapkan aplikasi *Google Meeting*. 3) Mengecek kehadiran masing-masing guru pada aplikasi *Google Meeting*. 4) Setelah semua guru hadir, kepala sekolah membuka kegiatan *iHT* daring. 5) Kepala sekolah memberikan masukkan kepada masing-masing guru dari hasil penilaian video pembelajaran interaktif yang telah dikirimkan. 6) Kepala sekolah menyampaikan materi *iHT* tentang pembuatan video pembelajaran interaktif. 7) Guru mengadakan diskusi mengenai hasil studi kasus perencanaan perangkat pembuatan video pembelajaran interaktif. 8) Kepala sekolah menanggapi hasil diskusi dan bersama-sama dengan guru membuat kesimpulan. 9) Kepala sekolah menutup kegiatan *iHT*. **Pertemuan Kedua :** 1) Meminta guru-guru mempersiapkan aplikasi *Google Meeting*. 2) Mengecek kehadiran masing-masing guru pada aplikasi *Google Meeting*. 3) Setelah semua guru hadir, kepala sekolah membuka kegiatan *iHT* daring. 4) Kepala sekolah menyampaikan materi *iHT* tentang pembuatan video pembelajaran interaktif secara ringkas berdasarkan kesimpulan pelaksanaan pada pertemuan pertama pada siklus kedua. 5) Kepala sekolah menunjuk salah satu guru diminta untuk menampilkan video pembelajaran interaktif yang telah dibuat secara online. 6) Kepala sekolah meminta guru-guru yang lain memperhatikan dengan seksama video pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh salah satu guru tersebut dan meminta para guru membuat kesimpulan. 7) Setelah pemutaran video pembelajaran selesai, kepala sekolah mengomentari dan meminta guru-guru melakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab. 8) Guru mengadakan diskusi mengenai hasil studi kasus perencanaan perangkat pembuatan video pembelajaran interaktif. 9) Kepala sekolah menanggapi hasil diskusi dan bersama-sama

dengan guru membuat kesimpulan. 10) Kepala sekolah menutup kegiatan *iHT*.

Observasi. Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan terhadap semua video pembelajaran yang telah diperbaiki berdasarkan hasil pertemuan-pertemuan sebelumnya. Hasil observasinya berdasarkan Rekapitulasi Hasil Penilaian Peningkatan Keterampilan Guru dalam Membuat Video Pembelajaran Interaktif pada Siklus Kedua adalah : 1 orang guru memperoleh nilai 82,76; 2 orang guru memperoleh nilai 89,66; 2 orang guru memperoleh nilai 90,52; 1 orang guru memperoleh nilai 92,24; 1 orang guru memperoleh nilai 93,10; 1 orang guru memperoleh nilai 93,97. Nilai rata-rata 90,30. Kriteria penilaian Bagus. Tuntas 8 (100%). Belum Tuntas 0 (0%).

Dari data di atas dapat diperoleh hasil bahwa pada pelaksanaan kegiatan siklus kedua menunjukkan bahwa setiap guru telah menunjukkan peningkatan keterampilannya dalam membuat video pembelajaran interaktif. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai menjadi 90,30 dan masuk dalam kategori Baik (B).

Refleksi : 1) Semua aspek penilaian peningkatan keterampilannya dalam membuat video pembelajaran interaktif telah memenuhi kriteria dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga semua guru yang mengikuti kegiatan *iHT* dinyatakan telah meningkat keterampilannya dalam membuat video pembelajaran interaktif dengan baik. 2) Para guru telah dinyatakan mampu melengkapi video pembelajaran interaktif yang dibuatnya sesuai dengan komponen-komponen yang tercakup didalamnya.

Pembahasan

Akar dari permasalahan dalam penelitian ini adalah tidak banyak guru yang mampu melakukan kegiatan pengembangan profesionalisme. Rendahnya motivasi dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat berakibat rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan

Purwono *et al* (2014:81) yang menyatakan bahwa media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan suatu upaya yang tepat dan cepat, salah satunya adalah pelaksanaan *iHT* bagi para guru SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat di dalam membantu para guru membuat video pembelajaran interaktif. *iHT* merupakan program pelatihan yang diselenggarakan di tempat sendiri, sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, dalam menjalankan pekerjaannya dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada. Kegiatan *iHT* dapat dilaksanakan di sekolah dengan pertimbangan bahwa kegiatan tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi bersama guru lain yang memiliki kompetensi sesuai dengan tugasnya sebagai guru. Dengan strategi ini diharapkan dapat lebih menghemat waktu, biaya, dan dapat mendayagunakan potensi yang ada di sekolah. *iHT* merupakan program pelatihan yang diselenggarakan di tempat sendiri, sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, dalam menjalankan pekerjaannya dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada (Sujoko, 2012:15). *iHT* merupakan pelatihan yang dilaksanakan secara internal oleh kelompok kerja guru, sekolah atau tempat lain yang ditetapkan sebagai penyelenggaraan pelatihan yang dilakukan berdasar pada pemikiran bahwa sebagian kemampuan dalam meningkatkan kompetensi dan karier guru tidak harus dilakukan secara eksternal, namun dapat dilakukan secara internal oleh guru sebagai trainer yang memiliki kompetensi yang belum dimiliki oleh guru lain. Sedangkan ketentuan peserta dalam *iHT* minimal 4 orang dan maksimal 15 orang (Danim, 2012:78)

Pada kondisi pandemi, diperlukan adaptasi untuk memenuhi tuntutan pembelajaran jarak jauh di dunia pendidikan, salah satu hal yang penting untuk dipersiapkan adalah video pembelajaran. Hal ini penting untuk dipersiapkan setiap guru, agar siswa mendapatkan materi yang menarik untuk

dipelajari. Berdasarkan hasil pengamatan, didapatkan masalah yang muncul berikut: 1) Kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran sangat rendah. 2) Kesadaran guru masih rendah pada literasi digital. 3) Kurangnya motivasi guru untuk mengupgrade diri menjadi lebih canggih dan profesional. Sehingga timbul permasalahan salah satunya yaitu guru masih menjalankan pembelajaran secara konvensional yang mengakibatkan motivasi belajar siswa generasi juga menurun. Maka diperlukan sebuah pelatihan di tingkat sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran interaktif melalui *iHT*.

Dari paparan di atas, menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif melalui kegiatan *iHT* yang lebih menekankan pada metode kolaboratif konsultatif akan memberikan kesempatan *sharing* antara satu kepala sekolah dengan guru serta guru dengan guru yang lain. Dengan demikian, pemahaman dan kemampuan serta keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif dapat ditingkatkan baik dalam teoritisnya maupun dalam implementasinya.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui pelaksanaan kegiatan *in House Training* di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Pelaksanaan kegiatan *in House Training* Daring terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru-guru di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten

Pasaman Barat dalam membuat video pembelajaran interaktif.

2. Peningkatan keterampilan guru-guru di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat dalam membuat video pembelajaran interaktif dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian keterampilan guru-guru di SD Negeri 33 Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat dalam membuat video pembelajaran interaktif di mana pada kondisi awal rata-rata nilai 44,72 dan masuk dalam kategori Kurang (K), meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 69,61 dan masuk dalam kategori Cukup (C) dan pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 90,30 dan masuk dalam kategori Baik (B).

Saran

Bagi Guru : Kegiatan *iHT* Daring di masa pandemi Covid 19 ini dapat dijadikan pengalaman berharga dan menambah wawasan terutama dalam penggunaan dan kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai sarana dan media pembelajaran.

Bagi sekolah : Agar selanjutnya agar dapat melaksanakan *iHT* dengan perangkat pembelajaran lainnya khususnya pada masa pandemi Covid 19 sehingga dapat memperlancar proses kegiatan belajar mengajar yang berujung pada peningkatan mutu sekolah dan output yang dihasilkan.

Bagi pengambil kebijakan di lingkungan Dinas Pendidikan : Disarankan untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan guru-guru dalam membuat video pembelajaran interaktif yang berdampak terhadap peningkatan mutu pendidikan khususnya pada masa pandemi Covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Firdaus, Iqra' (2012). *Buku Lengkap Tuntunan Membuat Video Pembelajaran*. Yogyakarta, Penerbit BukuBiru.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. : Rineka Cipta

Danim, Sudarwan. 2012. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas*

- Kelompok*, Edisi. 2. Jakarta: PT Rineka Cipta Utama.
- Edy, Sutrisno, (2019), *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Kencana Prenada. Media Group, Jakarta.
- Goldschmidt, K. 2020. The COVID-19 Pandemic: Technology use to Support the Wellbeing of Children. *Journal of Pediatric Nursing*, 53, 88–90.
- Iverson. 2011. Memahami. Keterampilan Pribadi. CV. Pustaka: Bandung.
- Meldona. (2019). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perspektif Integratif*. Malang: UIN-Malang Press.
- Niko Ramadhani, 2020, *Sejarah dan Perkembangan Fintech di Indonesia*. Bandung: Alfabeta
- Purwanto, A. et al 2020. Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid 19 terhadap Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 21, 1-12
- Purwono, dkk. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri I Pacitan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.2, No. 2, hlm. 127 144
- Rusman. 2019. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme. Guru Edisi Kedua. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid 19*. Diakses pada 30 Oktober 2020
- Wilder-Smith, A., & Freedman, D. O. 2020. Isolation, quarantine, social distancing and community containment: pivotal role for old-style public health measures in the novel coronavirus 2019-nCoV outbreak. *Journal of Travel Medicine*, 1–4.