
PENDAMPINGAN PENYUSUNAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA SOSIAL TELEGRAM DI MASA PANDEMI CIVID-19

I Wayan Sumandya^{1*}, I Gusti Agung Handayani², dan I Komang Sukendra³

¹Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, ²IKIP Saraswati dan, ³ Universitas PGRI Mahadewa
Indonesia

Email : iwayansumandya@gmail.com , agunghanda22@gmail.com dan
hendra_putra500@yahoo.co.id

ABSTRACT

Due to the Covid-19 pandemic, the announcement of an Extraordinary Event (KLB) caused chaos, especially in the field of education, schools were closed, teaching and learning activities in schools were disrupted, learning that was initially carried out face-to-face to be carried out remotely. Teachers are required to prepare teaching materials that are able to support distance learning, therefore it is necessary to provide assistance in the development of learning videos for teachers of mathematics subjects. Of the 190 participants, 120 people collected the work of mentoring products in the form of learning videos that had been made by following the tutorials delivered by adjusting the subject matter that the participants were capable of. Participants stated that the mentoring program that had been implemented was very useful to improve the competence of participants. In addition, participants stated that they would always make learning videos to facilitate learning mathematics at school.

Keywords: Covid-19 pandemic, education, teaching materials, mathematics learning

ABSTRAK.

Adanya pandemi Covid-19 terbitlah pengumuman Kejadian Luar Biasa (KLB) maka terjadi sebuah kekacauan khususnya dalam bidang pendidikan, sekolah-sekolah diliburkan, kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi terganggu, pembelajaran yang awalnya dilalukan secara tatap muka untuk dilakukan secara jarak jauh. Para guru dituntut menyiapkan bahan ajar yang mampu mendukung pembelajaran jarak jauh tersebut, maka dari itu perlu dilakukan pendampingan pengembangan video pembelajaran untuk guru-guru mata pelajaran matematika. Dari 190 peserta 120 orang mengumpulkan hasil karya produk pendampingan berupa video pembelajaran yang sudah dibuat dengan mengikuti tutorial yang disampaikan dengan menyesuaikan materi pelajaran yang peserta ampu. Peserta menyatakan bahwa program pendampingan yang sudah dilaksanakan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi peserta. Selain itu, peserta menyatakan akan selalu membuat video pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran matematika di sekolah.

Kata Kunci : pandemi Covid-19, pendidikan, bahan ajar, pembelajaran matematika

PENDAHULUAN

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) adalah proses dimana guru bersama siswa berinteraksi satu sama lain yang nantinya akan ada hubungan timbal balik yang bersifat mempengaruhi dan dipengaruhi. Keberhasilan suatu KBM dilihat dari banyak faktor dari dalam guru dan siswa itu sendiri. Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya, lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Belajar adalah sebuah proses terencana, terarah, terprogram dan yang berkelanjutan (Sumandya, 2018). Belajar dan pembelajaran merupakan suatu bentuk edukasi yang menjadikan adanya interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan (Wayan Sumandya et al., 2020). Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Pembelajaran merupakan interaksi dari pendidik dengan peserta didik (Swardika et al., 2020). Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur mengarahkan, mengorganisasi lingkunganyang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan serta mendorong siswa melakukan proses belajar dan sesuai dengan Kurikulum 2013 yang berpusat kepada siswa atau *student centered*. Memasuki abad 21 ini peserta didik dituntut untuk mampu menguasai kecakapan yaitu 4C meliputi; *Communication, Collaboration, Critical Thinking and problem solving, and Creative and Innovative* (Parmithi, 2019). Maka dari itu perlu adanya kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna yang dapat membuat peserta didik mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pada tahun 2020 ini seluruh dunia mengalami wabah yaitu pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 adalah krisis kesehatan yang melanda hamper di seluruh penjuru dunia. Pandemi ini berdampak pada berbagai bidang, salah satunya di pendidikan. Banyak negara memutuskan untuk sementara menutup sekolah, kampus selama masa pandemi covid-19 berlangsung. Setiap Negara membuat kebijakan-kebijakan untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi. Mengatasi wabah pandemi Covid -19 semua negara menerapkan sebuah tindakan salah satunya dengan melakukan gerakan *social distancing* yaitu jarak sosial yang dirancang untuk mengurangi interaksi orang-orang dalam komunitas yang lebih luas. Adanya *social distancing* maka pembelajaran di sekolah menjadi terhambat dan tidak bisa dilakukan secara langsung hal ini juga juga berpengaruh pada pelaksanaan kegiatan pendidikan.

Adanya pandemi Covid-19 terbitlah pengumuman Kejadian Luar Biasa (KLB) maka terjadi sebuah kekacauan khususnya dalam bidang pendidikan, sekolah-sekolah diliburkan, kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi terganggu, pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka untuk sementara tidak bisa dilakukan. Mengatasi permasalahan

tersebut perlu adanya perubahan desain model pada kegiatan belajar mengajar untuk menghindari pembelajaran dengan tatap muka sebagai upaya untuk mengurangi penyebaran wabah virus covid-19. Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19) yang salah satu isinya adalah belajar dari rumah dengan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Selama pandemi berlangsung, kini pembelajaran daring telah dilakukan hampir di penjuru dunia. Maka selama pandemi Covid-19 berlangsung setiap sekolah melaksanakan kegiatan pendidikan dengan pembelajaran jarak jauh. Saat melaksanakan pembelajaran jarak jauh, beberapa guru mata pelajaran matematika belum menyiapkan media pembelajaran yang sesuai. Hasil observasi dengan beberapa guru matematika menyatakan bahwa video pembelajaran matematika merupakan suatu kebutuhan yang sangat diperlukan saat ini, selain itu tidak semua guru mempunyai kemampuan dalam mengembangkan video pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan pendampingan pengembangan video pembelajaran untuk guru-guru mata pelajaran matematika. Karena terbatasnya kesempatan tatap muka, maka pendampingan dilakukan secara daring melalui media sosial telegram. Hal ini merupakan langkah-langkah dalam membantu guru mata pelajaran matematika untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital di masa pandemi covid-19.

METODE PELAKSANAAN

Fokus dari permasalahan mitra adalah bagaimana mengembangkan video pembelajaran matematika sehingga mampu melaksanakan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. Kegiatan pendampingan dilakukan selama 1 minggu. Pelaksanaan pendampingan dibagi dalam beberapa langkah yaitu:

a. Pendataan Calon Peserta

Calon peserta pendampingan pengembangan video pembelajaran matematika di data melalui Seminar dan Worskshop Nasional Daring Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universita Mahadewa Indonesia.

b. Narasumber Pendamping

Narasumber pendampingan terdiri dari 3 orang. Narasumber dipilih berdasarkan kualifikasi keahlian sesuai dengan kepakaran masing-masing. Para narasumber memiliki tugas yang masing-masing yaitu:

Narasumber 1	: I Wayan Sumandya, S.Pd.,M.Pd.
Instansi	: Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Jabatan Akademik	: Lektor
Tugas	: Mendampingi peserta pada konten materi.

Narasumber 2 : I Gusti Agung Handayani, S.Pd., S.Kom.,M.Pd.
Instansi : IKIP Saraswati
Jabatan Akademik : Lektor
Tugas : Mendampingi peserta pada aplikasi software.

Narasumber 3 : I Komang Sukendra, S.Pd.,M.Pd.
Instansi : Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Jabatan Akademik : Lektor
Tugas : Mendampingi peserta pada konten animasi video pembelajaran.

c. Teknis Pendampingan

Para peserta yang sudah join ke grup telegram disapa dan diberikan arahan oleh para narasumber mengenai perangkat pendukung yang harus disiapkan seperti: Laptop, Hp, Software Camtasia dan Materi Matematika. Pendamping membagikan beberapa contoh, tutorial pembuatan video pembelajaran dan link mendownload aplikasi. Para peserta ditugaskan untuk mendownload aplikasi yang akan digunakan pembuatan video pembelajaran. Peserta ditugaskan membuat satu video pembelajaran matematika hasilnya kemudian di share ke grup telegram. Selama perjalanan peserta diperbolehkan melakukan diskusi secara terbuka tentang kendala yang dihadapi selama menyelesaikan video pembelajaran yang sedang di garap melalui grup telegram.

d. Evaluasi Program Pendampingan

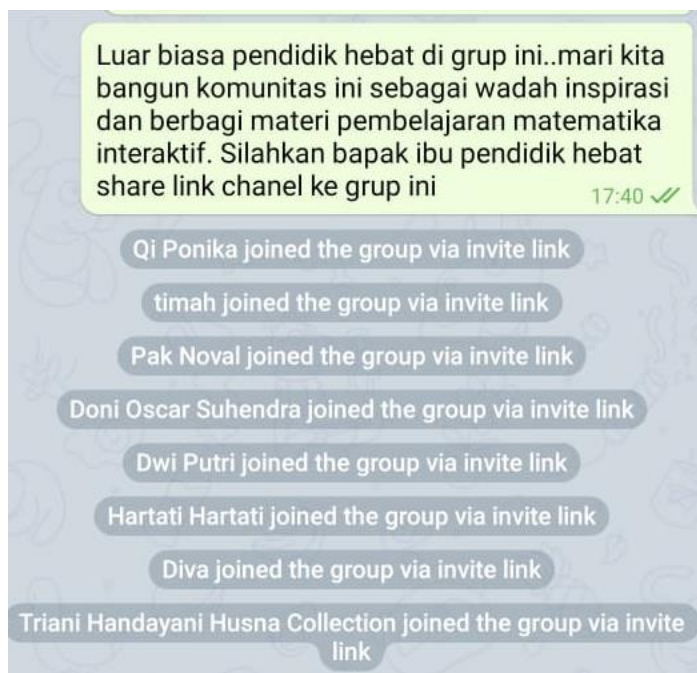
Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana target sudah dicapai. Evaluasi dilakukan dengan beberapa hal diantaranya: mengamati hasil karya peserta, kuisisioner dan absensi selama kegiatan berlangsung.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan

Pendataan peserta melalui Seminar dan Worskshop Nasional Daring Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universita Mahadewa Indonesia. Adapun jumlah peserta yang mendaftar sebagai peserta pendampingan pengembangan video pembelajaran matematika adalah sebanyak 290 orang peserta. Langkah awal yang dilakukan oleh narasumber pendamping adalah menyapa dan memotivsi peserta sehingga peserta merasa nyaman mengikuti pendampingan. Setelah dilakukan sapaan awal bertambah anggota baru,

sapaanpun dilakukan berulang sampai peserta terpenuhi. Berikut disajikan contoh sapaan awal pada grup telegram.



Gambar 1 Contoh Sapaan Awal Selama Pendampingan

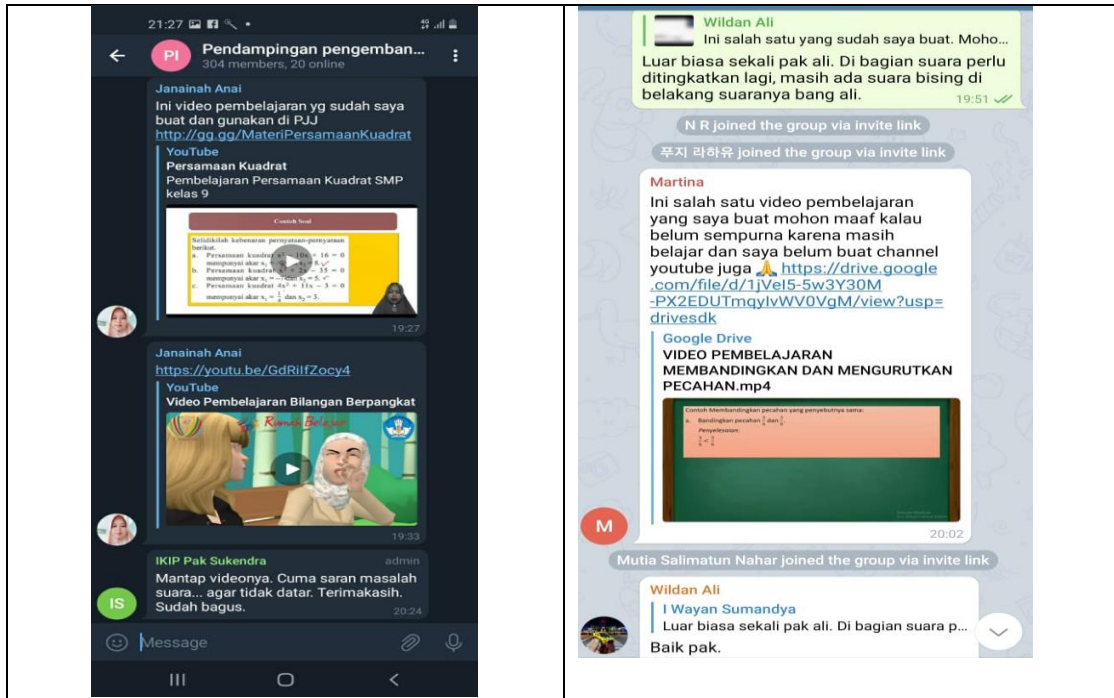
Narasumber mengirimkan contoh video pembelajaran, tutorial instal aplikasi dan tutorial penggunaan aplikasi agar para peserta mampu merancang video pembelajaran. Berikut disajikan beberapa link video yang berhasil dikembangkan oleh para peserta.

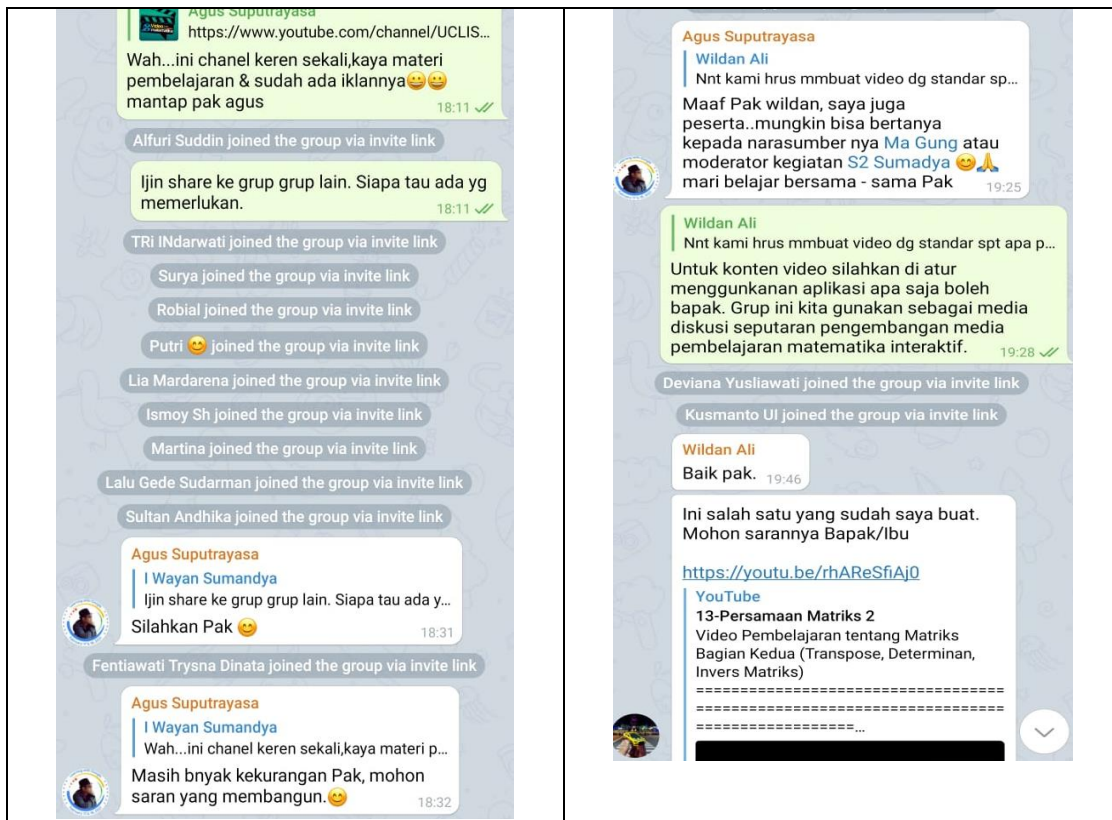
Tabel 1 Contoh link video yang dihasilkan oleh Peserta Pendampingan

No.	Link
1.	https://youtu.be/KaVnm8n0B0s
2.	https://youtu.be/4faqB9r3SrQ
3.	https://youtu.be/-2UyLM9Je5w
4.	https://youtu.be/DJkhWpND3mk
5.	https://youtu.be/PXs5lojlvo0
6.	https://youtu.be/PH-14-lMkFU
7.	http://gg.gg/MateriPersamaanKuadrat
8.	https://youtu.be/hhULaBp94ec
9.	https://youtu.be/GdRiIfZocy4
10.	https://drive.google.com/file/d/1jVeI5-5w3Y30M-PX2EDUTmqyIvWV0VgM/view?usp=drivesdk

Selama pendampingan ada beberapa diskusi yang dilakukan dalam grup telegram. Berikut disajikan beberapa cuplikan diskusi selama pendampingan.

Tabel 2 Contoh diskusi selama pendampingan





Evaluasi kegiatan dilakukan saat berlangsungnya pendampingan dan melihat produk akhir kegiatan. Evaluasi produk akhir kegiatan dilakukan terhadap video pembelajaran yang dihasilkan. Produk video presentasi yang dihasilkan dikumpulkan di hari ketiga pada saat sesi pendampingan langsung. Dari 190 peserta 120 orang mengumpulkan hasil karya produk pendampingan berupa video pembelajaran yang sudah dibuat dengan mengikuti tutorial yang disampaikan dengan menyesuaikan materi pelajaran yang peserta ampu. Evaluasi berdasarkan produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta sudah mampu menghasilkan video pembelajaran dengan tutorial pendampingan.

Evaluasi terhadap jumlah kehadiran peserta dilakukan berdasarkan daftar hadir peserta. Jumlah yang ditargetkan sudah mencapai dan bahkan melampaui target yang ditetapkan. Hal ini juga menunjukkan antusiasme dan sambutan yang sangat baik dari pihak sekolah terkait program pengabdian kepada masyarakat yang tim laksanakan. Terakhir evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon peserta terhadap manfaat dan keberlanjutan keterampilan yang sudah dipelajari. Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuisisioner melalui google form. Kuisisioner yang diberikan diisi oleh semua peserta pada saat akhir sesi pendampingan hari kedua. Untuk mengetahui respon peserta, tim memberikan beberapa pertanyaan tertutup.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang tim sediakan, semua peserta menyatakan bahwa program pendampingan yang sudah dilaksanakan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi peserta. Selain itu, peserta menyatakan akan selalu membuat video pembelajaran

untuk mempermudah pembelajaran matematika di sekolah. Hal ini sangat menarik dan menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat ini memang sangat penting dan bermanfaat bagi peningkatan kompetensi guru-guru khususnya guru matematika. Selain respon mengenai pendampingan yang sudah dilakukan, tim juga mendapatkan *feedback* berupa usulan-usulan topik pelatihan yang diharapkan bisa dilakukan kembali untuk selanjutnya. Semua peserta berharap kegiatan sejenis bisa dilakukan untuk selanjutnya. Sertifikat partisipasi diberikan setelah semua peserta mengisi kuisioner dan video pembelajaran yang dikembangkan. Jumlah peserta yang berhasil memperoleh sertifikat sebanyak 120 orang.

UCAPAN DARING TERIMA KASIH

Terimakasih diberikan kepada Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia yang sudah memberikan fasilitas dalam mengumpulkan para peserta yang dilakukan melalui Seminar dan Worskshop Nasional Daring Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universita Mahadewa Indonesia.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat ini sudah berhasil mendampingi para guru matematika dalam mengembangkan video pembelajaran sehingga guru mampu mengembangkan video pembelajaran secara mandiri. Dari 290 peserta yang terdaftar sebanyak 120 peserta yang telah berhasil menyelesaikan hasil karya selama pendampingan. Peserta juga menyatakan program pendampingan yang sudah dilaksanakan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi peserta. Selain itu, peserta menyatakan akan selalu membuat video pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran matematika di sekolah. Selain respon mengenai pendampingan yang sudah dilakukan, tim juga mendapatkan *feedback* berupa usulan-usulan topik pelatihan yang diharapkan bisa dilakukan kembali untuk selanjutnya. Semua peserta berharap kegiatan sejenis bisa dilakukan untuk selanjutnya. Sertifikat partisipasi diberikan setelah semua peserta diakhir pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon, Prezi. Available at: <https://id.wikipedia.org/wiki/Prezi>.
- Briggs, L.J. & Wager, W.W., 1981. Handbook of procedures for the design of instruction. Educational Technology, 2nd Edition, Educational Technology.
- Anonim (2006), Undang-undang Guru & Dosen. UU RI No. 14 Tahun 2005. Jakarta.
- Aris Kurniawan. 2019. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menurut Ahli Beserta Prinsipnya.
- Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No 4 tahun 2020
- Parmithi, N. N. (2019). *PKM di SMK Wira Harapan Kabupaten Badung Provinsi Bali. VIII*.
- Sumandya, I. W. (2018). *Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran RME (Realistic*

Mathematic Education) dan Gaya Berpikir Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. VII(1), 55–65.

Swardika, G., Sumandya, I. W., & Sopandi, A. T. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Bahan Ajar Bermuatan Pendidikan Karakter, Literasi Dan Berbasis Digital Di Smk Wira Harapan. *Widya Mahadi, 1*(Desember), 47–59.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widyamahadi/article/view/990>

Wayan Sumandya, I., Gusti Agung Handayani, I., & Wayan Eka Mahendra, I. (2020). Developing Realistics Mathematics Education (Rme) Based Mathematics Teaching Video to Advance Higher Order Thinking Skills (Hots) in Cognitive Level of Vocational School Students. *Journal of Physics: Conference Series, 1503*(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012015>